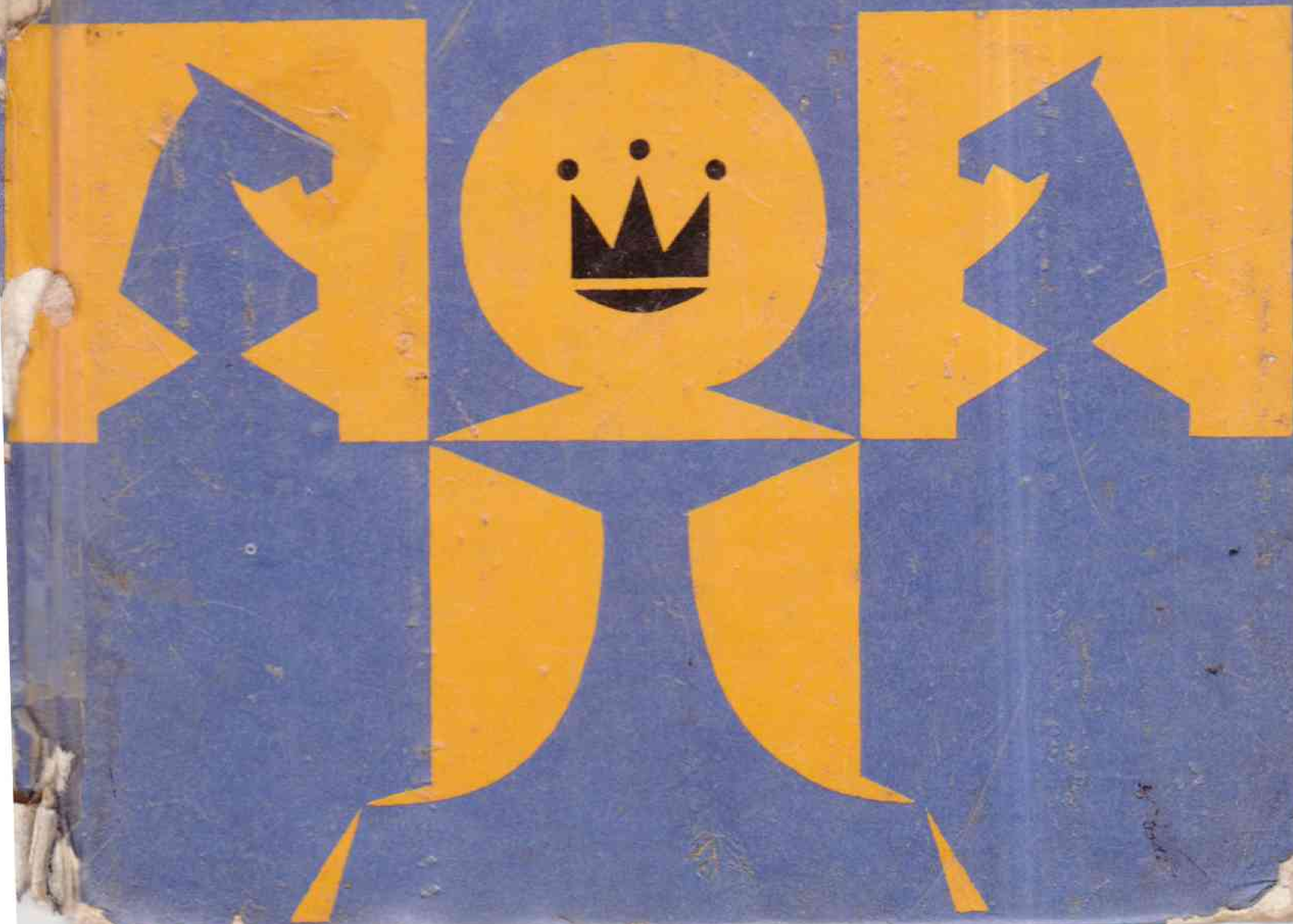
అలెక్సే సొకోల్‌స్కీ

మొదటి ఎత్తు

ప్రారంభకులకి చదరంగం



Rs 5 0 = [redacted]

Rs 25 00 = [redacted]

అలెక్సే సొకోల్‌స్కీ

మొదటి ఎత్తు

ప్రారంభకులకి చదరంగం



"రాదుగ" ప్రచురణాలయం · మాస్కో



అనువాదం: డా. ఆర్. నాగేంద్ర

ఎడిటింగు: ఆర్వియార్

డిజైను: ఎ. సాల్నికొవ్

Алексей Сокольский

ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД

На языке телугу

Alexei Sokolsky

YOUR FIRST MOVE

In Telugu

ప్రఖ్యాత చదరంగం ఆటగాడు, టీచరూ ఎ. సొకోల్స్కీ ఈ పుస్తకం రాయడం మొదలుపెట్టాడు. కాని దురదృష్టవశాత్తూ పూర్తి చెయ్యకుండానే చనిపోయాడు. చదరంగం టీచరూ అయిన యు. ష్తెయిన్సపీర్ దీన్ని పూర్తిచేసి చదరంగ శాస్త్రంలో కొత్త ఆవిష్కరణల ఆధారంగా కొత్త ఆటలకి విషయాన్ని జోడించారు.

సోవియట్ యూనియన్‌లో ముద్రింపబడింది

C $\frac{4202000000-514}{031(01)-88}$ 324—87

ISBN 5-05-001449-2

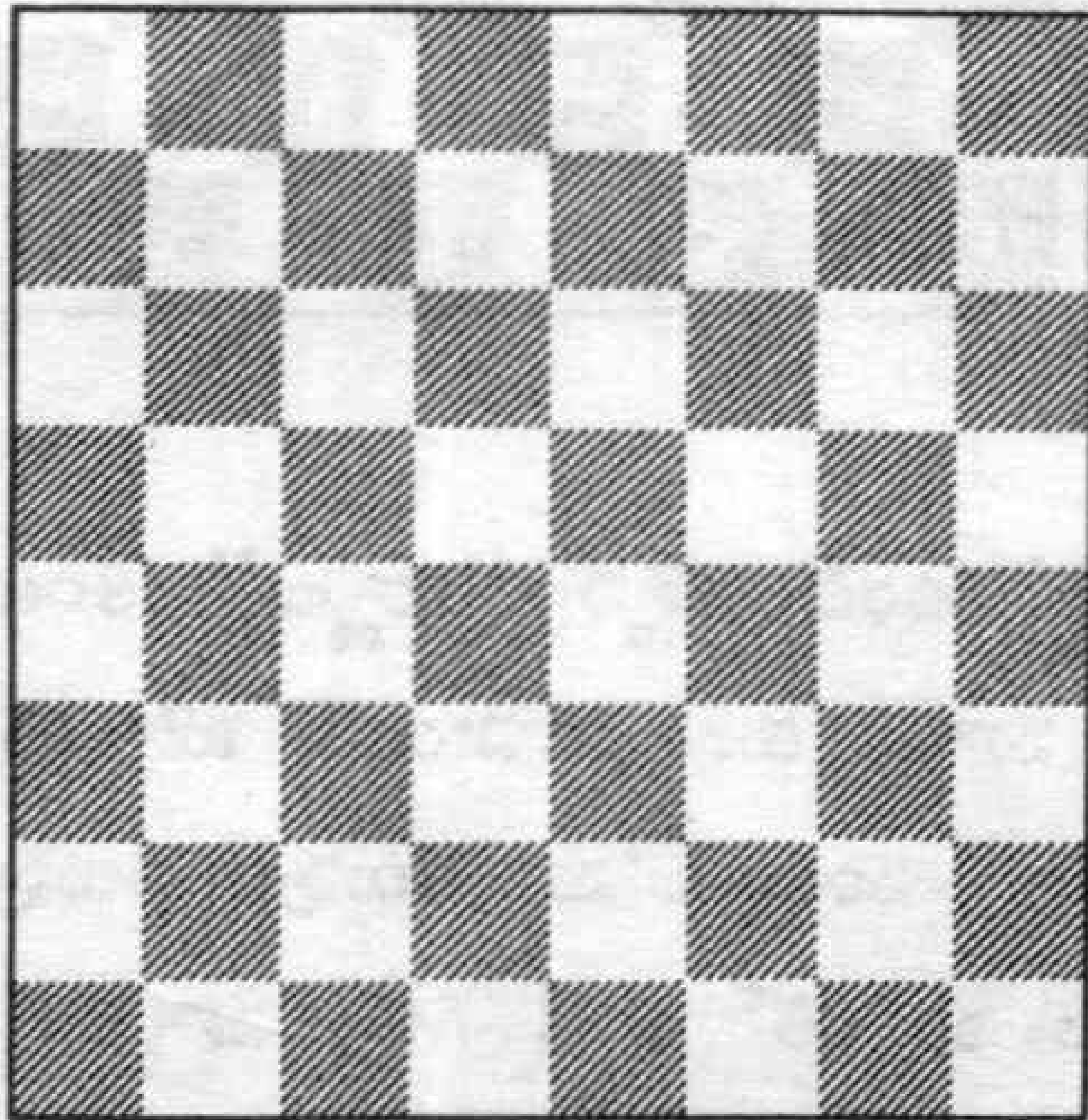
విషయసూచిక

1. చదరంగం ఆట సూత్రాలు

చదరంగం బల్ల.
ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం

చదరంగం ఇద్దరు ఆడే ఆట. ఒకరు తెలుపు రంగు కాయల్ని, మరొకరు నలుపు రంగు కాయల్ని ఉపయోగిస్తారు. చదరంగం బల్ల 64 గళ్లుగా విభజింపబడ్డ ఒక చతురస్రం. యీ చతురస్రం బల్లమీద ఒక తెలుపు గడి, తర్వాత నలుపు గడి వరసగా వుంటాయి.

1వ పటం



బల్లమీద ఉండే పరిస్థితినీ, రాజు, బలాల కదలికలనూ సూచించే సంకేత విధానం ఒకటి ఉంది.

ఈ పద్ధతిలో నిలువు వరసలో ఉండే గళ్లని శ్రేణులు అంటారు. ఈ శ్రేణులని ఎడమనుండి కుడికి a, b, c, d, e, f, g, h అనే అక్షరాలతో సూచిస్తారు. అడ్డ వరసలోని గళ్లని పంక్తులు అంటారు. వీటిని కిందనుంచి పైకి 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 అంకెలతో సూచిస్తారు. (1వ పంక్తి, 2వ పంక్తి, ...). ప్రతీ గడికీ ఒక అక్షరం, ఒక అంకె ఉంటాయి (ఉదా: e4 గడి, f5 గడి, వగైరా).

గళ్ల పేర్లు 2వ పటంలో చూపబడ్డాయి.

2వ పటం

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

ఐమూల వరసలో ఉండే గళ్లని ''కర్ణాలు'' అంటారు. ఈ కర్ణాలని వాటి చివర గళ్లతో సూచిస్తారు. ఉదాహరణకు a2—g8, h4—d8 కర్ణాలు వగైరా. శ్రేణులలోనూ పంక్తులలోను తెలుపు, నలుపు గళ్లు ఒక దాని తర్వాత ఒకటి ఉంటే కర్ణాలలో ఉండే గళ్లు మాత్రం అన్నీ ఒకే రంగులో (తెలుపు గాని, నలుపు గాని) ఉంటాయి. ఉదాహరణకి b1—h7 కర్ణం తెలుపు, c1—a3 నలుపు. ఎనిమిదేసి గళ్లున్న యీ రెండు కర్ణాలని (a1—h8, h1—a8) ''దీర్ఘ కర్ణాల''ంటారు.

అభ్యాసం 1.

3వ పటం

8	7	24	53	36	5	22	51	34
7	54	37	6	23	52	35	4	21
6	25	8	55	58	45	12	33	50
5	38	59	46	13	48	57	20	3
4	9	26	15	56	11	44	49	32
3	60	39	10	47	14	31	2	19
2	27	16	41	62	29	18	43	64
1	40	61	28	17	42	63	30	1

ఈ అభ్యాసం కోసం 3వ పటంలోని గళ్ళకి ఓ వరస, క్రమం లేకుండా సంఖ్యలు ఇవ్వబడ్డాయి. పటంలో పక్కన సూచించిన అక్షరాలు, అంకెల ననుసరించి ఈ గళ్ల సరైన పేర్లను కనుక్కోండి. ఒకటో గడి (ఇది నిజానికి h1 గడి)లో మొదలుపెట్టి 64వ గడి వరకు (ఇది నిజానికి h2 గడి) వెళ్లండి. కొద్దిగా అభ్యాసం అయ్యాక పక్కనున్న అక్షరాలను, అంకెలను చూడకుండా అంటే అక్షరాలని, అంకెలని కాగితమ్ముక్కలతో మూసి ఈ గళ్ల పేర్లను కనుక్కోడానికి ప్రయత్నించండి. గడి సంఖ్యల, వాటి పేర్ల పట్టీని తయారు చేసిన తర్వాత మీ జవాబులని మా సమాధానాలతో* సరి చూసుకోండి.

---

* దీనికి, మిగిలిన అభ్యాసాలకి సమాధానాల కోసం 455 పేజీ చూడండి.

చదరంగంలో బలాబలాలు.

ప్రారంభ స్థితి

ఆట ప్రారంభించే ముందు ఒక్కొక్కరికీ ఈ క్రింది బలాలు ఉంటాయి.

♔ ♚ ఒక రాజు
♕ ♛ ఒక మంత్రి
♖ ♜ రెండు యేనుగులు
♗ ♝ రెండు శకట్లు
♘ ♞ రెండు గుర్రాలు
♙ ♟ ఎనిమిది బంట్లు

మొత్తం అంతట్నీ కలిపి "బలం" అంటారు. ఆట ప్రారంభించేటప్పుడు ఇరు పక్షాల మధ్యా "బలాల సమానత్వం" ఉంటుంది. ప్రత్యర్థి రాజుని పట్టి బంధించడం ఆట లక్ష్యం. దీన్నే "రాజు ఆటకట్టు" అంటారు.

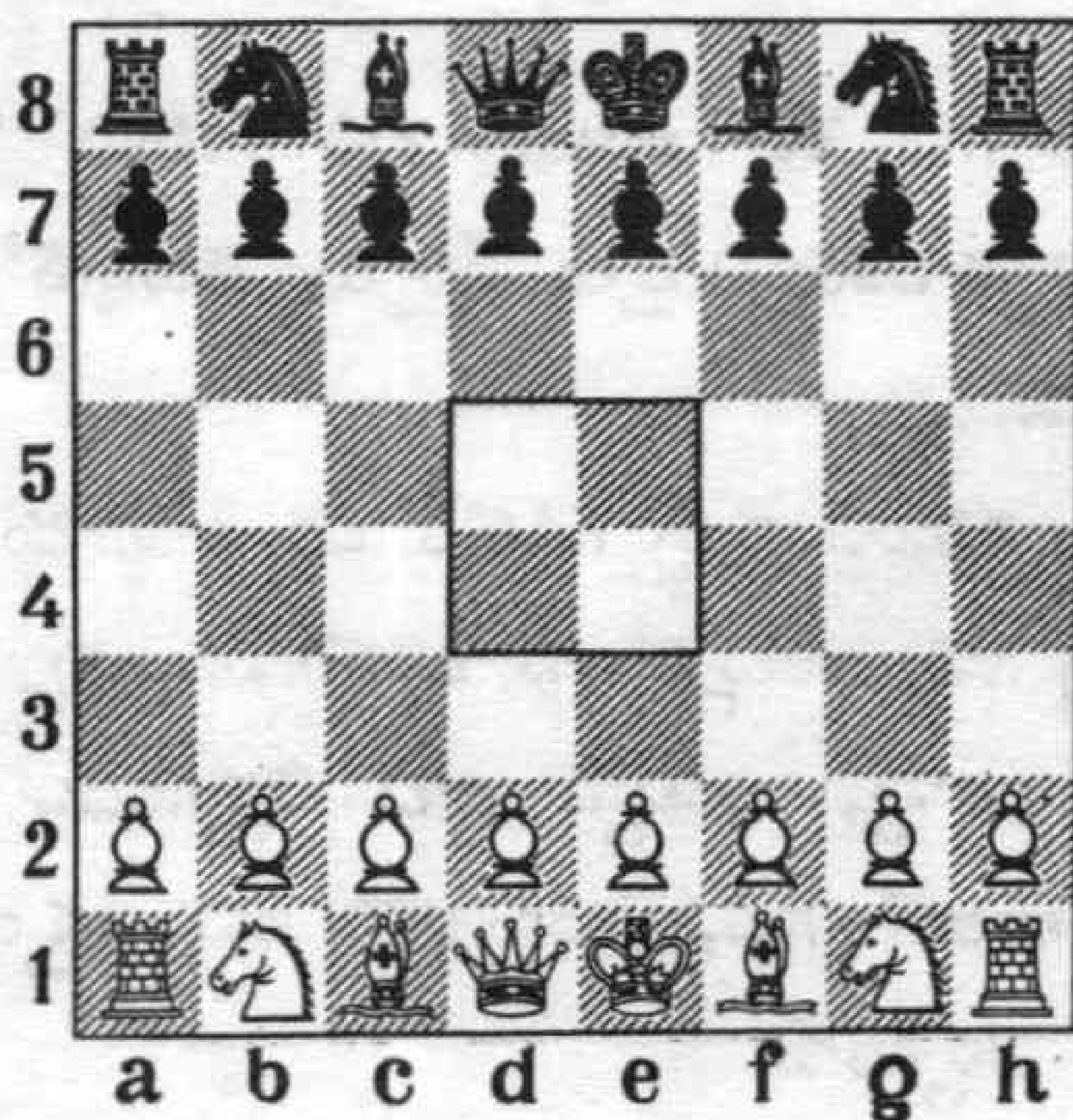
మంత్రిని, ఏనుగులని "పెద్ద" బలం అంటారు. శకట్లని, గుర్రాలని "చిన్న" బలం అంటారు.

చదరంగం పావుల్ని కింద చూపిన విధంగా అక్షరాలతో సూచిస్తారు: రాజు (King) — K; మంత్రి (Queen) — Q; ఏనుగు (Rook) — R; శకటు (Bishop) — B; గుర్రం (Knight) — N; బంటు (Pawn) — P.

సంకేతపూర్వకంగా ఎత్తులని సూచించేటప్పుడు, సాధారణంగా బంట్లకి ఉపయోగించే P అక్షరాన్ని వదిలేస్తారు.

ఏదేనా ఒక సమయంలో బల్లమీద చదరంగపు బలాల కూర్పుని "పరిస్థితి" అంటారు. ఆట మొదలుపెట్టే ముందు, అంటే ప్రారంభ స్థితిలో బలాల కూర్పు 4వ పటంలో చూపబడింది.

4వ పటం



తెలుపు బలం ఒకటి, రెండు పంక్తులని, నలుపు బలం ఏడు, ఎనిమిది పంక్తులని ఆక్రమించుకుని ఉంటాయి. బల్ల పరిచేటప్పుడు ఇద్దరు ఆటగాళ్లకీ కుడి చేతి వైపు మూల గడి తెల్ల గడి ఉండేట్లుగా చూడాలి. (తెలుపుకి h1 గడి, నలుపుకి a8 గడి కుడి చేతి వైపు రావాలి.) రాజు, మంత్రి స్థానాలు సరిగా పెట్టడానికి ఒక చిన్న సూత్రం: ''మంత్రికి తన సొంత రంగు ఇష్టం'' అని గుర్తుపెట్టుకోండి. ప్రారంభ స్థితిలో తెల్ల మంత్రి తెల్ల గడి (d1)లోను, నల్ల మంత్రి నల్ల గడి (d8)లోను ఉంటాయి.

బల్లకి ఎడమ వైపు సగ భాగాన్ని (a, b, c, d శ్రేణులు) మంత్రి భాగమనీ, కుడి వైపు సగ భాగాన్ని (e, f, g, h శ్రేణులు) రాజు భాగమనీ అంటారు.

బల్ల మధ్యస్థంగా ఉండే నాలుగు గళ్లనీ (d4, d5, e4, e5) ''కేంద్రం'' అంటారు. ఈ కేంద్రం, మొత్తం చదరంగపు బల్లలో ముఖ్యమైన ప్రదేశం. దీని ప్రాముఖ్యం గురించి తర్వాత చర్చించుకుందాం.

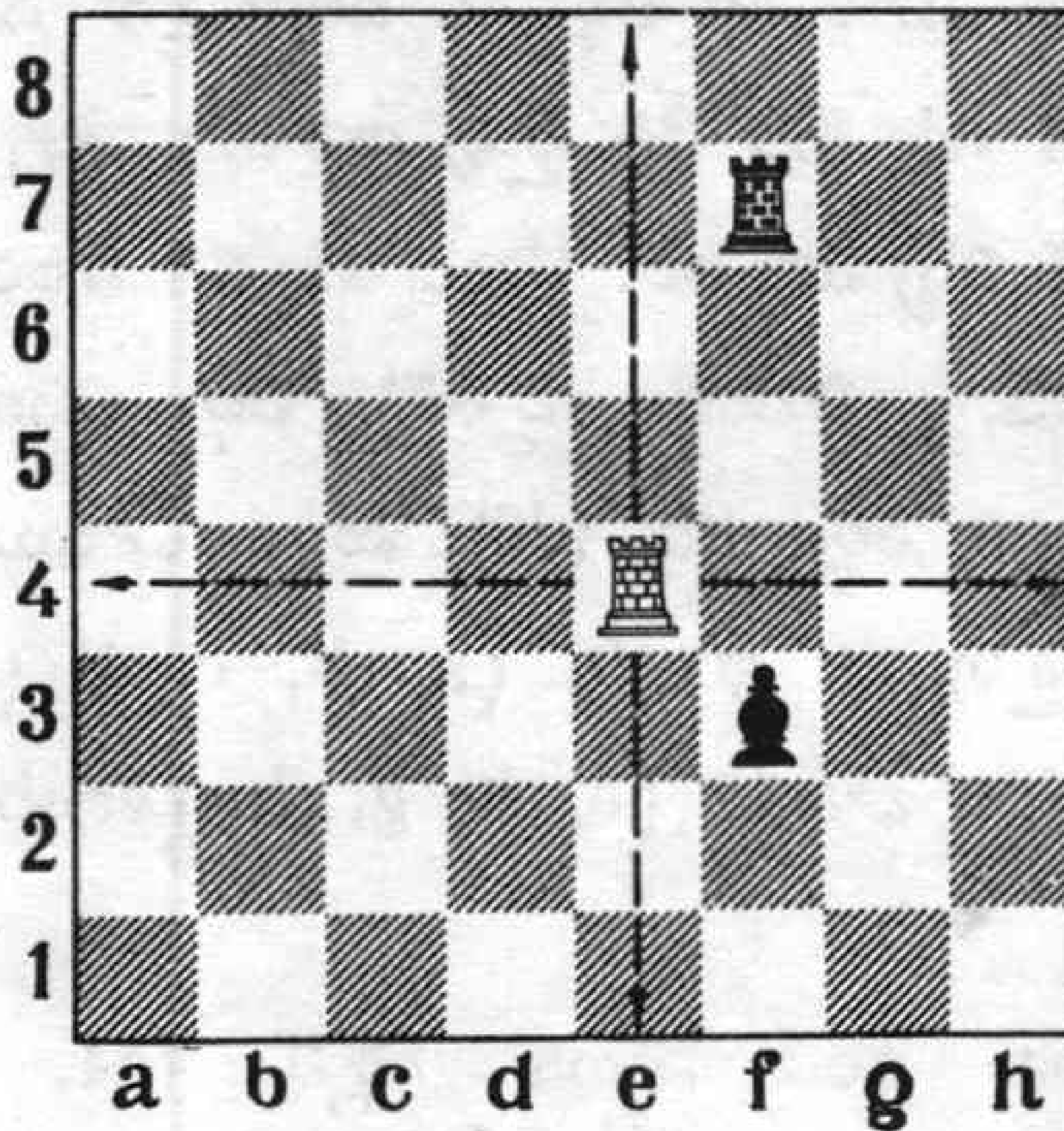
ఎత్తులు

ఏదేనా బలానిది గాని లేదా బంటుది గాని కదలికని "ఎత్తు" అంటారు. ఆటగాళ్లు ఒకరి తర్వాత ఒకరు ఎత్తులు వేస్తారు. తెలుపుతో ఆడేవాడే ఎప్పుడూ ఆటని ప్రారంభిస్తాడు.

తన బలగం ఆక్రమించి వున్న గడిలోకి ఒక ఆటగాడు తన రాజుని గాని, తన మిగిలిన బలాన్ని గాని, బంట్లని గాని జరపలేడు. ఒక్క గుర్రం మాత్రమే గెంతుతూ రాజుని, బలాన్నీ, బంట్లనీ దాటి వెళ్లగలదు.

"ఏనుగు" శ్రేణులలో గాని, పంక్తులలో గాని అడ్డం యేమీ లేనప్పుడు ఎంత దూరమైనా వెళ్లగలదు.

5వ పటం



5వ పటంలో తెల్ల ఏనుగు e శ్రేణిలో లేక 4వ పంక్తిలో ఏ గడికైనా వెళ్లగలదు. అంటే 14 గళ్లలో ఏ గడికైనా వెళ్లగలదు.

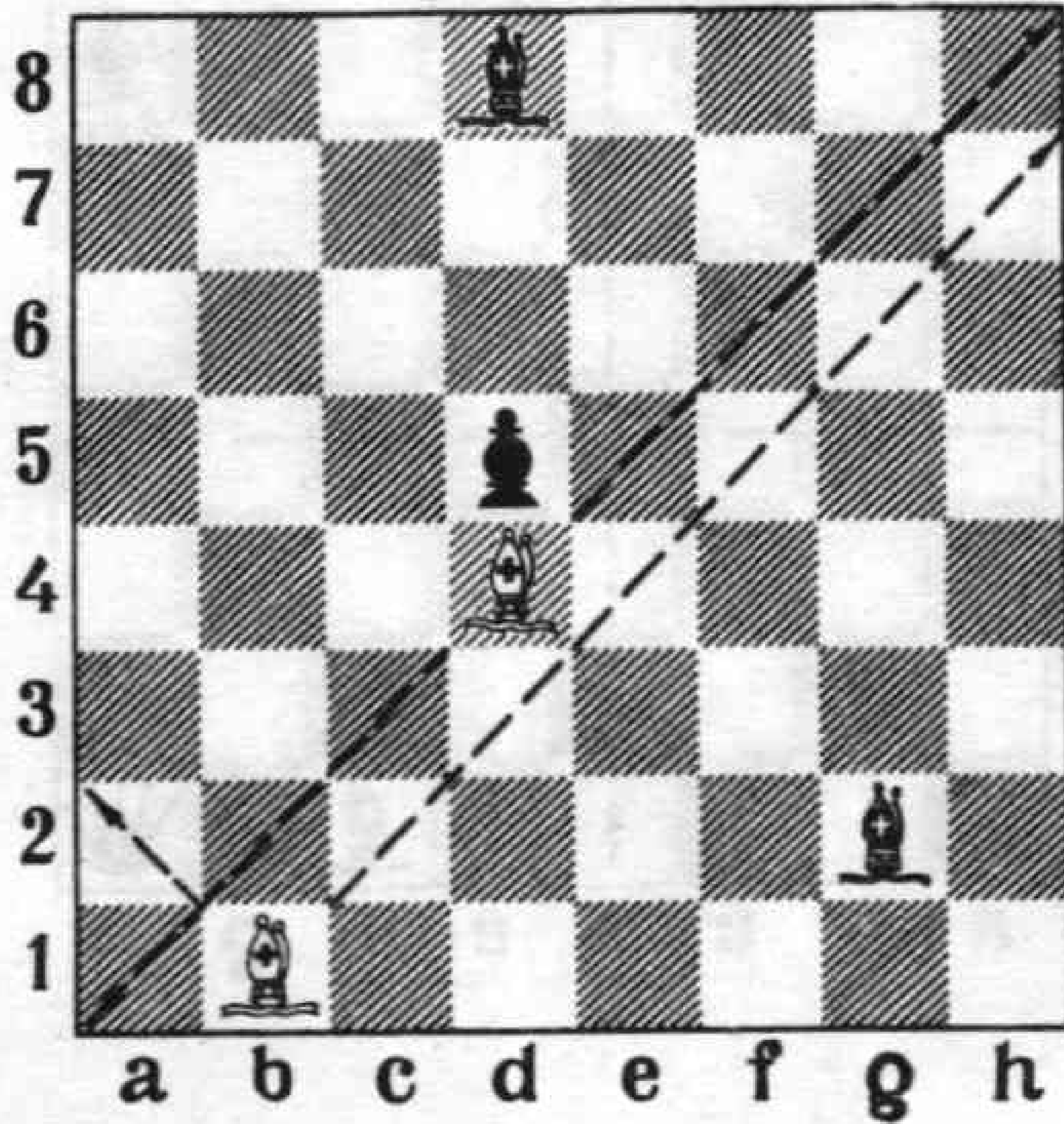
అభ్యాసం 2.

అ) 5వ పటంలో నల్ల ఏనుగు ఏ యే గళ్లలోకి వెళ్లగలదో చెప్పండి.

ఆ) అదే పటంలో నల్ల ఏనుగు యీ పరిస్థితిలో f శ్రేణిలో ఏ గళ్లకు వెళ్లలేదో చెప్పండి.

''శకటు'' ఐమూలగా ఎంత దూరమైనా ఆటంకం లేనప్పుడు వెళ్లగలదు.

6వ పటం



6వ పటంలో d4లో ఉన్న తెల్ల శకటు a1—h8, g1—a7 కర్ణాల లోని 13 గళ్లలో ఏ గడికైనా వెళ్లగలదు. b1లో ఉన్న రెండో తెల్ల శకటు కైతే 7 గళ్లలోకి వెళ్లడానికి మాత్రమే వీలుంది.

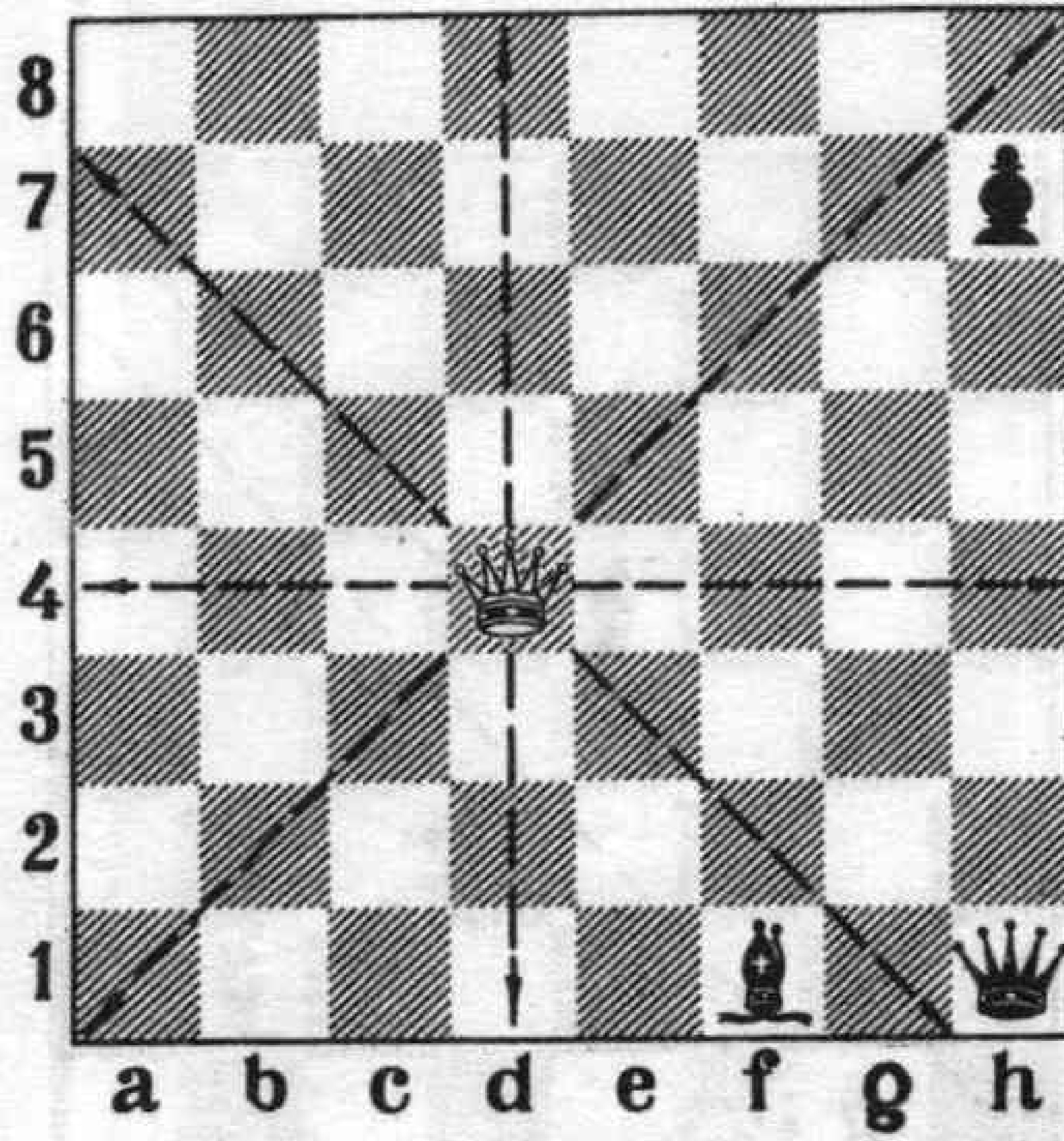
ప్రారంభ స్థితిని (4వ పటం) గమనిస్తే ఆటగాళ్లిద్దరికీ తెల్ల కర్ణాలలో మాత్రమే నడవగలిగే శకటు ఒకటి, నల్ల కర్ణాలలో మాత్రమే నడవగలిగే శకటు ఒకటి, ఉన్నాయని తెలుస్తుంది. తరచుగా వీటిని తెల్లగడి శకటు, నల్లగడి శకటు అని వ్యవహరిస్తారు.

అభ్యాసం 3.

అ) 6వ పటంలో ఉన్న నలుపు నల్లగడి శకటు ఏ యే గళ్లకు వెళ్తుంది?
ఆ) h1—a8 కర్ణంలో నలుపు తెల్లగడి శకటు వెళ్ల లేని గడులేవి?

''మంత్రి'' పంక్తులలో గాని, శ్రేణులలో గాని, కర్ణాలలో గాని, ఆటంకం లేనప్పుడు ఎంత దూరమైనా వెళ్లగలదు.

7వ పటం



ఆ రకంగా ఏనుగుకీ, శకటుకీ ఉన్న లక్షణాలే కాకుండా నలుపు, తెలుపు కర్ణాలలో యెటేనా కదిలే శక్తి మంత్రికి ఉంటుంది. 7వ పటంలో d4లో ఉన్న మంత్రి వెళ్లగలిగే 27 గడుల్ని చూపించడం జరిగింది. ఈ విధంగా యెటుపడితే అటు వెళ్లగలిగిన మంత్రి మహా శక్తివంతమైన బలం అవడం సహజమే కదా.

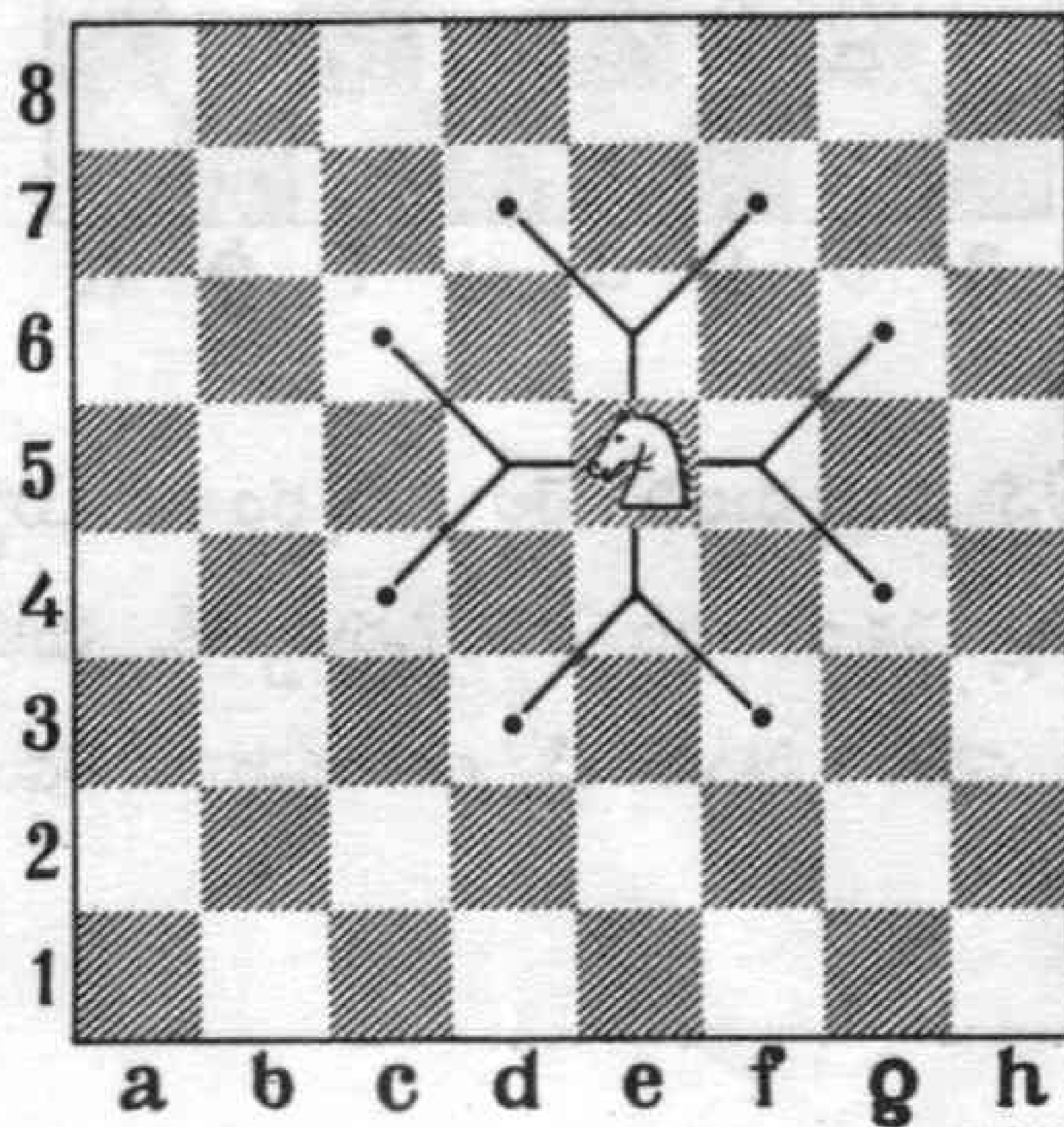
అభ్యాసం 4.

అ) 7వ పటంలో నల్ల మంత్రి ఏ యే గళ్లకు వెళ్లగలదు?
ఆ) h8 గడికి నల్ల మంత్రి వెళ్లగలదా?

"గుర్రం" ఒక ప్రత్యేకమైన పద్ధతిలో కదుల్తుంది (8వ పటం చూడండి).

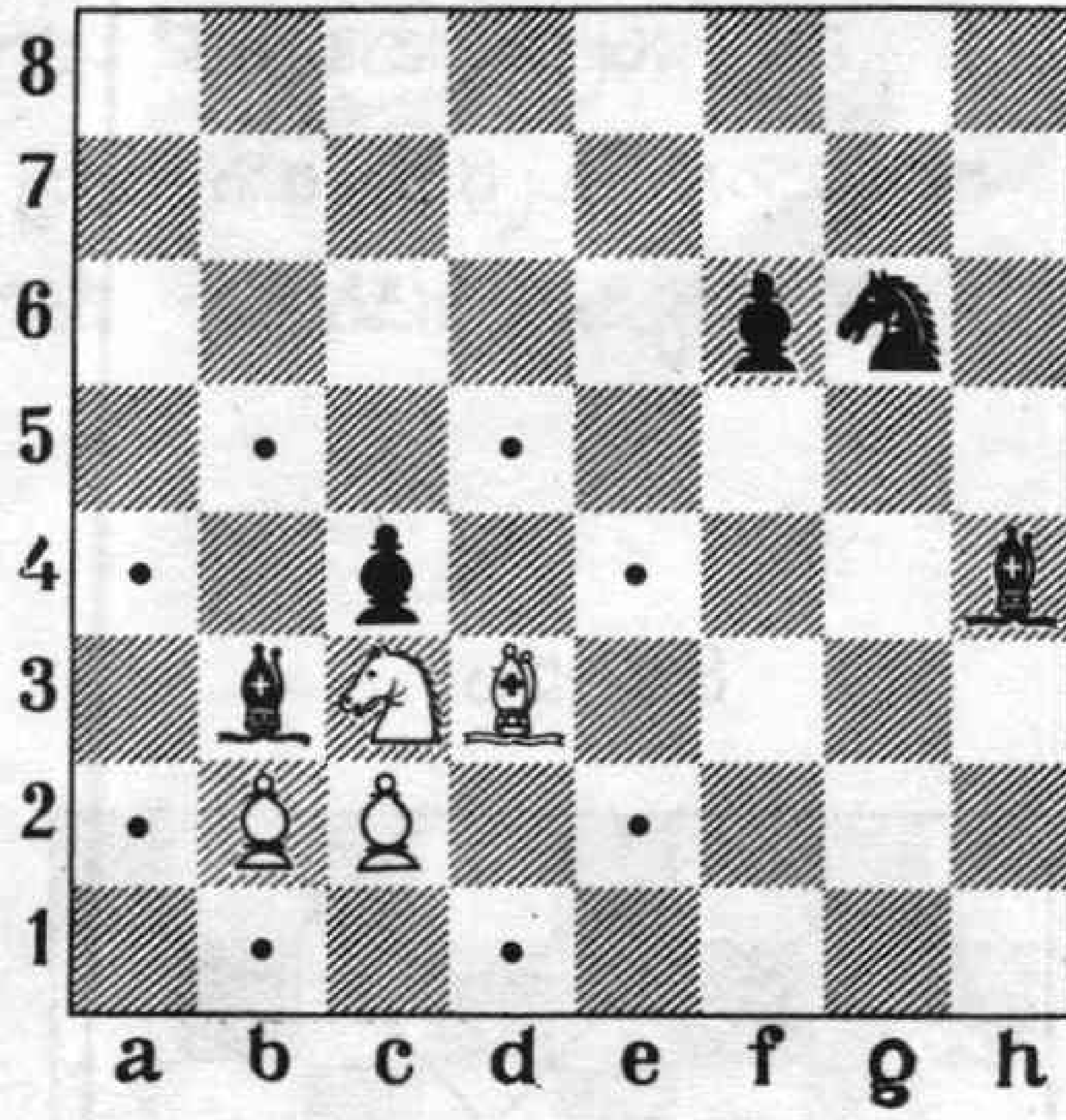
e5 నల్ల గడినుంచి తెల్ల గుర్రం చుక్కలతో చూపించిన 8 తెల్ల గళ్లలోకి వెళ్లగలదు. ఈ విధంగా గుర్రం, తను వున్న గడినుంచి, అదే పంక్తిలో గాని, శ్రేణిలో గాని పక్కనున్న గడిమీదుగా వేరొక రంగు గడిలోకి

8వ పటం



వెళ్తుంది. 8వ పటంలో గుర్రం d5 గడిమీదుగా c6 లేదా c4; e6 గడి మీదుగా d7 లేదా f7; f5 గడిమీదుగా g6 లేదా g4; e4 గడిమీదుగా d3 లేక f3కి ఎలా దాటి వెళ్లగలదో గమనించండి. దీన్నిబట్టి గుర్రం రెండు గళ్లు యే దిశలోనేనా దాటి ఒక గడి పక్కకి తిరుగుతుందని చెప్పవచ్చు. గుర్రం ఎప్పుడూ తెల్ల గడినుంచి నల్ల గడికి, లేదా నల్ల గడినుంచి తెల్ల గడికి మాత్రమే వెళ్తుంది. తన దారిలో వున్న తన బలంమీదనుంచి గాని యెదుటి పక్షం బలంమీదనుంచి గాని గెంతి వెళ్లగలిగేది చదరంగం ఆటలో ఒక్క గుర్రం మాత్రమే.

9వ పటం



ఉదాహరణకి 9వ పటంనుంచి తెల్ల గుర్రం చుట్టూతా దాని సొంత పక్షం బలం గాని, నల్ల పక్షం బలం గాని ఉన్నప్పటికీ, చుక్కలతో చూపించిన గళ్లలోకి వెళ్లటానికి దానికి ఎటువంటి ఆటంకమూ లేదు.

అభ్యాసం 5.

1. 9వ పటంనుంచి నల్ల గుర్రం ఏ గళ్లలోకి వెళ్లగలదు?

2. ఇప్పుడు 3వ పటాన్ని మరో సారి చూడండి. అందులో గళ్లకి సంఖ్యలు యివ్వడానికి యే పద్ధతి ననుసరించడం జరిగిందో చెప్పండి.

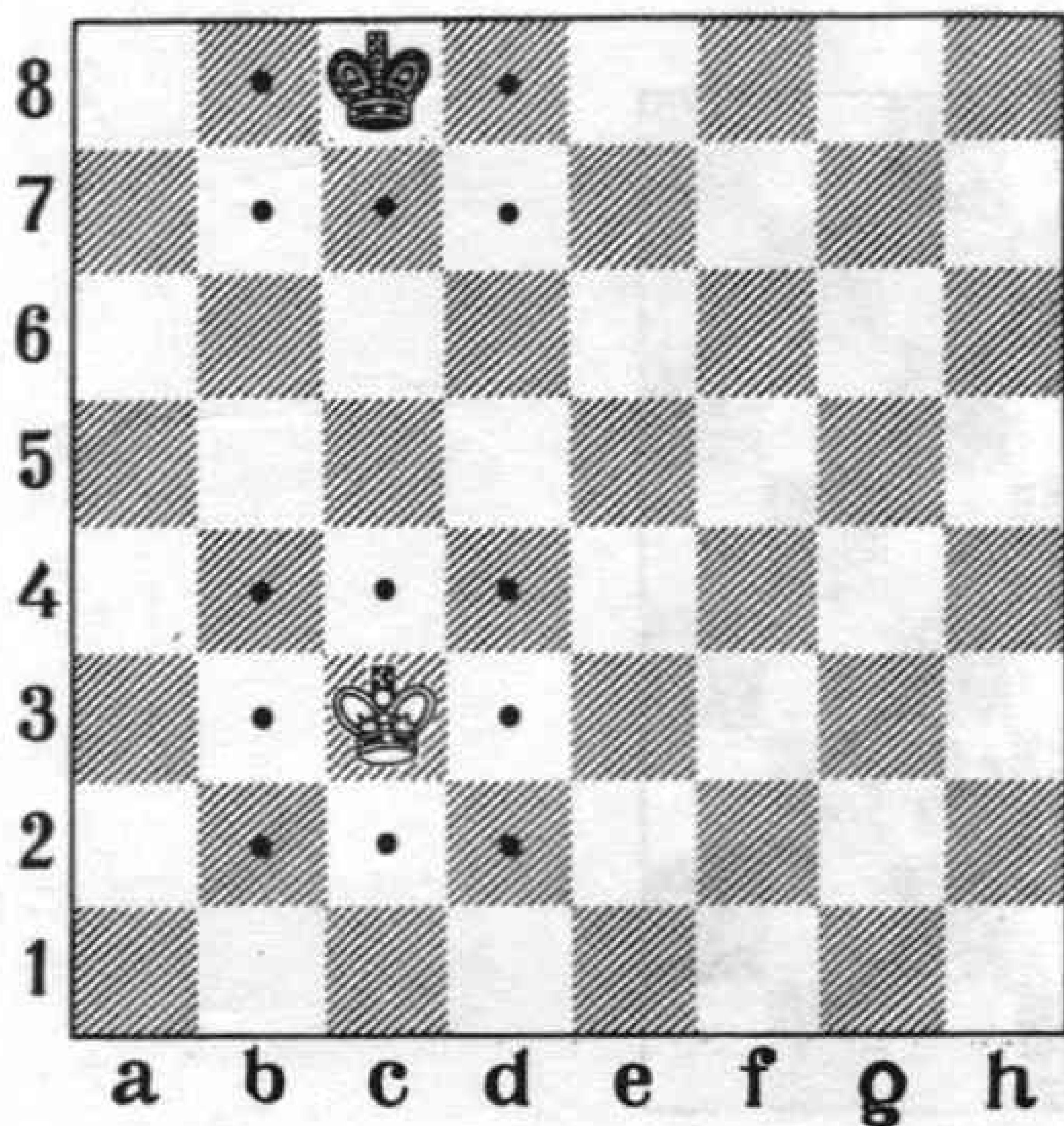
అసాధారణమైన వ్యూహగమనం వుండడంవల్ల గుర్రం చదరంగంలో విశిష్టమైంది. "ఒక్కొక్క గడిలోకి ఒక్కొక్క సారి మాత్రమే వెళ్లేలా గుర్రాన్ని బల్లంతా తిప్పేటట్టు నడిపించడం" ఒక ప్రఖ్యాతమైన చదరంగం సమస్య. అలాంటి నడకలు మూడు కోట్లకి పైబడే సాధ్యం అని గణితశాస్త్రజ్ఞులు రుజువుచేశారు. శతాబ్దాల తరబడి గొప్పగొప్ప మేధావులు యీ సమస్యని

శోధించారు గాని యింతవరకూ కచ్చితంగా యింత సంఖ్య అని యెవళ్ళూ తేల్చలేదు.

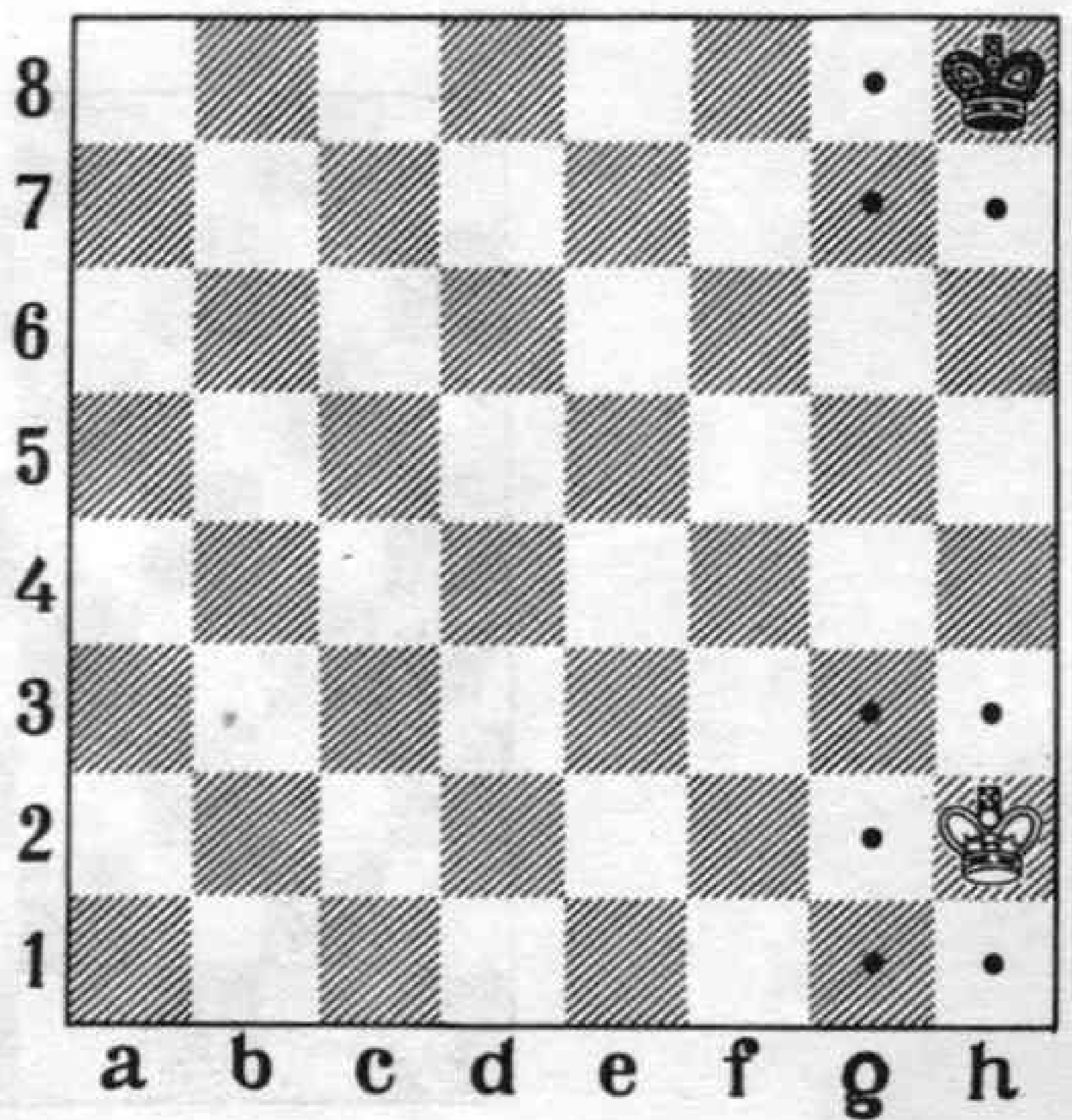
''రాజు'' ఏ దిశలోనైనా (అంటే నిలువుగా గాని, అడ్డంగా గాని, ఐమూలగా గాని) ఒక్క గడి మాత్రమే కదలగలదు.

10, 11వ పటాలలో ఉన్న రాజులు ఏ గళ్లలోకి వెళ్లగలవో చుక్కలతో చూపించాం.

10వ పటం



11వ పటం



బల్ల చివరల్లో ఉన్నప్పుడు రాజు కదలిక తగ్గిపోతుంది. అప్పుడు రాజు వెళ్లగలిగేది 5 గళ్లలోకి మాత్రమే. బల్లకి ఒక మూల గడిలో వున్నప్పుడు రాజు కదలిక 3 గళ్లలో మాత్రమే పరిమితం అయిపోతుంది.

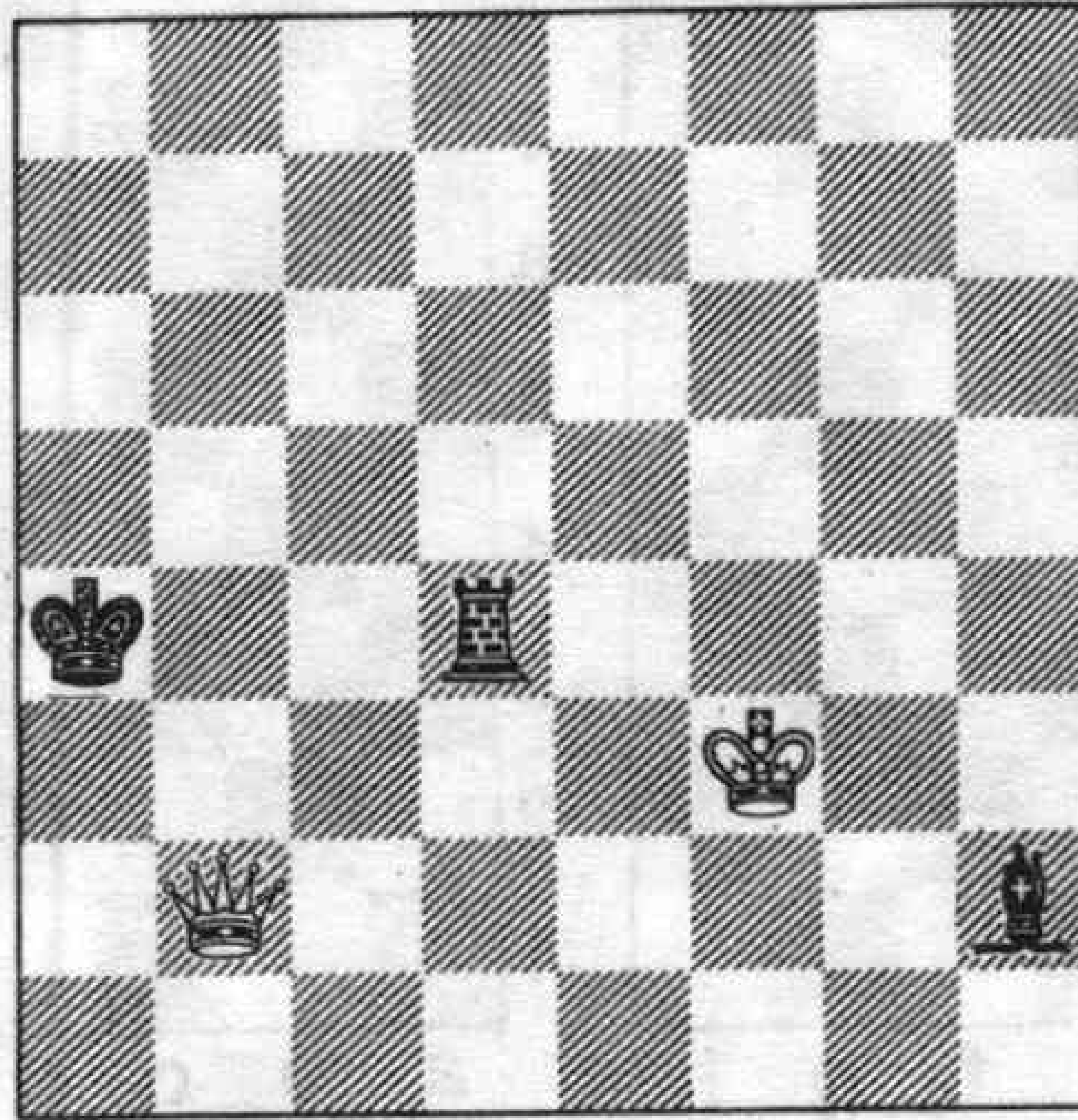
అభ్యాసం 6.

10, 11వ పటాలలో నల్ల రాజు వెళ్లగలిగే గళ్ల పేర్లు చెప్పండి.

చంపడం

ఒక పక్షం బలంలో యేదేనా ముందు యెత్తుకి వెళ్లేటప్పుడు ప్రత్యర్థి బలంది యేదన్నా దారిలో వుంటే దాన్ని "చంప"వచ్చు. చంపిన దాన్ని తొలగించి దాని గడిలో తన బలం ప్రవేశిస్తుంది. అప్పుడు ఆ ఎత్తు పూర్తయినట్టు భావిస్తారు. తను వెళ్లగలిగే గడిలో అడ్డం వున్న ప్రత్యర్థి బలం దాన్ని మాత్రమే యిలా చంపగలదు. (బంట్లు ముందుకు నడుస్తాయి గాని చంపేటప్పుడు ఐమూలగా చంపుతాయి.)

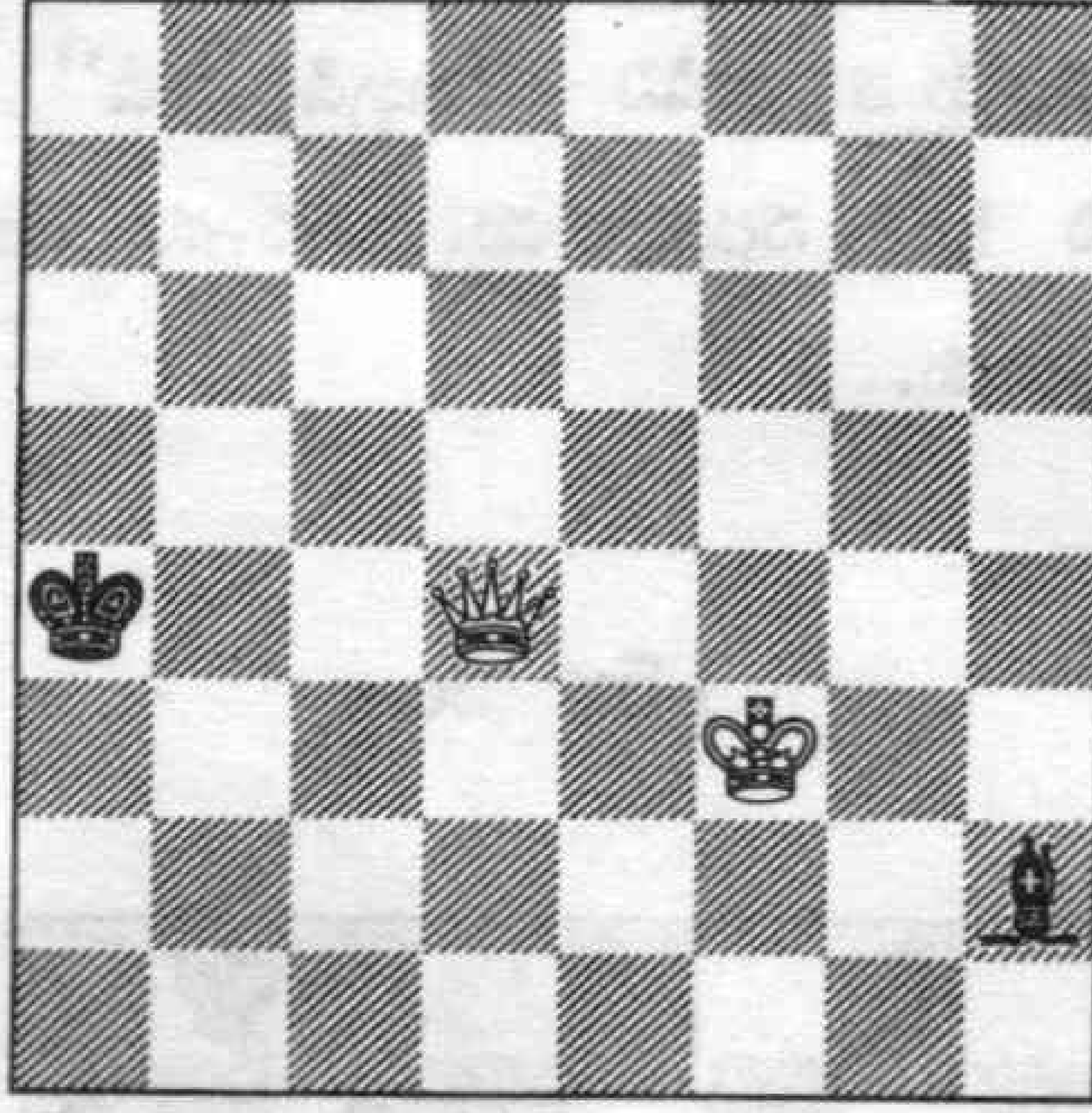
12వ పటం



చంపడానికి ముందు

తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. నల్ల ఏనుగూ, శకటూ ఒకే సారి తెల్ల మంత్రి దాడికి గురయాయి. మంత్రి ఆ రెండింటిలో దేన్నో ఒక్క దాన్నే చంపగలదు. కాని శకటుకంటే ఏనుగు విలువ యెక్కువ కాబట్టి, తెల్ల మంత్రి d4లో ఉన్న ఏనుగుని చంపుతుంది. ఈ కింది పరిస్థితి వస్తుంది:

13వ పటం

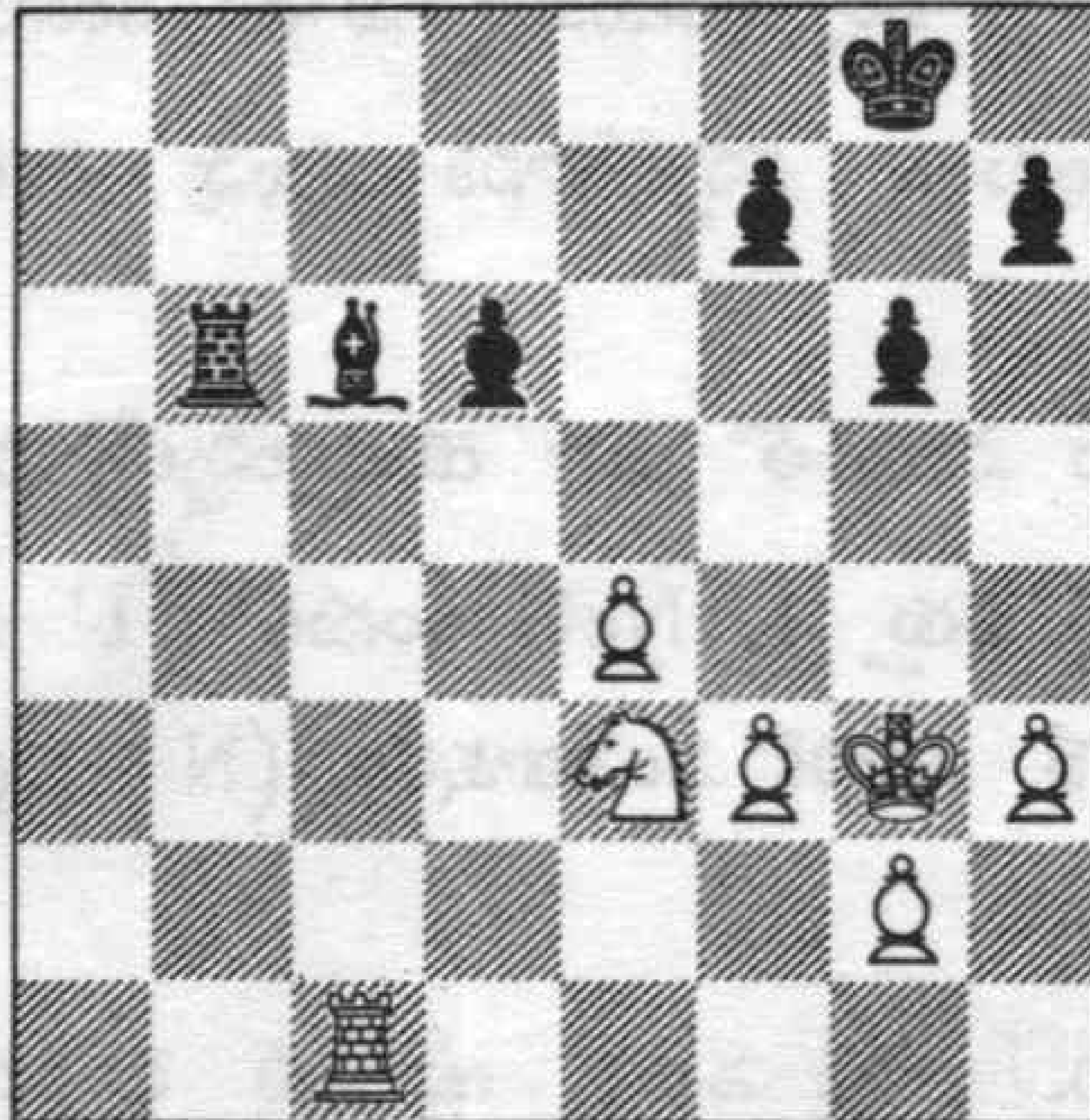


చంపిన తర్వాత

చంపగలిగే అవకాశం ఉన్నా ఆటగాడు విధిగా చంపాలనేం లేదు.

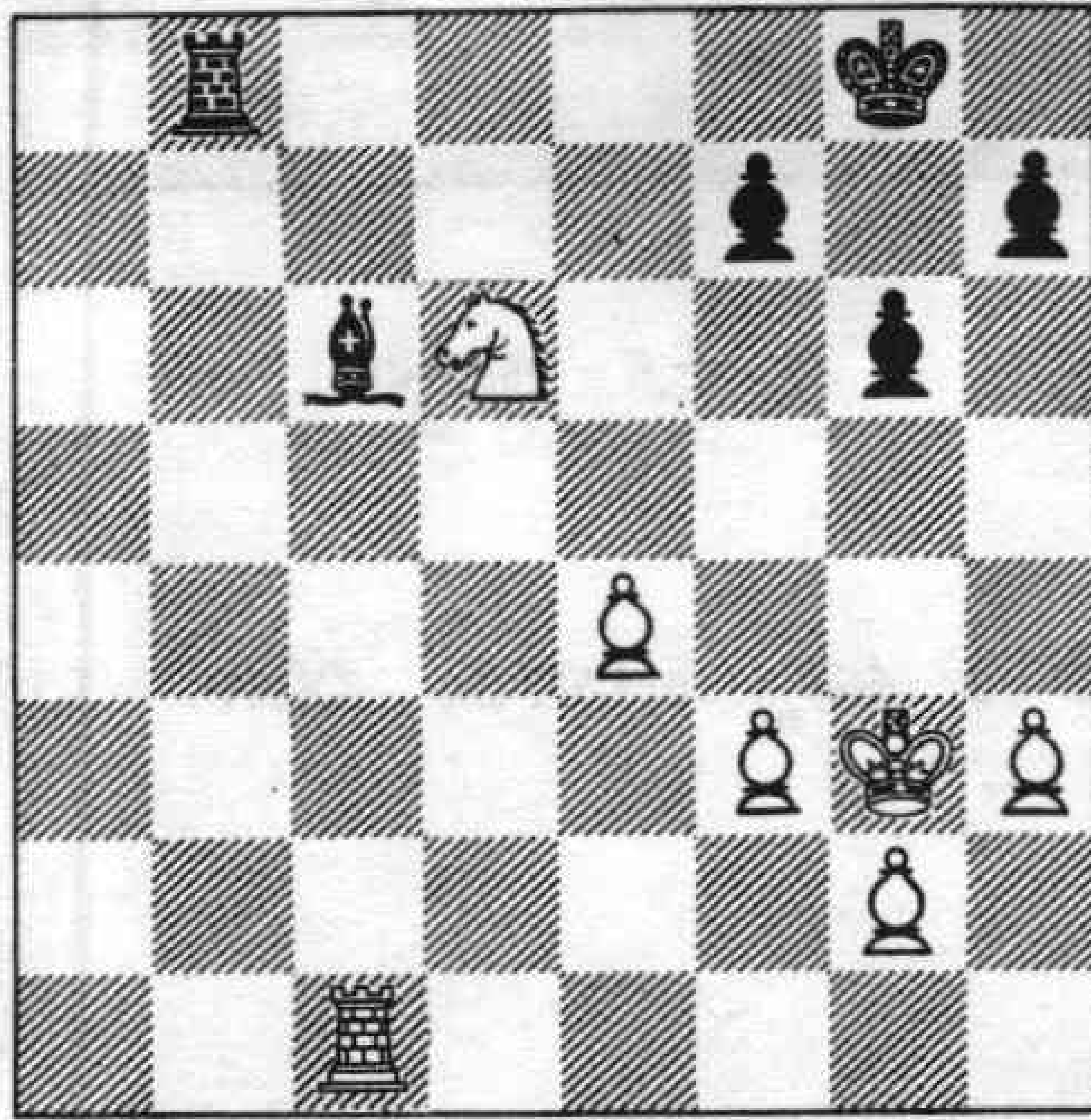
ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం

14వ పటం



14వ పటం పరిస్థితిలో తెలుపు తన గుర్రాన్ని e3 నుండి c4 గడికి జరిపి ఒకే సారి b6లో ఉన్న నల్ల ఏనుగుమీద, d6లో ఉన్న నల్ల బంటుమీద దాడిచేస్తాడు. ఈ విధమైన దాడిని ''ఇబ్బడి దాడి'' (fork) అంటారు. నలుపు తన ఏనుగుని b8కి నడుపుతాడు. అప్పుడు తెలుపు తన గుర్రంతో d6 బంటుని చంపుతాడు.

15వ పటం



ఇప్పుడు నలుపుకి యింకో ఒక కొత్త ప్రమాదం వచ్చి పడింది. తెల్ల ఏనుగువల్ల, c6లో ఉన్న నల్ల శకటుకి ప్రమాదం కలుగుతోంది.

ఈ ప్రమాదంనుంచి తప్పుకోడానికి నలుపు శకటుని d7కి నడుపుతాడు.

సంకేత విధానం సాయంతో యీ యెత్తులన్నిట్నీ రాద్దాం.

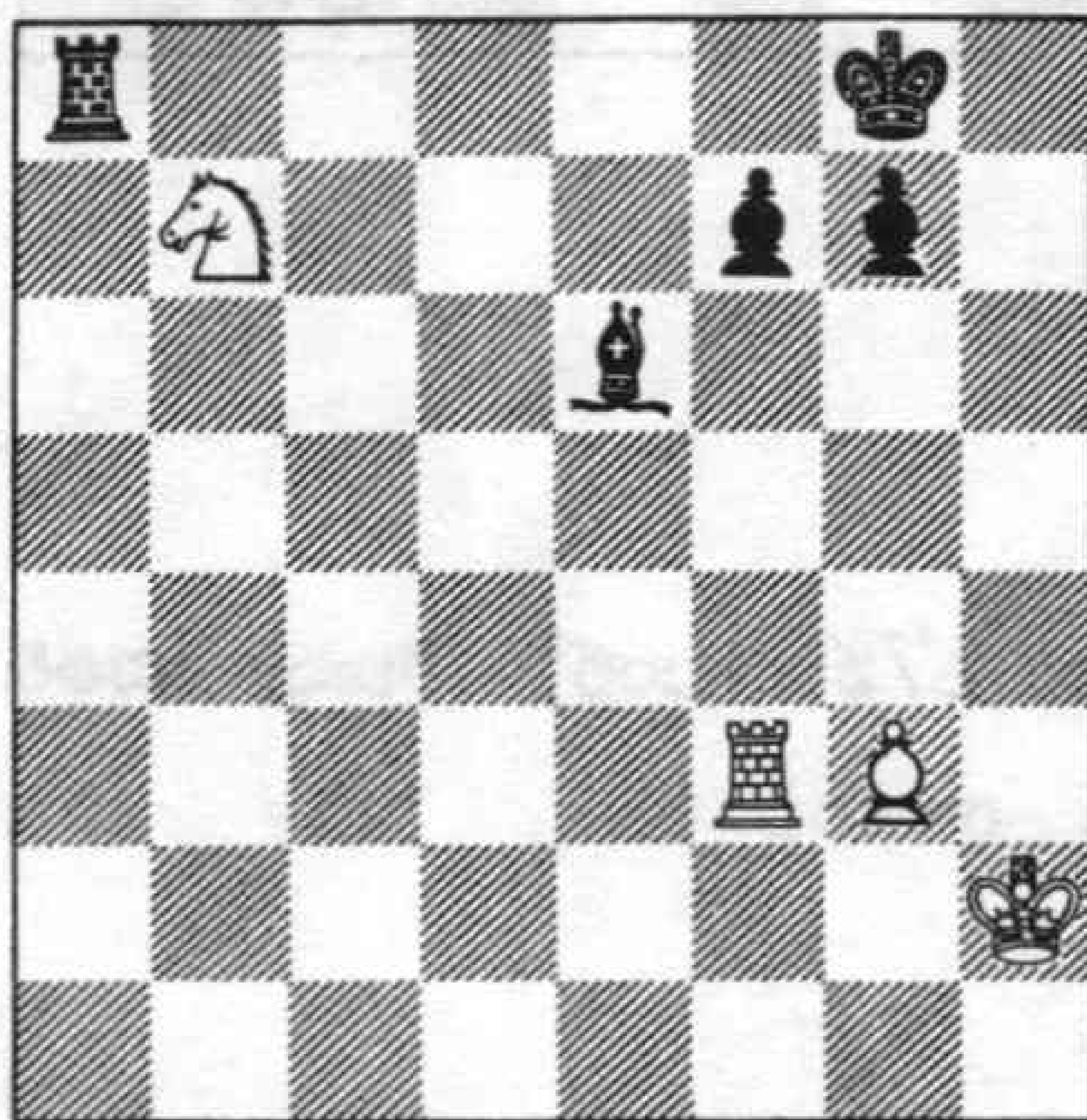
తెలుపు మొదటి ఎత్తు 1. Nc4. ఇందులో '1' ఎత్తు సంఖ్యని సూచిస్తుంది. 'N' కదిలే బలానికి సంకేతాక్షరం (N – గుర్రం). 'c4' అనేది అది వెళ్ళే గడి పేరు.

తెలుపు ఎత్తునీ, దానికి నలుపు జవాబునీ రెండింటినీ ఒకే సంఖ్యతో

సూచిస్తారు. దేన్నైనా చంపేటప్పుడు 'X' గుర్తు (హెచ్చింపు గుర్తు)* వాడతారు. ఉదాహరణకు 2. N×d6. ఇప్పుడు పై ఉదాహరణలోని ఎత్తులన్నిట్నీ వరసగా రాద్దాం: 1. Nc4 Rb8 2. N×d6 Bd7.

సంకేత విధానంలో తెలుపు యెత్తుని గాని, నలుపు యెత్తుని గాని చేర్చనవసరం లేకపోతే మూడు చుక్కలు పెట్టడం వాడుక.

16వ పటం

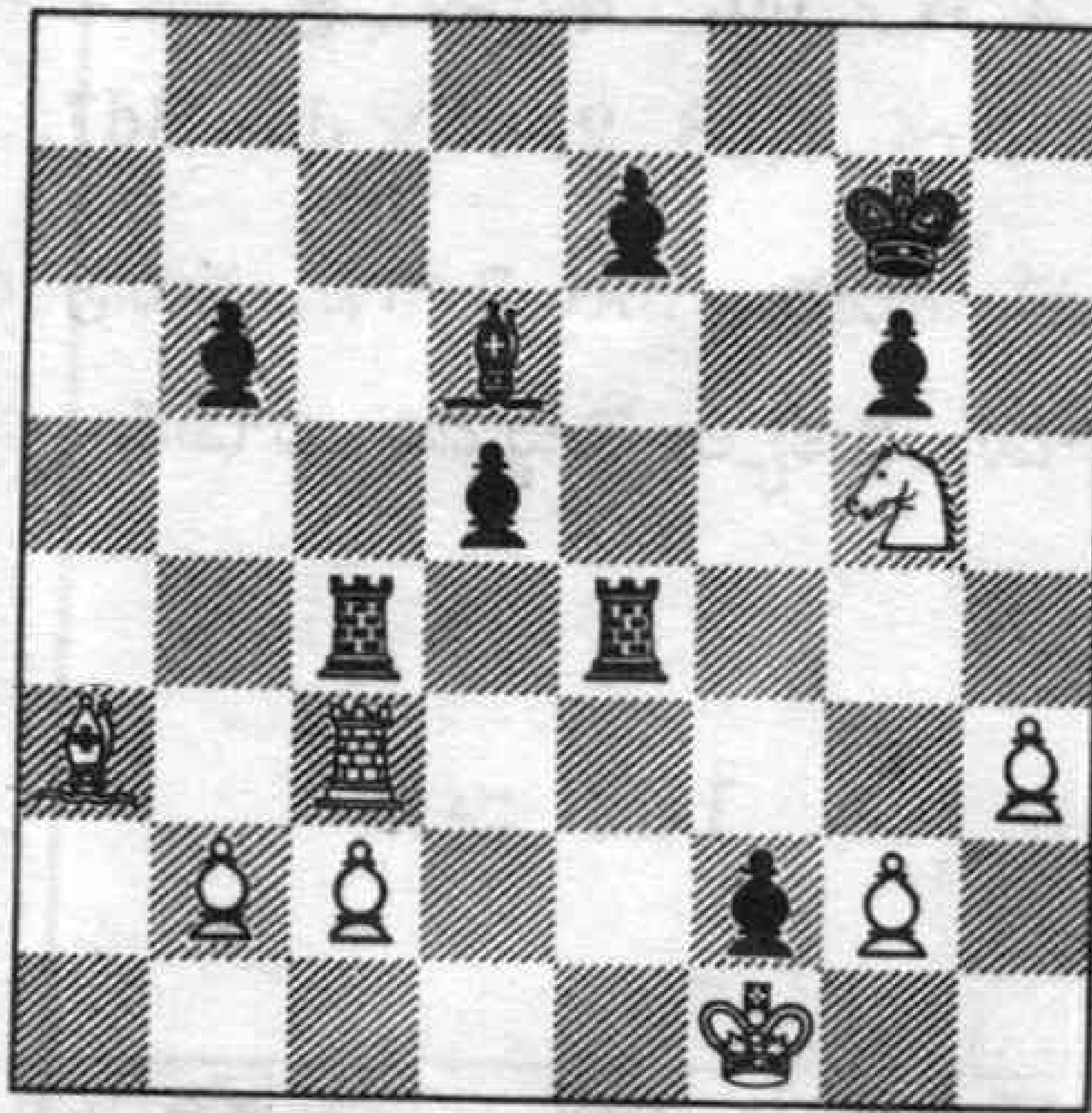


ఉదాహరణకు 16వ పటంలో ఎత్తు నలుపుది. అతని శకటు ఇబ్బడి దాడి చేస్తుంది, ఒక గుర్రాన్ని గాని, ఏనుగుని గాని గెల్చుకుంటుంది. ఆ ఎత్తుని 1. ... Bd5 విధంగా సూచిస్తారు.

---

* కొన్ని పుస్తకాలలోను, పత్రికలలోను, వ్యాసాలలోను ఈ గుర్తుని వదిలేస్తారు. ఉదాహరణకు 2. N×d6 బదులు 2. Nd6 అని కూడా రాయవచ్చు (అనువాదకుని వివరణ).

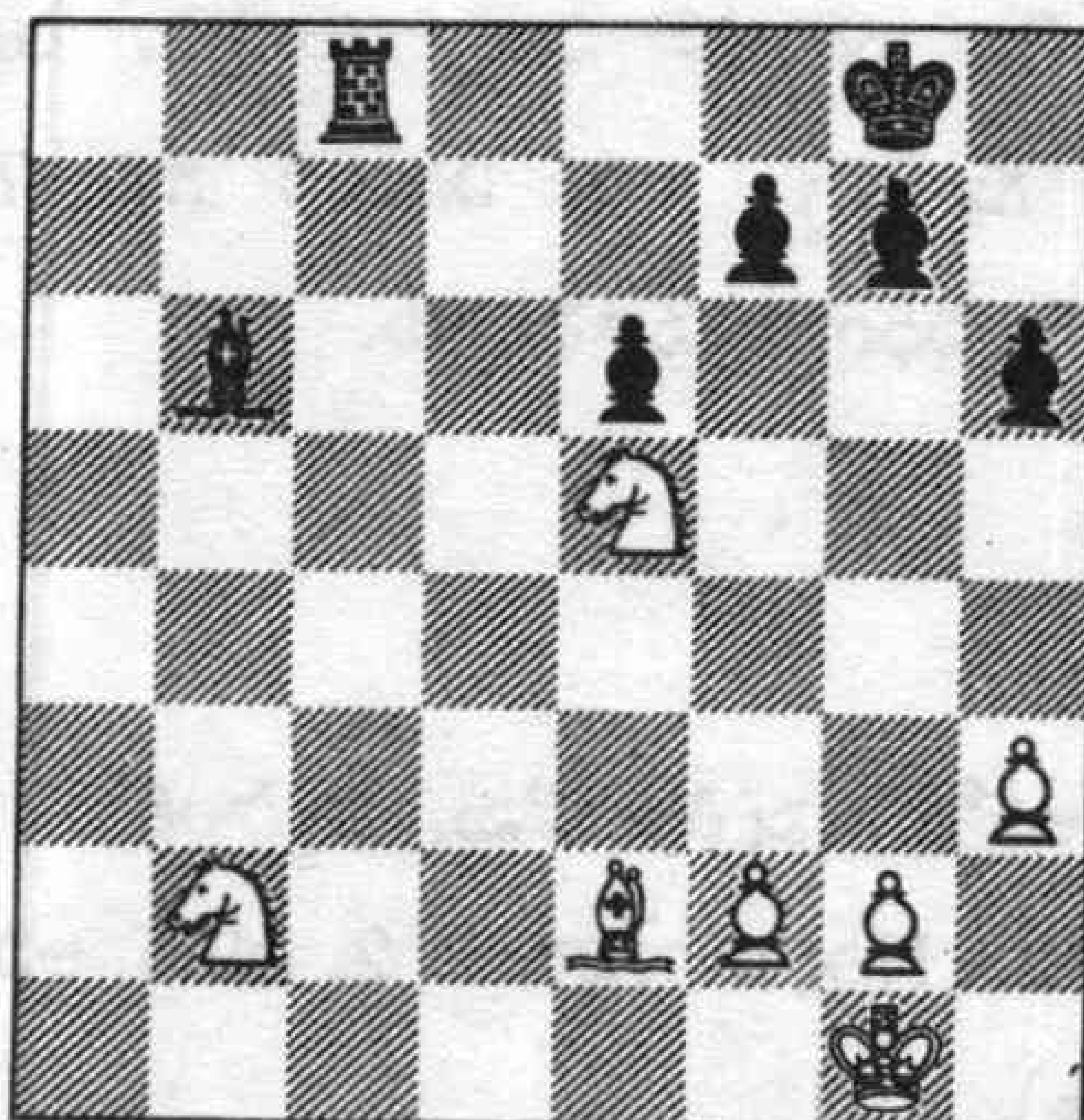
17వ పటం



అభ్యాసం 7.

ఎత్తు తెలుపుది. 17వ పటంలో తెలుపు అవతలి బలాన్ని చంపుతూ వేయగల్గిన ఎత్తులన్నీ రాయండి.

18వ పటం



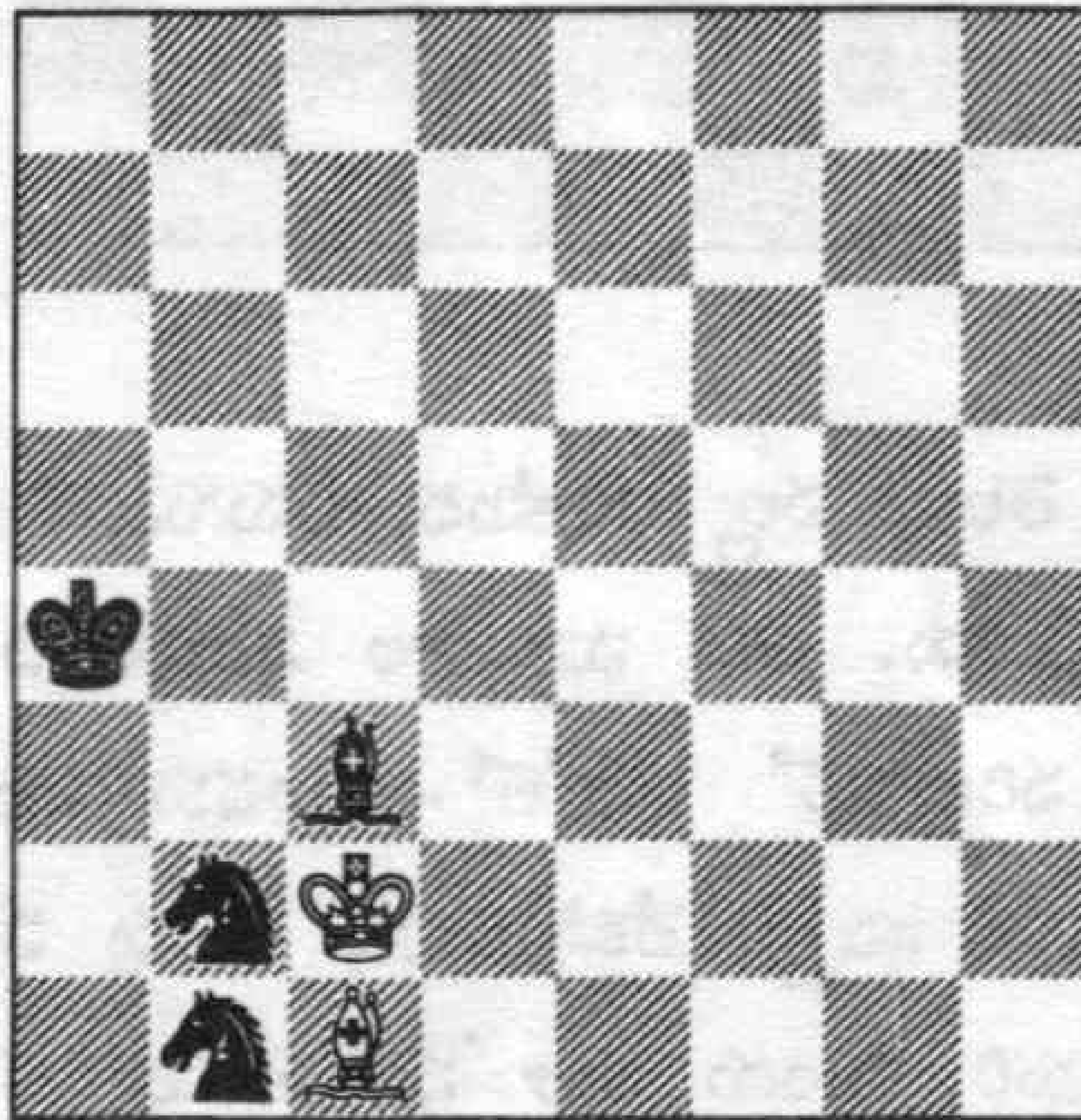
అభ్యాసం 8.

ఎత్తు నలుపుది. 18వ పటంలో నలుపు ఇబ్బడి దాడి చేయగల్గిన ఎత్తులన్నీ రాయండి.

రాజు ప్రత్యేక లక్షణాలు. 'షా' చెప్పడం

ప్రత్యర్థి బలగం దాడిలో ఉన్న గడిలోకి వెళ్ళే హక్కు లేనిది ఒక్క రాజు మాత్రమే. రాజుని దాడిలో వదిలెయ్యడానికి వీలు లేదు.

19వ పటం

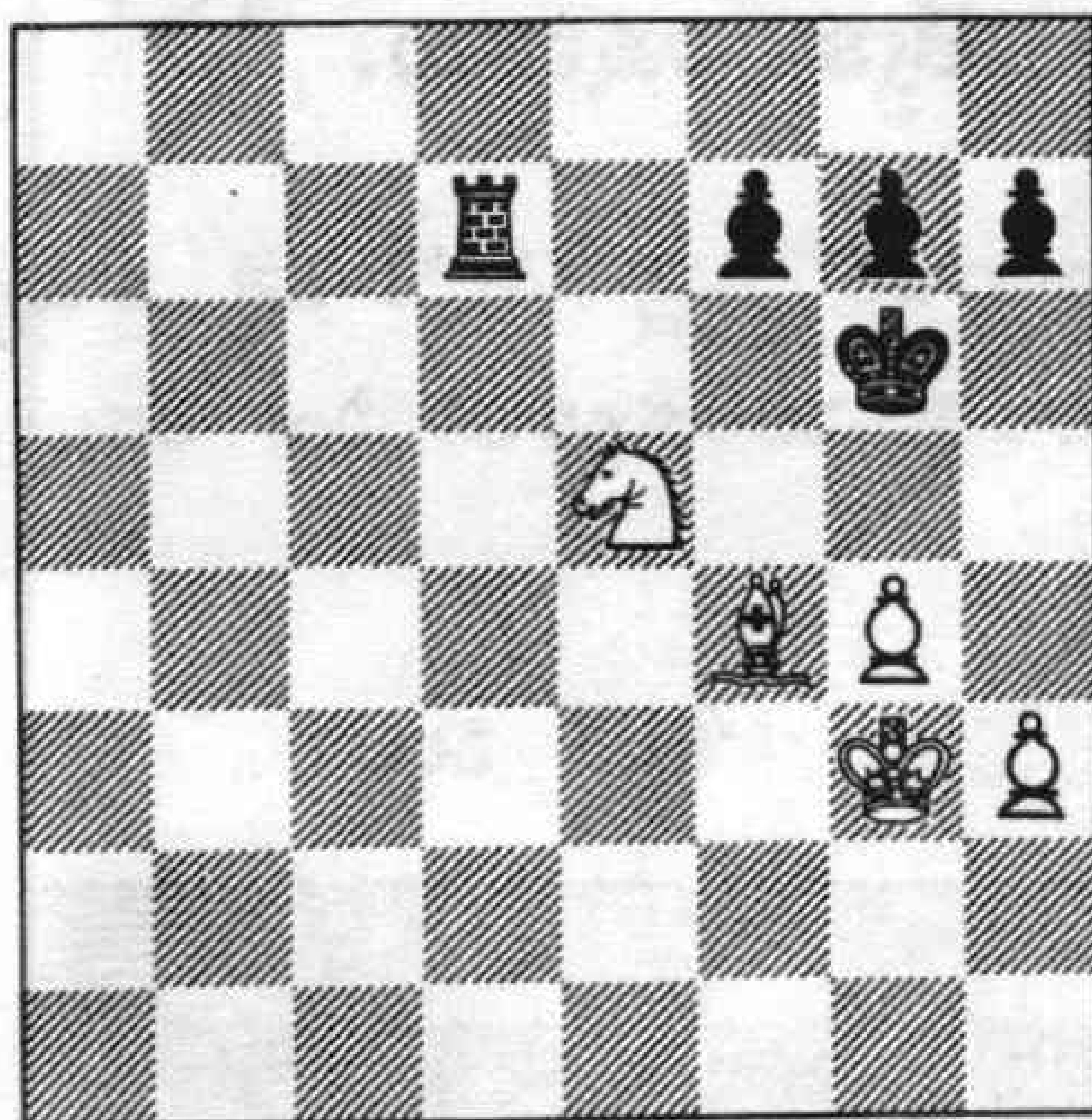


19వ పటంలో ఎత్తు తెలుపుది. అతను 1. B×b2 గాని, 1. K×b1 గాని ఆడచ్చు. 1. K×b2 మాత్రం సాధ్యం కాదు. ఎందుకంటే అప్పుడు రాజుకి c3లో ఉన్న నల్ల శకటు దాడి తగుల్తుంది. అదే విధంగా c3 గడి b1లో ఉన్న నల్ల గుర్రం పగలో ఉంది కాబట్టి 1. K×c3 కూడా వీలు కాదు. నల్ల బలం కాస్తున్న b3, d3, d2, d1 గళ్లలోకి కూడా తెల్ల రాజు వెళ్ళలేదు.

మరో ప్రత్యేక లక్షణం ఏమిటంటే ప్రత్యర్థి బలం దాడికి గురయేటట్ట

యితే రాజుని వెంటనే ఆ దాడినుంచి తప్పించాలి. రాజుమీద దాడిని 'షా' అంటారు. దీనిని రాసేటప్పుడు '+' గుర్తుతో సూచిస్తారు.

20వ పటం



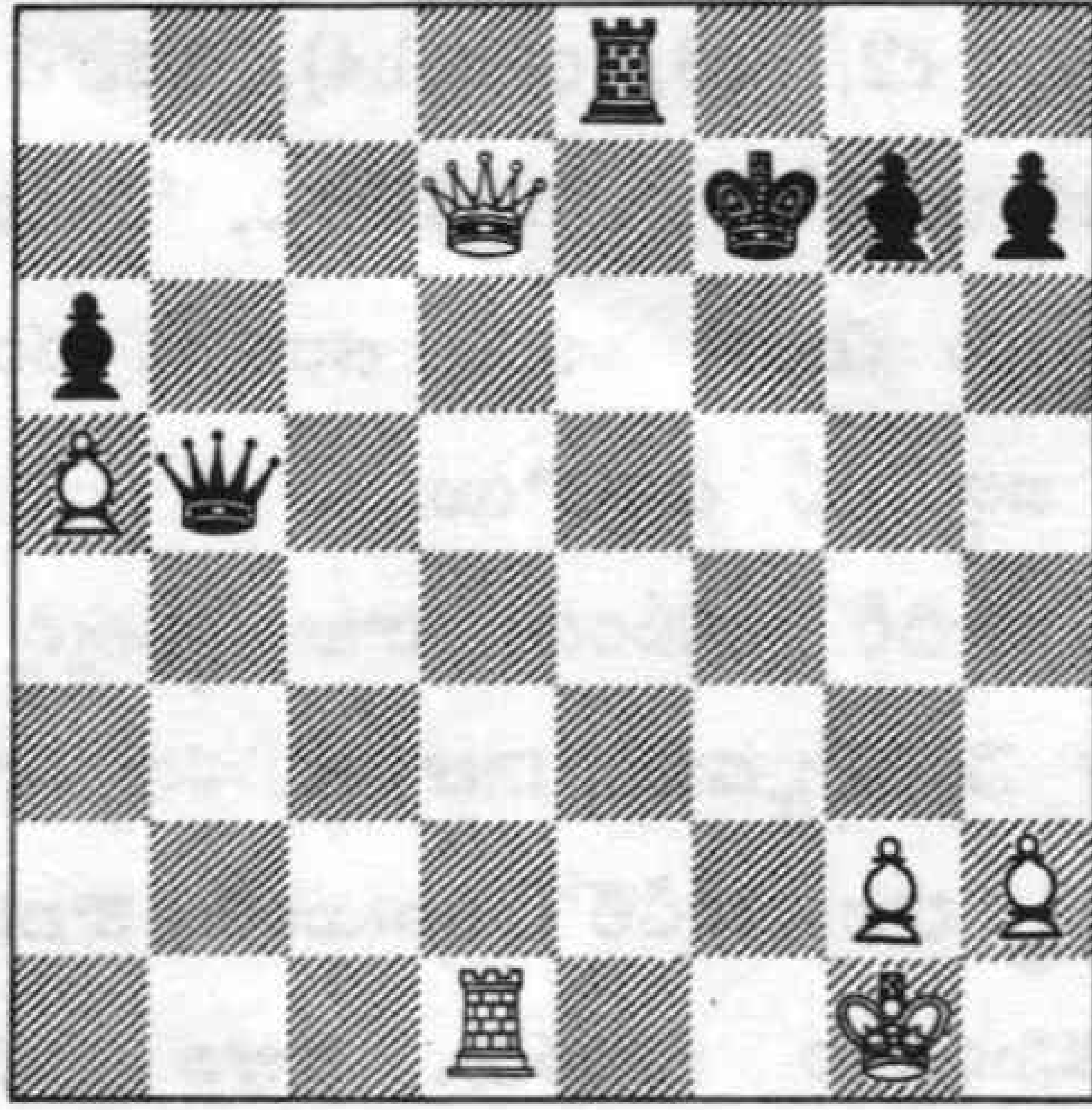
20వ పటంలో తెలుపు నల్ల రాజుమీద, ఏనుగుమీద ఇబ్బడి దాడి చేస్తూ 1. Ne5+ ఎత్తు వేసాడు. ఆట సూత్రాల ననుసరించి రాజుని దాడిలో – అంటే చదరంగం పరిభాషలో 'షా'లో – ఉంచకూడదు. తన విలువైన ఏనుగుని పోగొట్టుకోడానికి ఇష్టం లేకపోయినా, నలుపు విధిగా దాని ఖర్మానికి దాన్ని వదిలెయ్యాలి, మరి ముందు రాజు సంగతి చూసుకోవాలి కదా. నలుపు తన రాజుని 'షా'నుంచి తప్పిస్తూ 1. ... Kf6 ఎత్తు వేశాక తెలుపు 2. N×d7+ ఎత్తు వేసి సులభంగా గెలుస్తాడు.

'షా'నుంచి తప్పించుకోడానికి మూడు విధానాలున్నాయి. 21వ పటం పరిస్థితిలో నల్ల రాజుకి ఈ మూడు విధానాలూ సాధ్యమే.

1) 'షా' చెప్పే బలాన్ని చంపడం. (1. ... Q×d7).

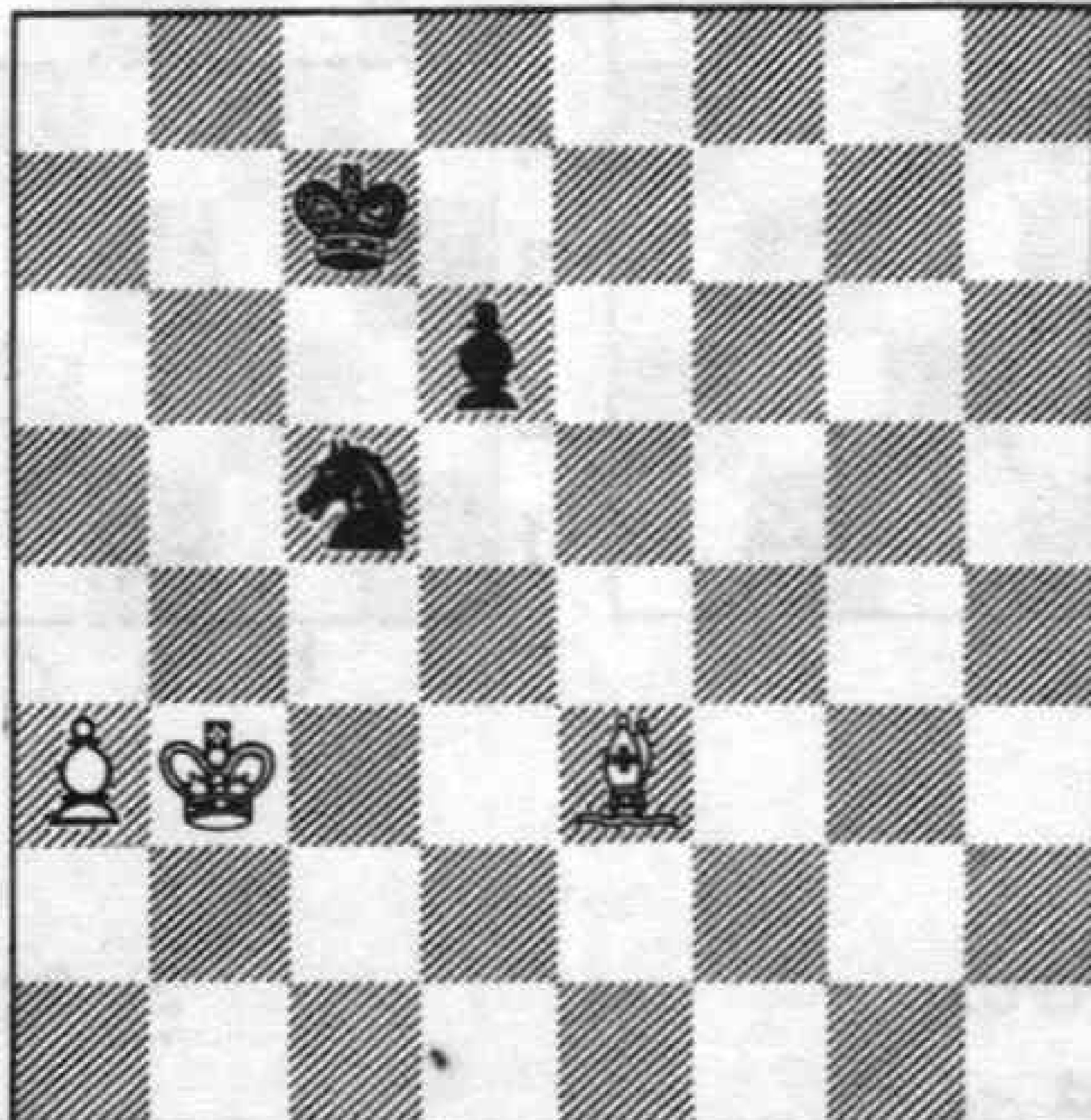
2) 'షా'నుంచి తప్పించుకుపోవడం, అంటే రాజుని ప్రత్యర్థి పగలో లేని గడికి నడపడం, ఉదాహరణకు 1. ... Kg8.

21వ పటం



3) 'షా' అనేదానికి కాపుగా దారిలో అడ్డం వేయడం. అంటే, 'షా' చెప్పిన దానికీ ఆ రాజుకీ మధ్య తన దాన్నొకదాన్ని పెట్టడం (1. ... Re7). కాని గుర్రంతో 'షా' చెప్పినప్పుడు మాత్రం రాజుని యిలా కాయడం వీలు కాదు.

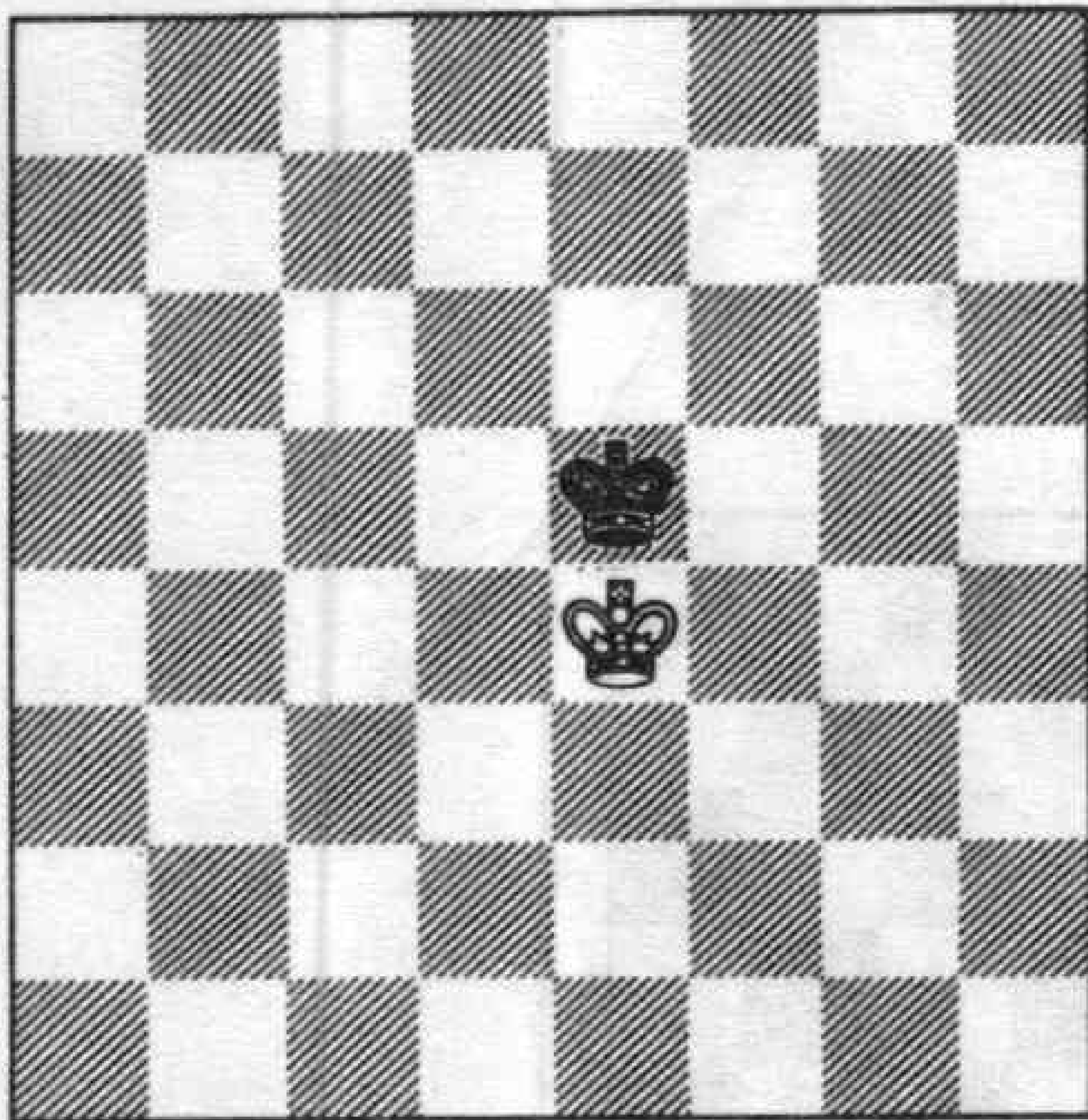
22వ పటం



22వ పటంలో నల్ల గుర్రం 1. ... Nc5+ ఎత్తుతో 'షా' ఇచ్చింది. తెలుపు రెండు విధాలుగా మాత్రమే తప్పుకోవచ్చు. రాజుని వేరే గడికి నడపడం, ఉదా: 2. Ka2 (b2, c2, c3, c4, b4), లేకపోతే గుర్రాన్ని చంపడం (2. B×c5). రాజుని దాడిలో వున్న గడిలో గాని, 'షా'కింద గాని వుంచడానికి లేదు. ఆట జరిగేటప్పుడు మిగతా బలాన్ని అంతట్నీ చంపచ్చు గాని రాజులు మాత్రం చివరిదాకా బల్లపైనే ఉంటాయి.

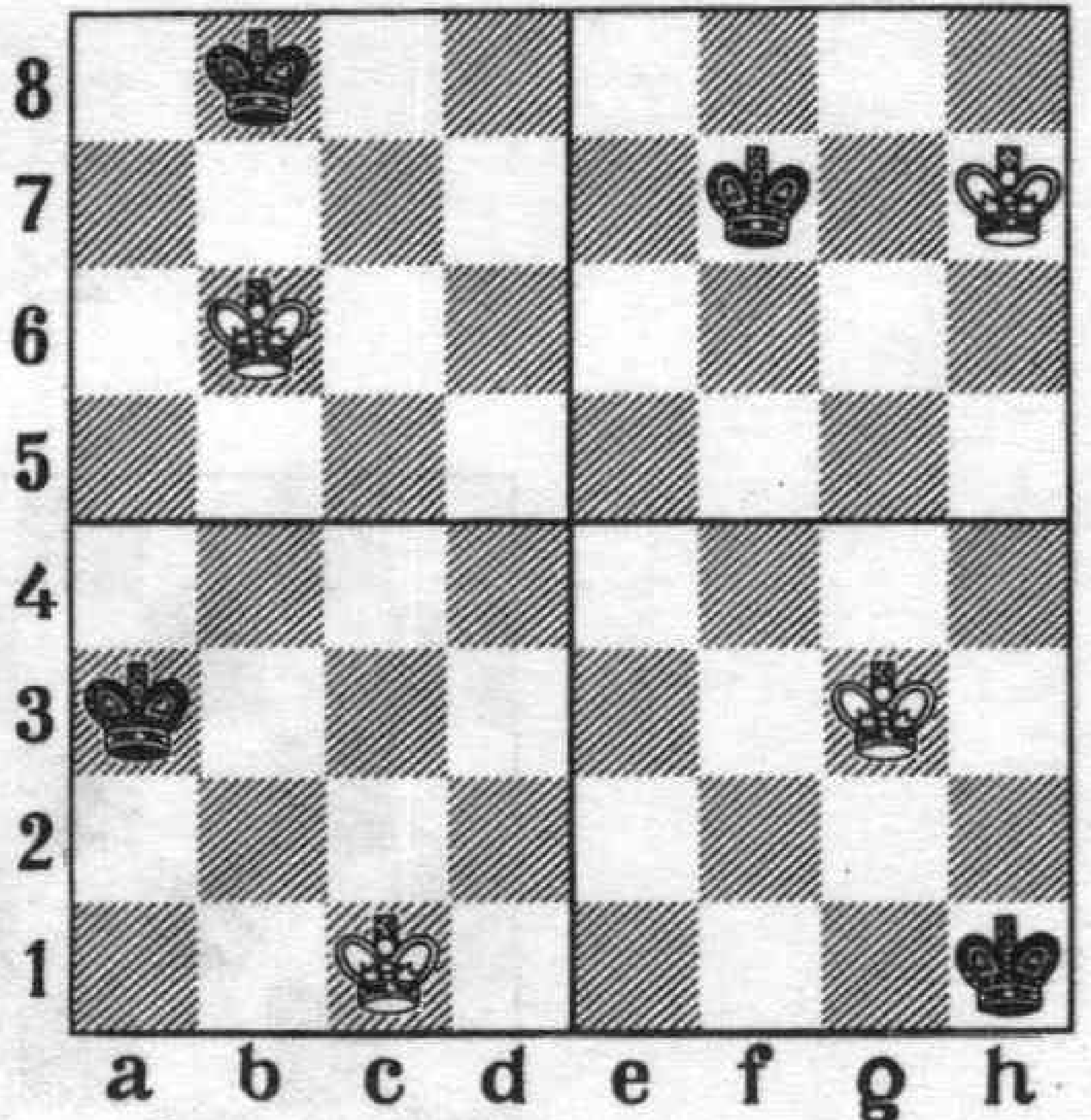
మిగతా బలగం మాదిరీ కాకుండా రాజు ప్రత్యర్థి రాజుకి 'షా' ఇవ్వ లేదు. ప్రత్యర్థి రాజు నెదుర్కోడానికి రాజు ఆ పక్క గడిని ఆక్రమించాలి. కాని ఈ గడి ప్రత్యర్థి రాజు దాడిలో ఉంటుంది కాబట్టి ఆట సూత్రాల ప్రకారం దాని నాక్రమించడం కుదరదు. రాజుల మధ్య కనీసం ఒక గడి దూరమైనా యెప్పుడూ ఉండాలి.

23వ పటం



ఈవిధంగా రాజులు ఉండడానికి వీల్లేదు

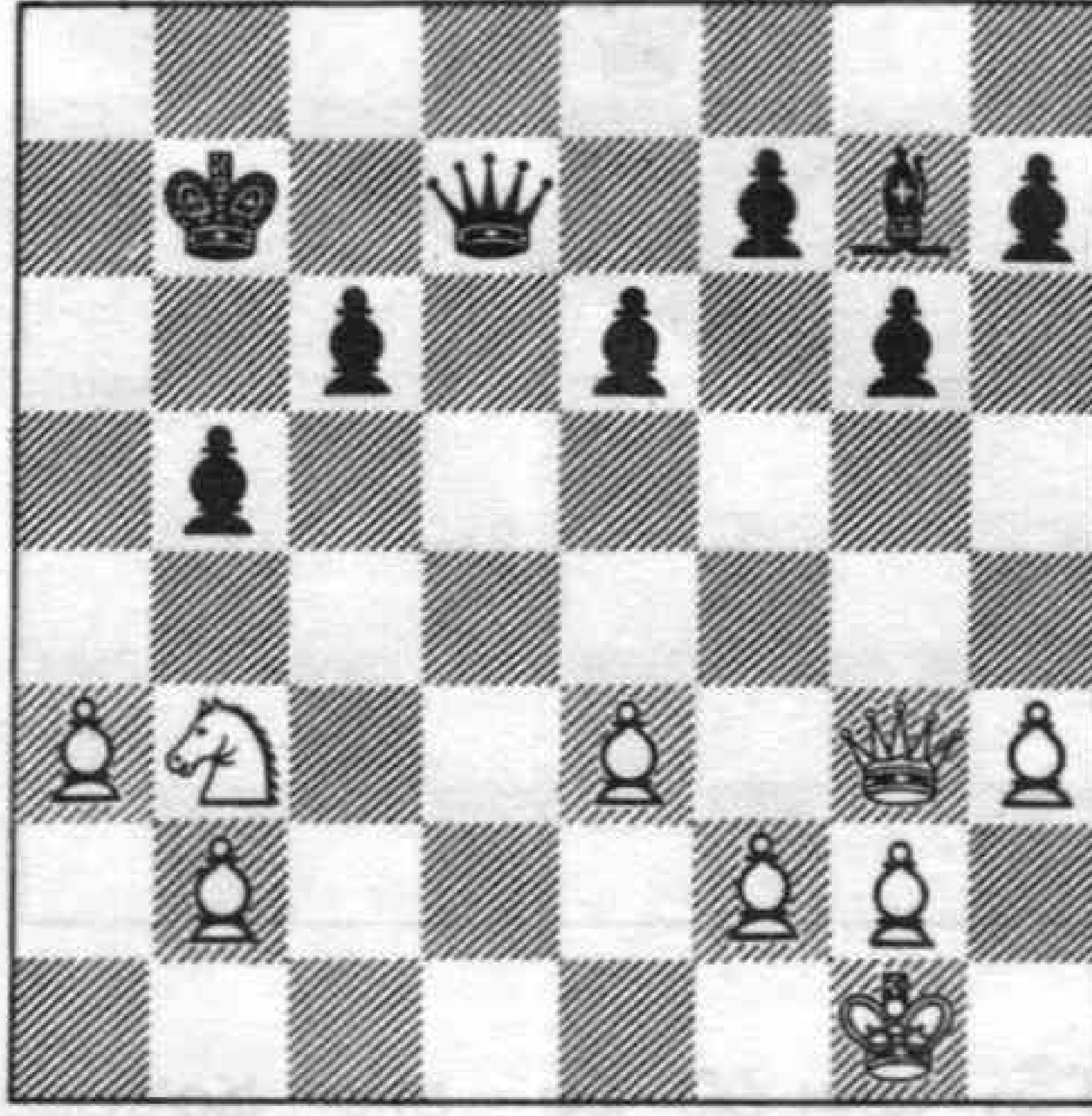
24వ పటం



పై విధాలుగా రాజులు ఉండవచ్చు

అభ్యాసం 9.

25వ పటం



25వ పటంనుంచి ఇబ్బడి దాడి నుపయోగించి

అ) తెలుపు ఎత్తు వేస్తూ మంత్రినెలా గెల్చుకుంటాడు?

ఆ) నలుపు ఎత్తు వేస్తూ గుర్రాన్నెలా గెల్చుకుంటాడు?

ఆటకట్టు

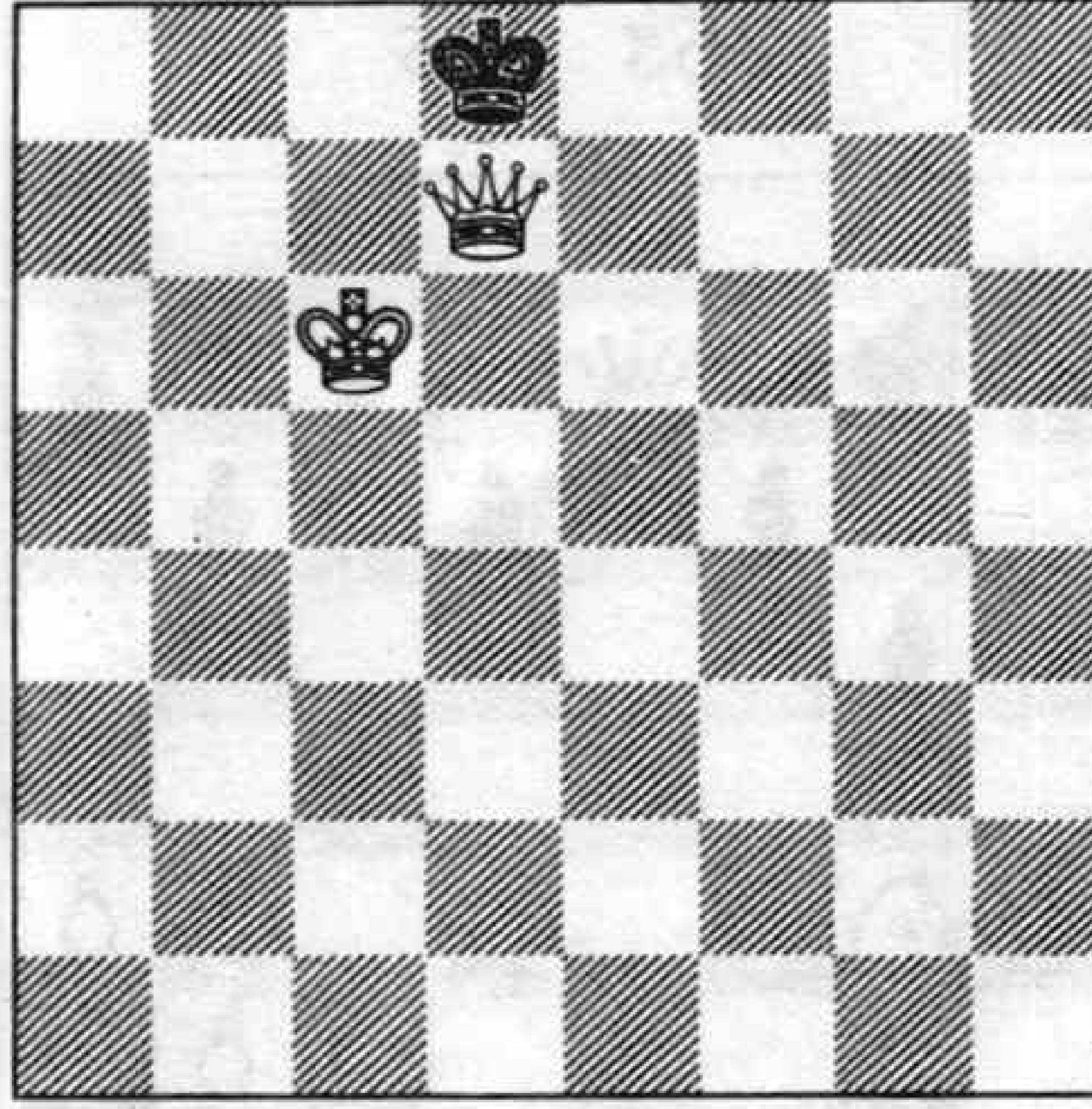
ఇంతవరకూ మనం 'షా' చెప్పినప్పుడు దాన్నుంచి తప్పుకొనే విధానాల గురించి చర్చించాం. తప్పుకోవడం సాధ్యం కానప్పుడు ఆ పరిస్థితిని "రాజు ఆటకట్టు" లేకపోతే "ఆటకట్టు" అంటారు. ఆటకట్టుతోటి ఆట అయి పోయినట్టే. ఎవరైతే ఈ ఆటకట్టు చేస్తారో వారు ఆట గెల్చినట్లు అర్థం.

సాధారణంగా ఆటలు ఆటకట్టయ్యేంతవరకు సాగవు. ఆటగాళ్లిద్దరిలో ఒకరు ఆటకట్టు తప్పదని గ్రహించి ఓటమి నొప్పుకుని ఆట వదిలేస్తారు.

సంకేతపూర్వకంగా ఆటకట్టుని "++" గుర్తుతో సూచిస్తారు.

26వ పటం రాజు కాపులో మంత్రి ఆటకట్టు చేసే పరిస్థితి తెలుపు

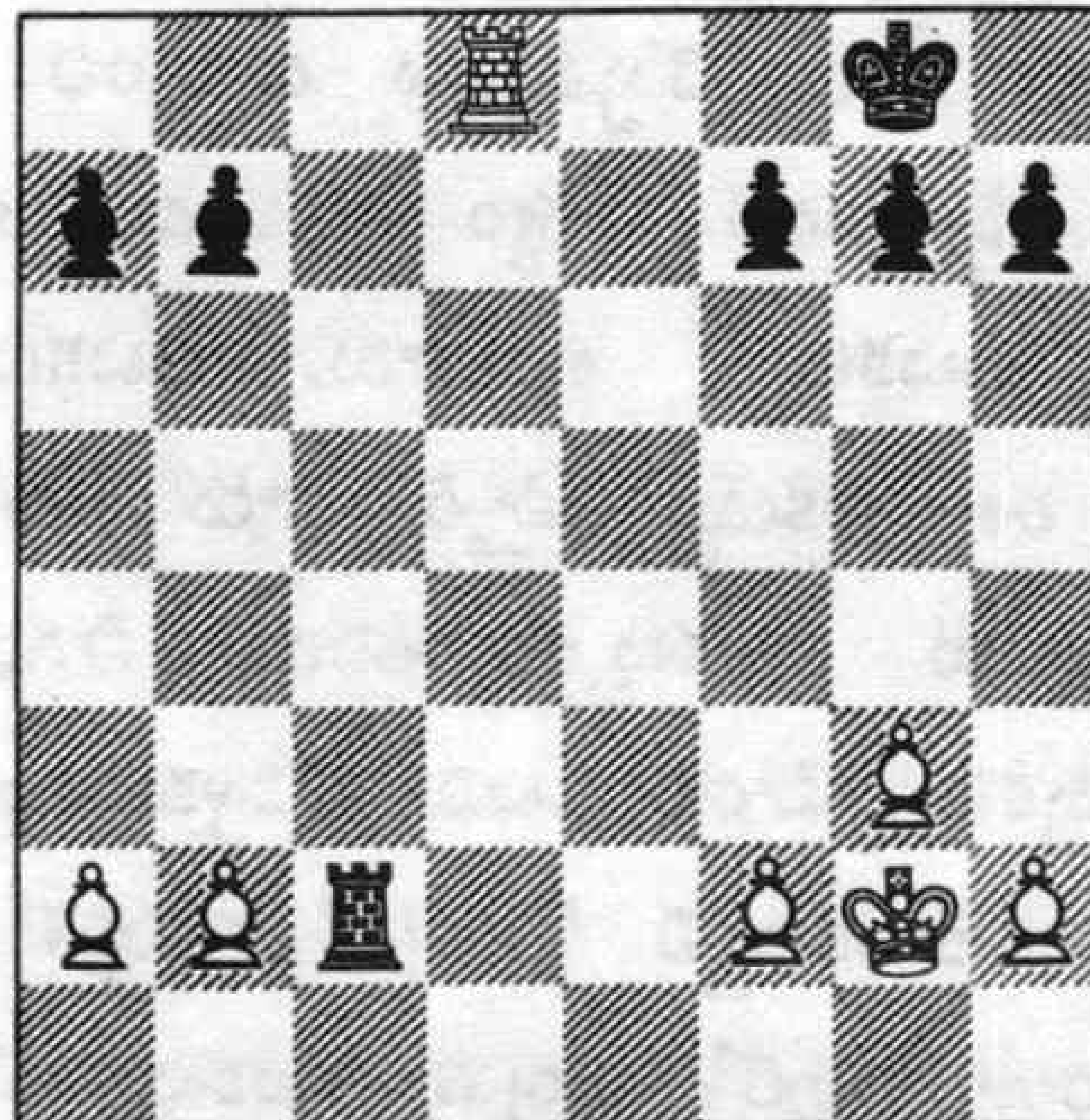
26వ పటం



తోంది. ఆటకట్టు చెప్పే మంత్రిని నల్ల రాజు చంపలేడు. అలా చేస్తే నల్ల రాజు, తెల్ల రాజు దాడిలో పడతాడు. నల్ల రాజు ఏ గడిలోకీ (c8, c7, e7, e8) తప్పుకోడానికి వీల్లేకుండా d7లో ఉన్న తెల్ల మంత్రి 'షె' వుంది.

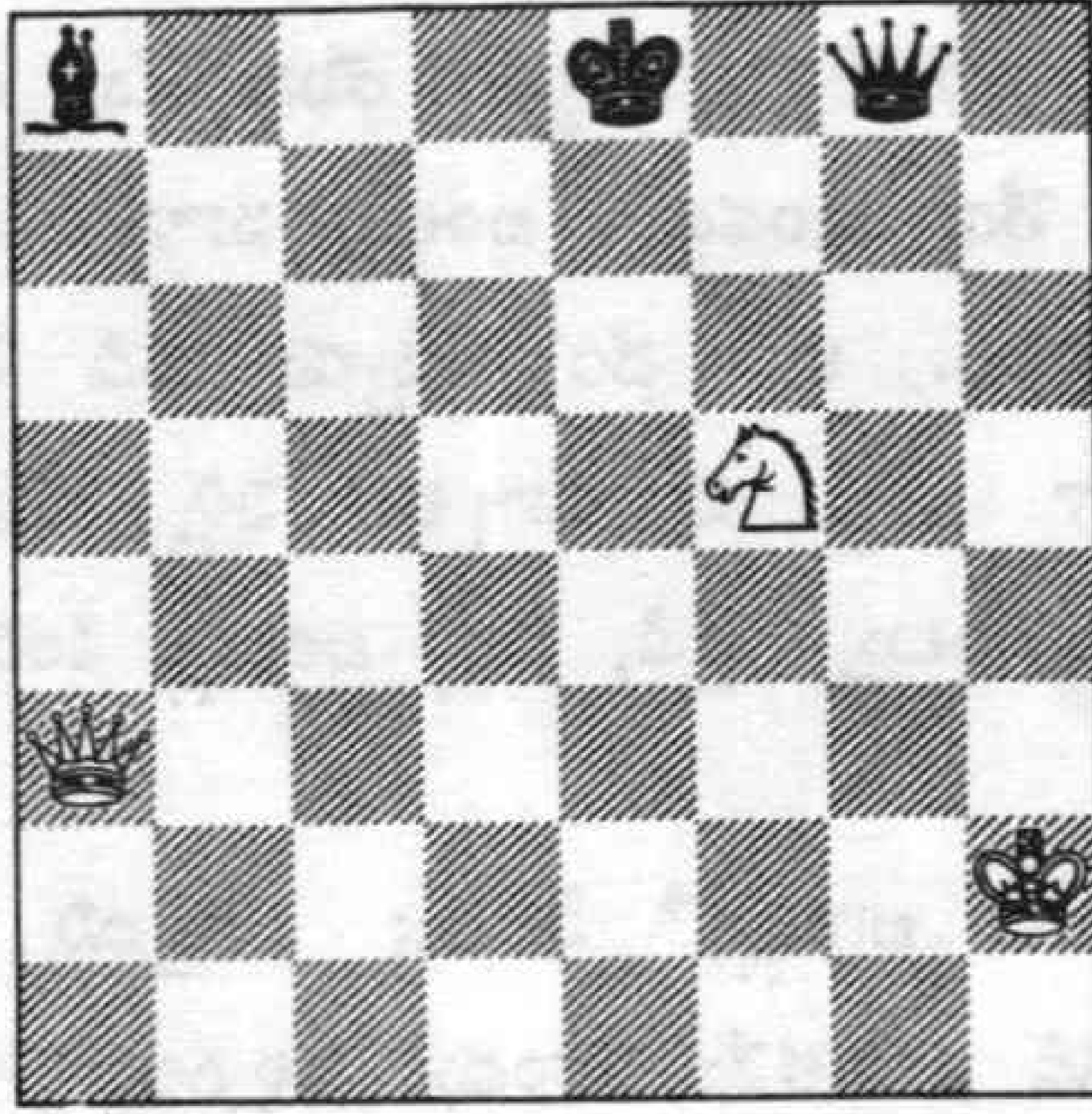
చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు అయ్యే ఉదాహరణని 27వ పటంలో గమనించ వచ్చు. ఏనుగుని చంపడానికి వీలుగా నల్ల బలం ఏమీ లేదు. అడ్డం వెయ్యడానికీ వీలు లేదు. ఇవి గాక నల్ల రాజు తప్పుకోడానికి దారి లేకుండా నల్ల బంట్లే అడ్డంగా ఉన్నాయి.

27వ పటం



అభ్యాసం 10.

28వ పటం



28వ పటంనుంచి ఒకే ఎత్తులో ఆటకట్టు చెయ్యాలి:

అ) ఎత్తు తెలుపుది.

ఆ) ఎత్తు నలుపుది.

బంట్లు

ఏదైనా ఒక బంటుని చూపించవలసి వచ్చినప్పుడు, ఆ బంటు ఆక్రమించిన శ్రేణిని గాని, గడిని గాని ఉదహరిస్తాము: f బంటు, g4 బంటు మొదలైనవి. ప్రారంభ స్థితిలో బంట్లు ఏ యే స్థానాల్లో ఉంటాయో దాన్ని బట్టి కూడా ఆ బంట్లను ఉదహరించవచ్చు. ఉదాహరణకు మంత్రి బంటు (Q బంటు లేక d బంటు), రాజు బంటు (K బంటు లేక e బంటు), ఏనుగు బంటు (R బంటు, a లేక h బంటు), గుర్రం బంటు (N బంటు, b లేక g బంటు), శకటు బంటు (B బంటు, c లేక f బంటు).

రాజు, మిగిలినవీ అన్ని దిశలలోనూ వెళ్లగలవు కాని బంట్లు మాత్రం

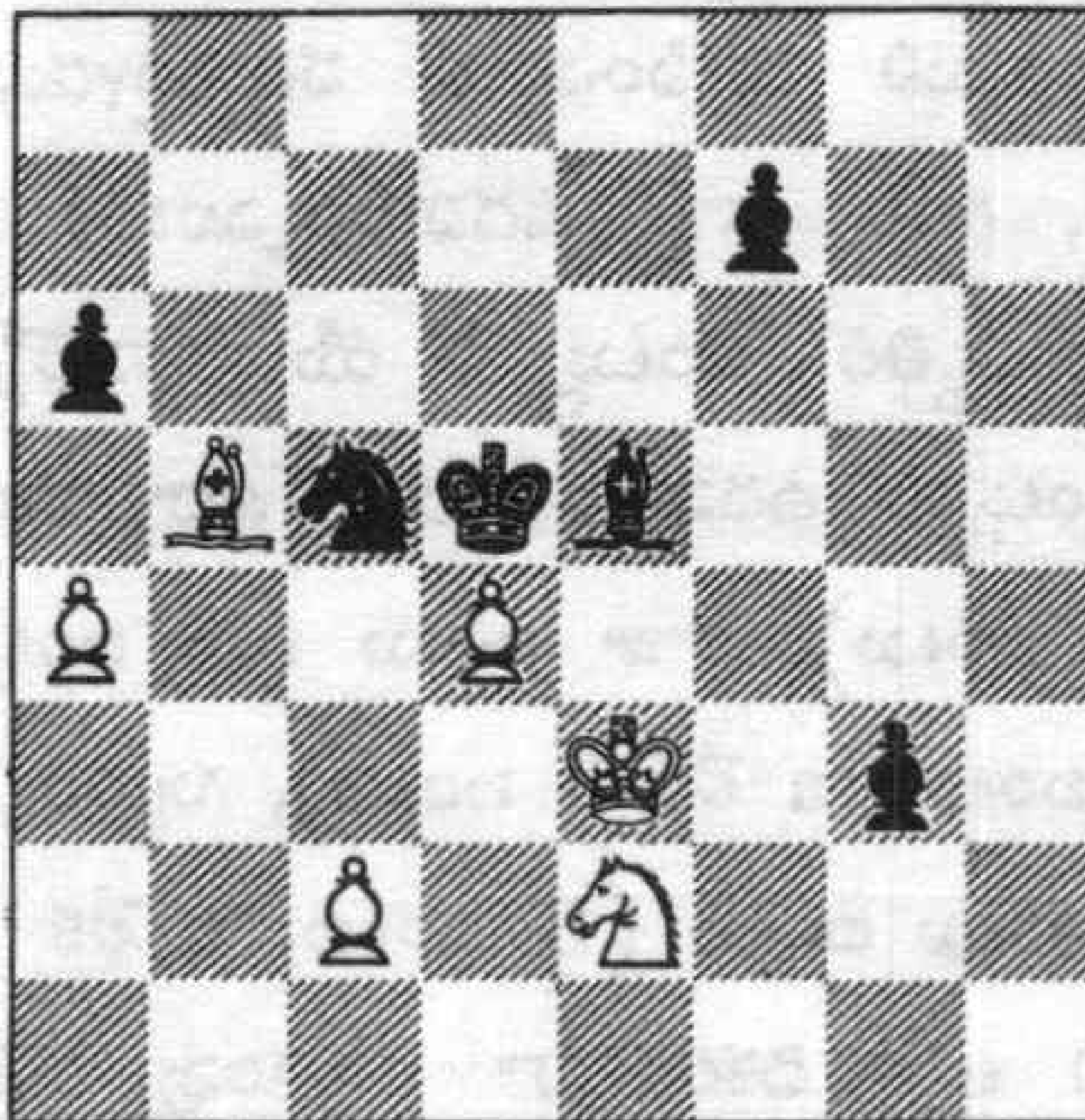
అవి ఉన్న శ్రేణుల్లో ఒక గడి మాత్రమే ముందుకు వెళ్ళగలవు. అయినా పుట్టు గడినుండి అంటే 2వ పంక్తిలో తెల్ల బంటో, 7వ పంక్తిలో నల్ల బంటో రెండు గళ్ళు ముందుకు ఒక్క సారి వెళ్ళగలవు.

బంట్లకు వున్న యింకొక ప్రత్యేకత యేమంటే, అవి వెళ్ళే విధానికీ, చంపే విధానికీ మధ్య తేడా వుండడం. బంట్లు మామూలుగా అయితే నిలువుగానే ముందుకు పోతాయి. కాని చంపేటప్పుడు కుడి వైపు గాని, ఏడమ వైపు గాని ఐమూలగా ఒక్క గడి మాత్రం వెళ్ళి చంపగల్గుతుంది.

పటాలలో తెల్ల బంట్లు పైకి, నల్ల బంట్లు కిందికి మాత్రమే వెళ్ళగల్గుతాయి.

29వ పటంనుంచి బంట్లలో వీలయ్యే ఎత్తులని పరిశీలిద్దాం. a4లో తెల్ల బంటు ఒక్క గడి మాత్రమే ముందుకి వెళ్ళగలదు: 1. a5. c శ్రేణిలో తెల్ల బంటు పుట్టు గడిలోనే ఉంది కాబట్టి 1. c3, 1. c4+ ఎత్తుల్లో ఏదేనా వేయచ్చు. d4లో తెల్ల బంటు నల్ల రాజానైతే ఏమీ చేయలేదు గాని, శకటుని గాని, గుర్రాన్ని గాని చంపగలదు: 1. d×c5, 1. d×e5. నలుపు బంట్లతో ఈ కింది ఎత్తులని వేయగలదు: 1. ... a5; 1. ... a×b5; 1. ... f6; 1. ... f5 1. ... g2.

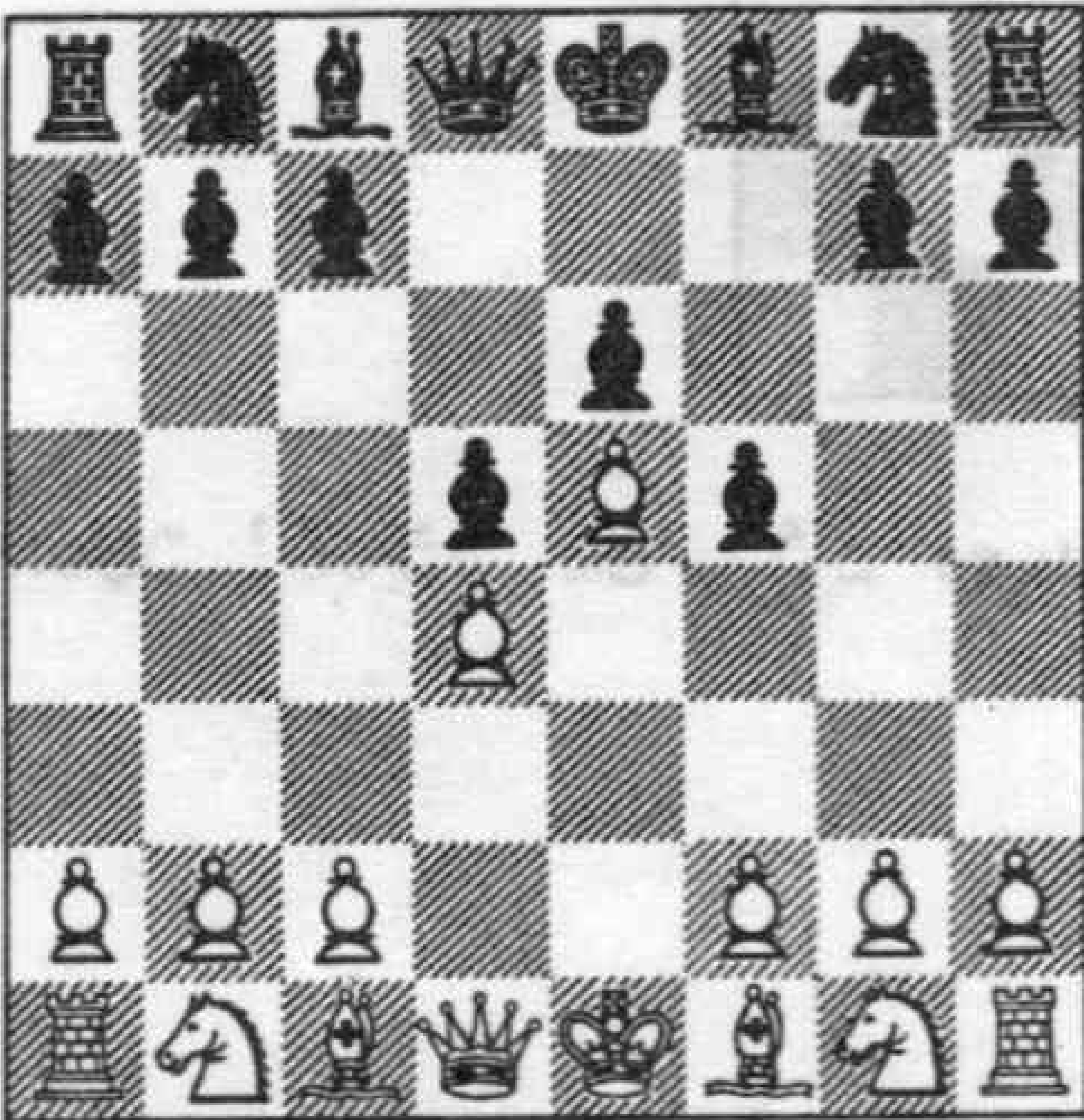
29వ పటం



ఇదికాకుండా బంటు, ప్రత్యర్థి బంటుని (మిగిలిన బలాన్ని మాత్రం కాదు) 'అన్ పసాంత్' (en passant, అంటే "వెళ్లే దారిలో" అని అర్థం) విధంగా చంపగలదు.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 f5 ఎత్తుల తర్వాత 30వ పటంలో పరిస్థితి వచ్చింది. ఇప్పుడు e శ్రేణిలో తెల్ల బంటు f శ్రేణిలో నల్ల బంటుని 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపగలదు. ఈ ఎత్తు వేయడానికి f నల్ల బంటుని బల్లమీదనుంచి తీసేసి, e తెల్ల బంటుని f6 గడిలో పెట్టాలి (31వ పటాన్ని చూడండి). ఈ ఎత్తుని 4. e×f6 అని సూచిస్తారు.

30వ పటం



31వ పటం

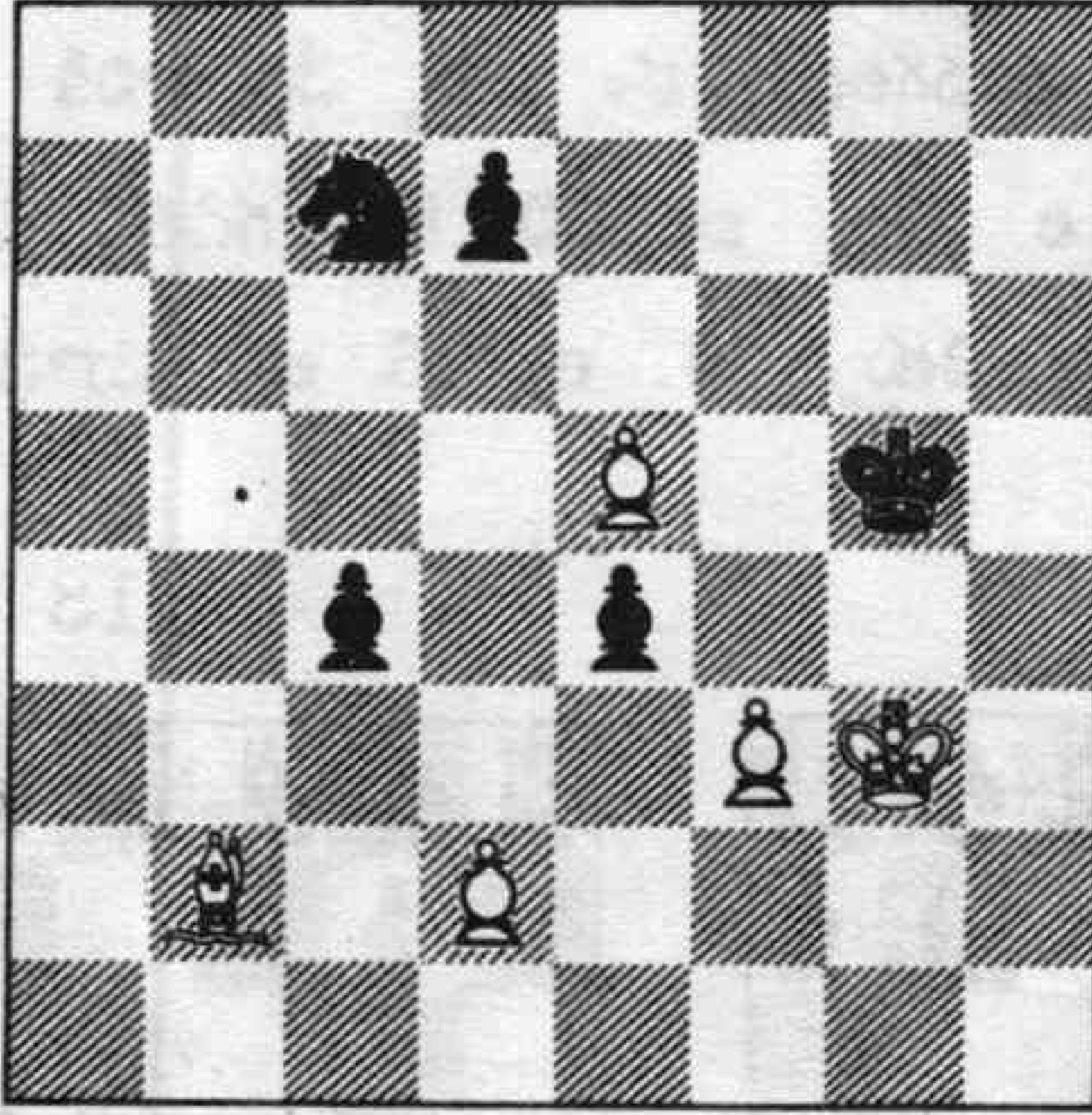


ఇదే పరిస్థితి నలుపు 3. ... f5 బదులు 3. ... f6 ఆడినా రావచ్చు. దీన్ని బట్టి, పుట్టు గడినుంచి బంటు రెండు గళ్లు ముందరికి జరిగిన తర్వాత దాని పక్కన ప్రత్యర్థి బంటు ఉంటే, ప్రత్యర్థికి 'అన్ పసాంత్' విధంలో చంపే అవకాశం ఉంటుంది. ఆ బంటు రెండు గళ్లను గాక, ఒక గడి మాత్రమే ముందుకు ఎత్తు వేసినట్టైతే, ప్రత్యర్థి బంటు దాన్ని చంపగలదు. 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపే అవకాశం బంటు ఎత్తు వేసిన వెంటనే దొరుకుతుంది. 30వ పటంలో తెలుపు వెంటనే 4. e×f6 ఎత్తు వేయకపోతే తర్వాత f బంటుని 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపే అవకాశం కోల్పోతాడు. 5వ

పంక్తిలో ఉన్న తెల్ల బంట్లు, 4వ పంక్తిలో ఉన్న నల్ల బంట్లు మాత్రమే ప్రత్యర్థి బంట్లను 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపగలగడం సహజం.

అభ్యాసం 11.

32వ పటం



32వ పటంనుంచి ఈ క్రింది ఎత్తులు వస్తే 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపటం వీలవుతుందా?

అ) 1. d4; 1. ... d5.

ఆ) 1. Bd4; 1. ... Nd5.

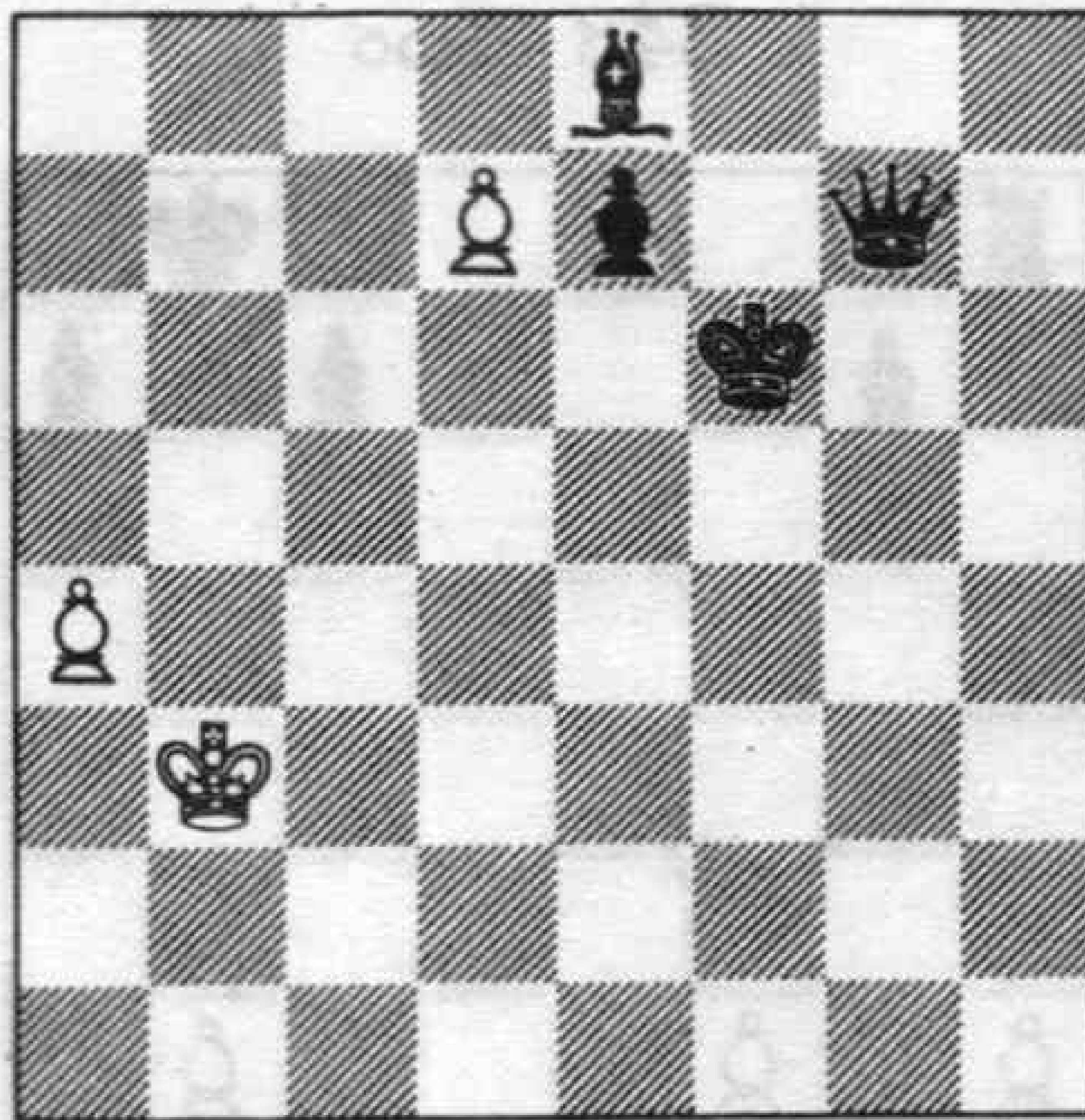
ఇ) 1. f4+.

తక్కువ గమన శక్తిని బట్టి, తక్కువ దాడి సామర్థ్యాన్ని బట్టి చూస్తే (ఏనుగు బంట్లు ఒక గడినే కాస్తే, మిగిలిన బంట్లు రెండు గళ్లు మాత్రమే కాయగలవు) బంటు మిగతా వాటి కంటె బలహీనమైనదని కనబడుతుంది. కాని, బంటుకున్న ఒక ప్రత్యేక గుణం మూలంగా దాని విలువ చాలా పెరుగుతుంది. అదేమిటంటే రాజుగా కాకుండా, మరే ఇతర బలంగానైనా బంటు మార్పు చెందడం. ఏ ఆటగాడైనా బంటుని చివరి పంక్తికి (తెలుపుకైతే 8వ పంక్తి, నలుపుకి 1వ పంక్తి) జరపగల్గితే దాన్ని వెంటనే ఏదైనా ఒక బలంగా (మంత్రి, ఏనుగు, శకటు, గుర్రం) మార్చవచ్చు. ఆటగాడు అంతకు

ముందే ఆయా బలాలని కల్గి ఉన్నప్పటికీ ఈ మార్పు సాధ్యమే. దీన్నే "బంటు స్థాయి పెంచడం" (Pawn promotion) లేక "మంత్రి చెయ్యడం" (queening) అంటారు.

ఈ విశేషం మూలంగా ఒక ఆటగాడు ప్రారంభ స్థితిలో కంటే ఎక్కువ సంఖ్యలో అదే రకం బలగాన్ని కల్గి ఉండవచ్చు. ఉదాహరణకు రెండు గాని, అంతకు మించి గాని మంత్రులు రావచ్చు. సాధారణంగా బంటు స్థాయి పెంచేటప్పుడు అన్నింటి కంటె బలమైన మంత్రిగానే మార్చుతారు.

33వ పటం

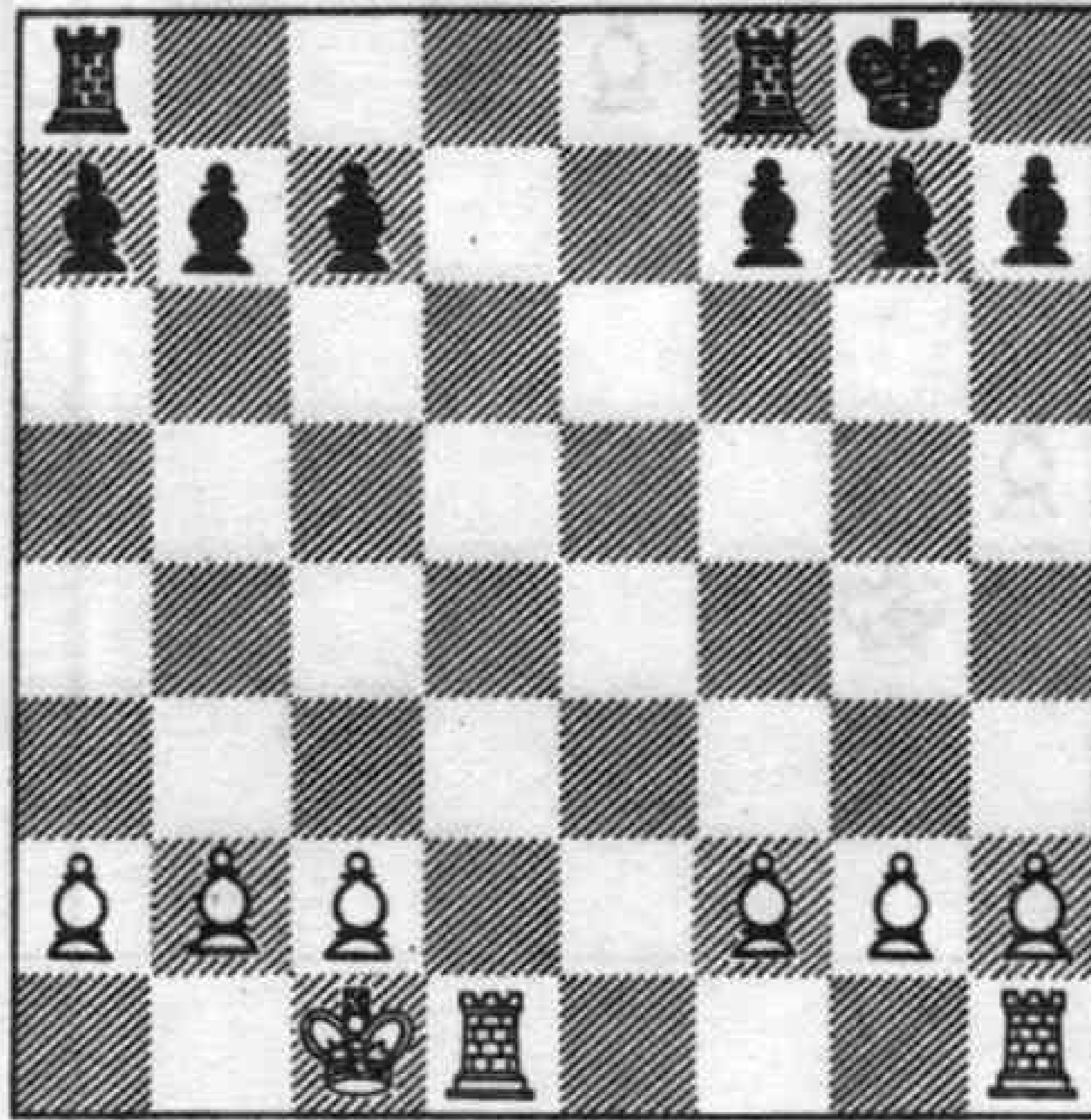


బంటు ఈ విధంగా చివరి పంక్తికి చేరినపుడు మామూలుగా ఆ ఎత్తుని సూచించి, ఆ బంటు యే బలంగా మార్పు చెందిదో ఆ గుర్తుని చివరన రాస్తారు. 33వ పటంలో 1. d8Q అంటే తెలుపు తన d బంటుని d8 గడికి జరిపి దాన్ని మంత్రిగా మార్చాడు అని అర్థం. ఈ బంటు e8లో ఉన్న శకటుని చంపి కూడా మంత్రి కావచ్చు: 1. d×e8Q. ఈ బంటుని తెలుపు మరే ఇతర రూపంలోకైనా మార్చవచ్చు. ప్రస్తుత పరిస్థితిలో బంటుతో శకటుని చంపి, 8వ గడిలోకి చేరిన ఆ బంటుని గుర్రంగా మార్చి, వెంటనే రాజుమీదా మంత్రిమీదా ఒకే సారి దాడిచేయడం (1. d×e8N+) తెలుపుకి లాభదాయికమైన ఎత్తు.

కోటకట్టడం

ఆటలో రాజునీ, ఏనుగునీ కూడా ఒకే ఎత్తులో కదపటానికి ఒక సారి వీలవుతుంది. దీనిని ఒక ఎత్తుకిందే లెక్క వేస్తారు. ఆ ఎత్తునే "కోట కట్టడం" అంటారు. దాన్ని యిలా చేస్తారు: రాజు, ఏనుగు వైపుగా రెండు గళ్ళ జరుగుతాడు. తర్వాత ఏనుగు రాజుని దాటి పక్కగా ఉన్న గడిని ఆక్రమిస్తుంది. మంత్రి వైపు ఏనుగుతో కోటకట్టడాన్ని "దూరంగా" కోటకట్టడమనీ, రాజు వైపు ఏనుగుతో కోటకట్టడాన్ని "దగ్గరగా" కోటకట్టడమనీ అంటారు.

34వ పటం



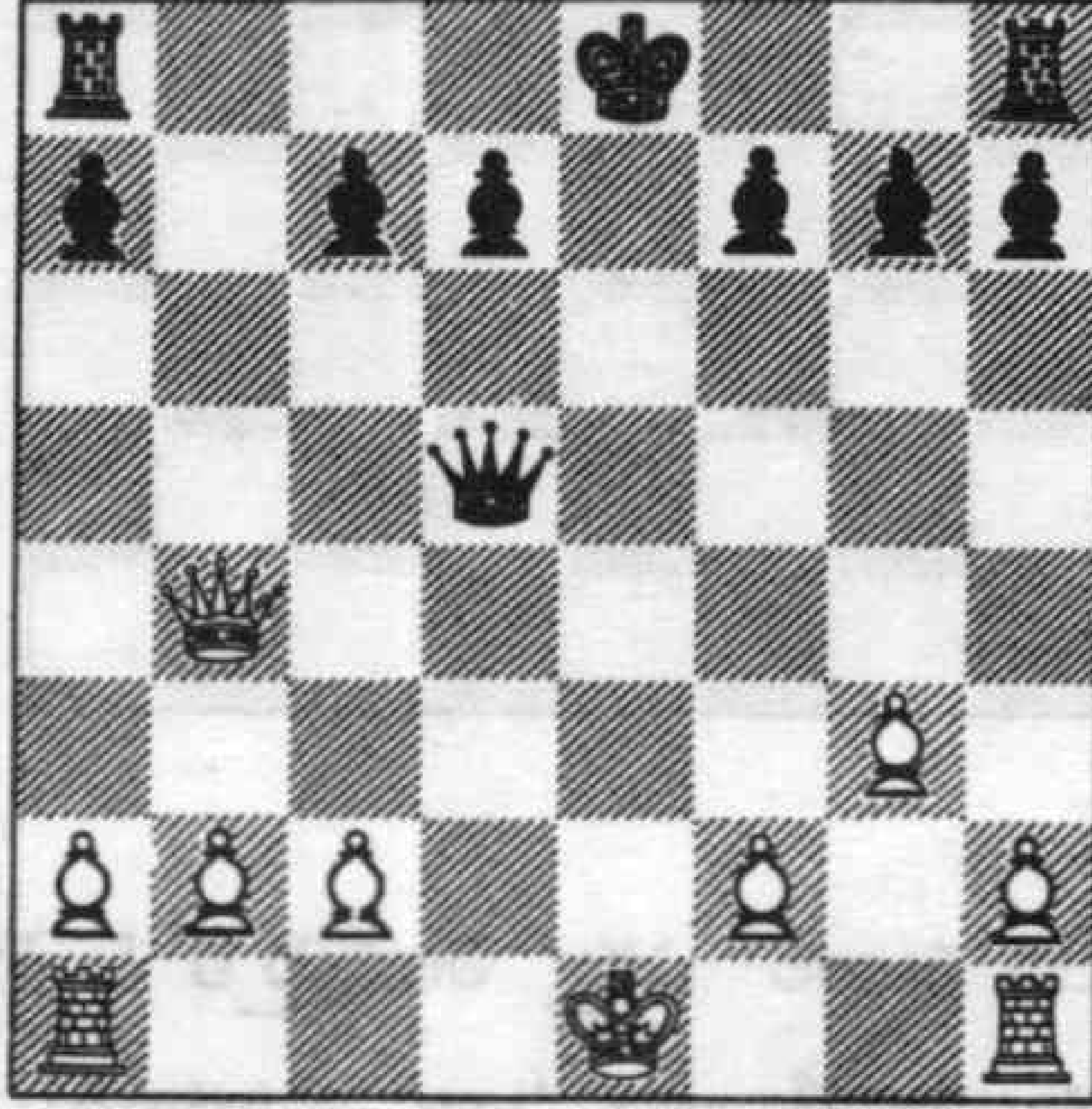
34వ పటంలో తెలుపు దూరంగాను, నలుపు దగ్గరగాను కోటలు కట్టారు.

ఈ క్రింద చెప్పిన పరిస్థితులలో కోటకట్టడం వీలు కాదు.

1) రాజు గాని, కోటకట్టే వైపు ఏనుగు గాని అంతకు ముందే కదిలితే;
2) రాజు 'షా'లో వున్నప్పుడు;
3) కోటకట్టడం మూలంగా రాజు 'షా'లోకి వచ్చేటట్టుంటే;
4) రాజు దాటవలసిన గడి ప్రత్యర్థి పగలో ఉంటే;
5) కోటకట్టే వైపు ఏనుగుకీ రాజుకీ మధ్యన బలగం వుండిపోతే.

అంచేత 35వ పటంలో తెలుపు దగ్గరగానూ, నలుపు దూరంగానూ మాత్రమే కోటలు కట్టగలరు.

35వ పటం



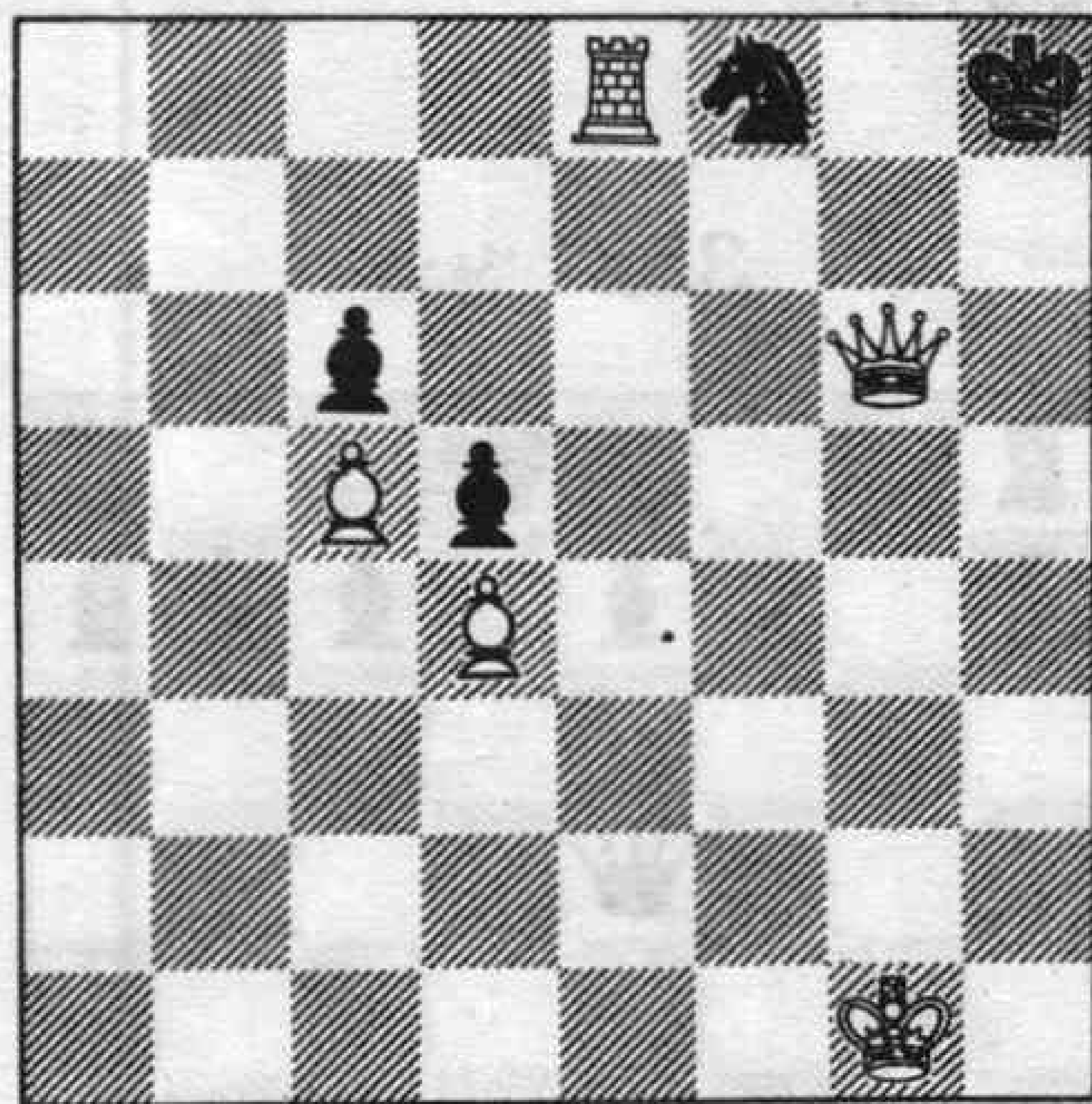
కోటకట్టడం వల్ల ఆటగాడు తన రాజుని క్షేమంగా ఉండే చోటుకి తరలించడమే కాకుండా ఏనుగుని తొందరగా ఆటలోకి తేవచ్చు. ఈ కోటకట్టడం అనే ఎత్తు బలాన్ని సమీకరించుకోవడానికి చాలా ముఖ్యం, అవసరం కూడా.

దగ్గరగా కోటకట్టడాన్ని "0–0"తోనూ, దూరంగా కోటకట్టడాన్ని "0–0–0"తోనూ సంకేతంగా సూచిస్తారు.

తట్టు

ఒక్కొక్కప్పుడు ఎత్తు వెయ్యాల్సిన ఆటగాడి రాజు 'షు'లో ఉండకుండానే, యెటు వెళ్లడానికి వీలు లేకపోవచ్చు. అతని మిగిలిన బలం గాని, బంట్లు గాని కదలడానికి వీలూ లేకపోచ్చు. అటువంటి పరిస్థితిని "తట్టు" అంటారు. తట్టు అయినప్పుడు ఆట 'డ్రా' అయినట్లు లెక్క.

36వ పటం

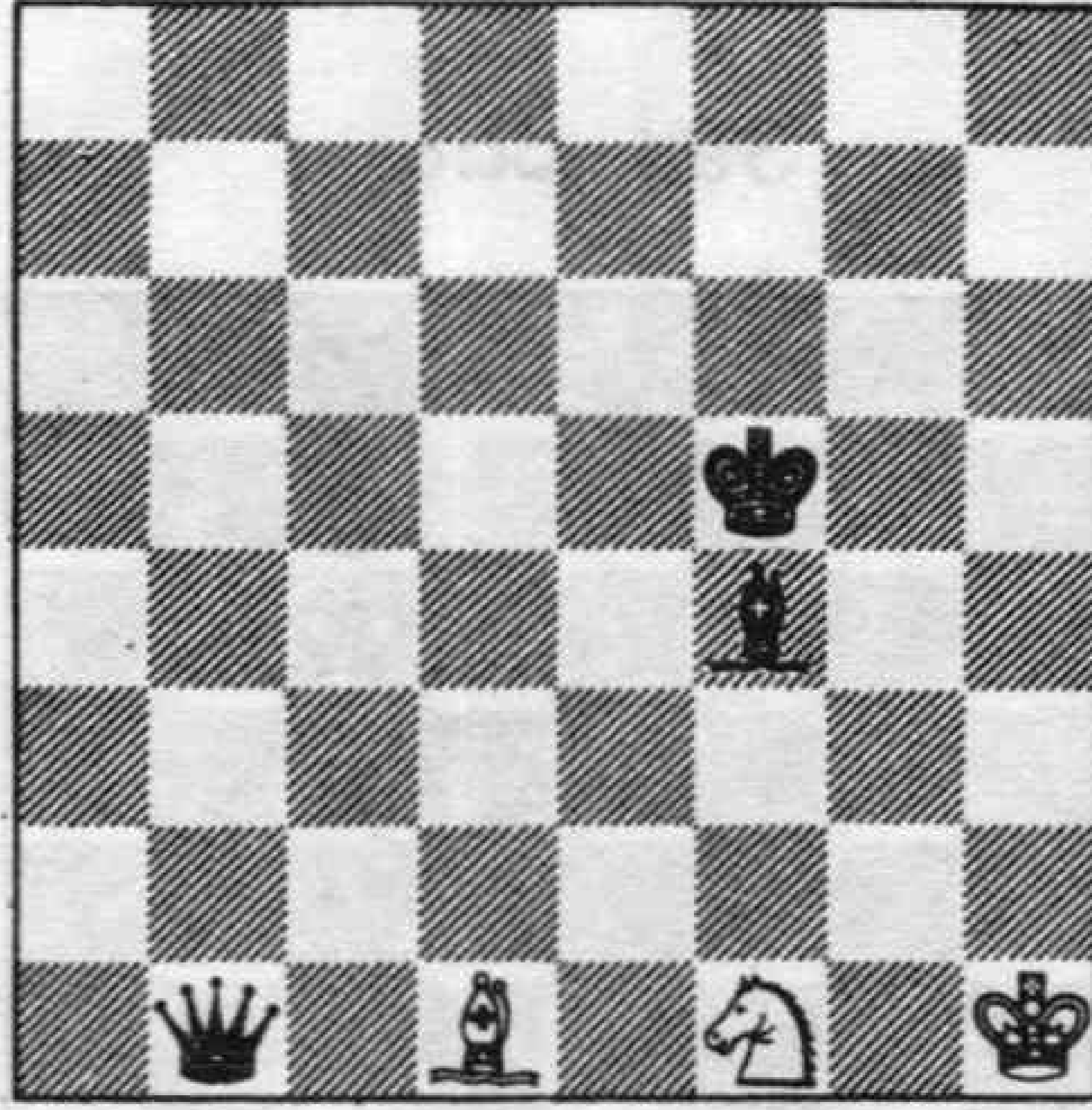


ఉదాహరణకు 36వ పటంలో ఎత్తు తెలుపుదైతే 1. R×f8++. కాని, నలుపు ఎత్తు వెయ్యాల్సినట్లైతే ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. ఎందుకంటే తెలుపు బలగం ఎక్కువ ఉన్నప్పటికీ నలుపు తట్టు అయింది. నల్ల బంట్లు ముందుకు కదలడానికి వీలులేకుండా తెల్లవి అడ్డం వున్నాయి. నల్ల రాజు కదలడానికి వీల్లేకుండా తెల్ల మంత్రి కాపు అన్ని గళ్లకీ వుంది. నల్ల గుర్రాన్ని కదిలించడానికి వీల్లేకుండా e8లో తెల్ల ఏనుగు ఉంది (గుర్రం కదిలితే నల్ల రాజు 'షా'లోకి వస్తుంది).

తక్కువ బలం వున్న ప్రత్యర్థి తట్టుకి గురికాకుండా, తనకి యెక్కువ లాభంగా వుండి, గెలిచే ప్రయత్నంలో వున్న ఆటగాడు తగిన జాగ్రత్తలు తీస్కోవాలి. బలహీనంగా వున్న పక్షం తన బలాన్ని బలి ఇచ్చేసి తట్టు కావడానికి మహా యుక్తిగా తరచూ మార్గాలు వెతుక్కుంటుంది.

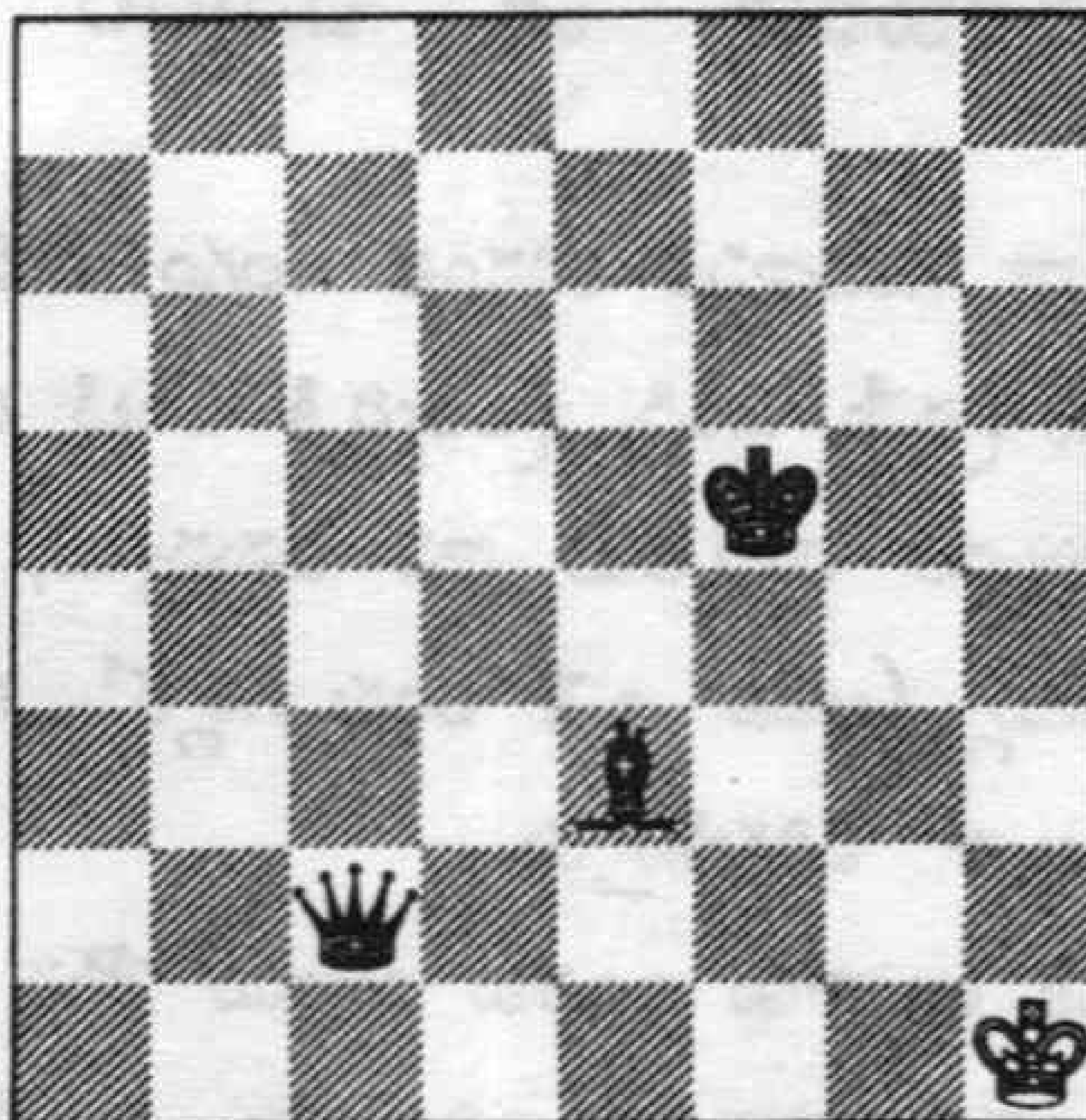
ఉదాహరణకు 37వ పటంలో ఎత్తు నలుపుదైతే శకటుని చంపి, మంత్రి బలం ఆధిక్యతతో సునాయాసంగా గెలవచ్చు. కాని, తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. అక్కడ మొదలవుతుంది తమాషా: 1. Bc2+ ఎత్తు వేస్తాడు; రాజుమీద, మంత్రిమీద ఇబ్బడి దాడి. తెలుపు ఆవిధంగా తన శకటుని బలి ఇచ్చేసుకుంటాడు. నలుపుకి శకటుని తీసుకోవడంకంటే వేరే మార్గం లేదు.

37వ పటం



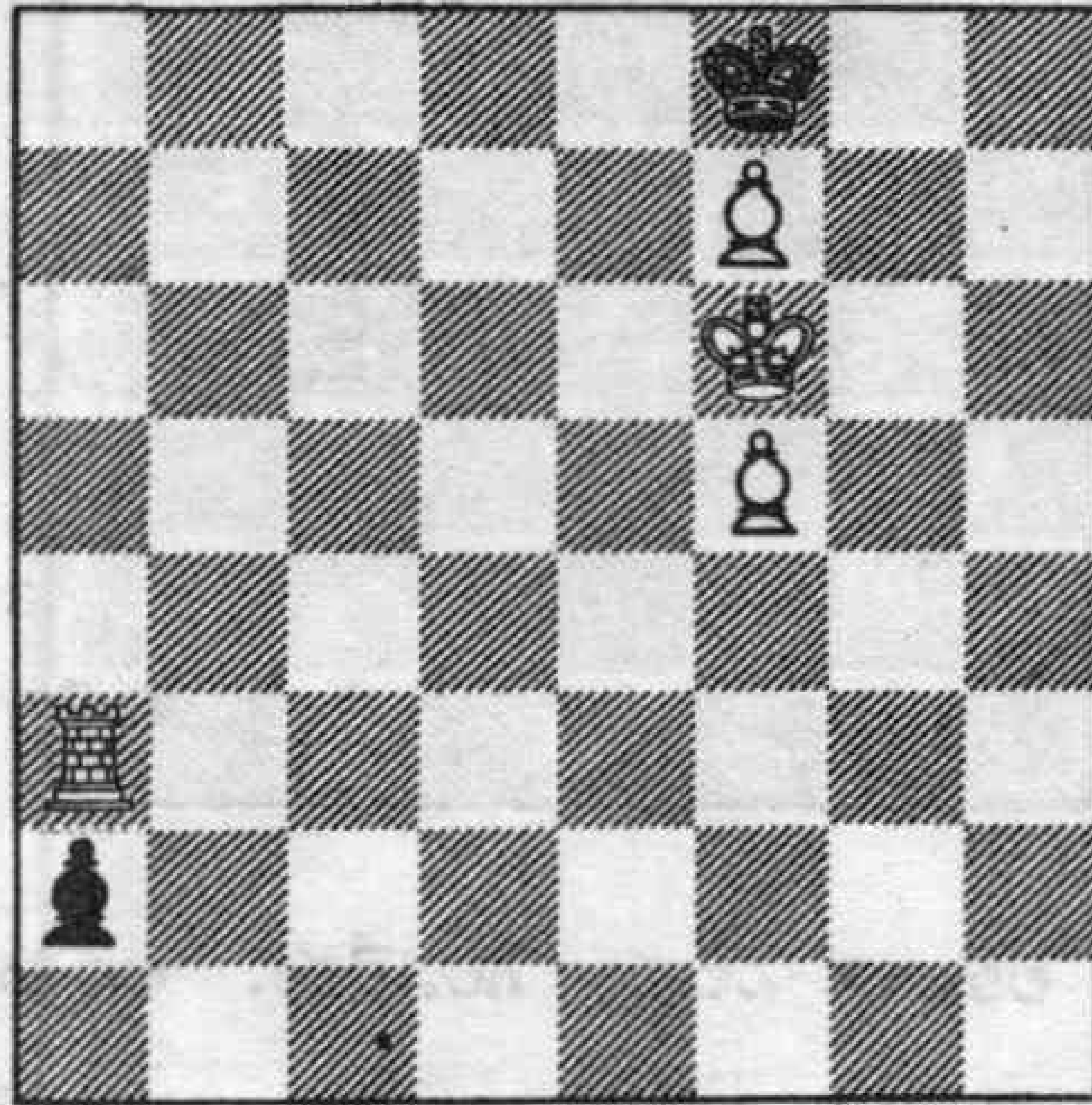
ఎందుకంటే మంత్రి లేకుండా నలుపు గెలవలేదు. అందుకని 1. ... Q×c2 తప్పనిసరి. అప్పుడు తెలుపు మళ్ళీ రాజుమీద, మంత్రిమీద ఇబ్బడి దాడి చేస్తూ 2. Ne3+ ఎత్తు వేసి తన గుర్రాన్ని కూడా బలి ఇచ్చేసుకుంటాడు. మళ్ళీ మంత్రిని రక్షించడం కోసం నలుపు 2. ... B×e3 ఎత్తు విధిగా వెయ్యాలి. ఇప్పుడు (38వ పటం) తెల్ల రాజు వెళ్ళడానికి దారి యేది లేదు. ఆటతట్టు.

38వ పటం



అభ్యాసం 12.

39వ పటం



అ) తెలుపు ఎత్తు వేసి గెలవాలి

ఆ) నలుపు ఎత్తు వేసి 'డ్రా' చేయాలి ఎలాగో కనుక్కొని రాయండి.

మిగిలిన రకాల 'డ్రా'లు.

వదలకుండా 'షా' చెప్పడం

1) ఏ పక్షానికైనా గెలవడానికి తగినంత బలగం లేకపోయినప్పుడు [ఉదా: ఒకరికి ఒంటి రాజ మాత్రమే ఉండి, ప్రత్యర్థికి ఒంటి రాజా గాని, రాజాతో పాటు శకటు లేదా గుర్రం మాత్రమే గాని ఉన్నప్పుడు, లేదా రెండు పక్షా లకీ రాజాతో పాటు శకట్లు (అవేనా ఒకే రంగు గళ్లలో కదిలేవి) ఉన్నప్పుడు] ఆట 'డ్రా' అయినట్లుగా పరిగణిస్తారు.

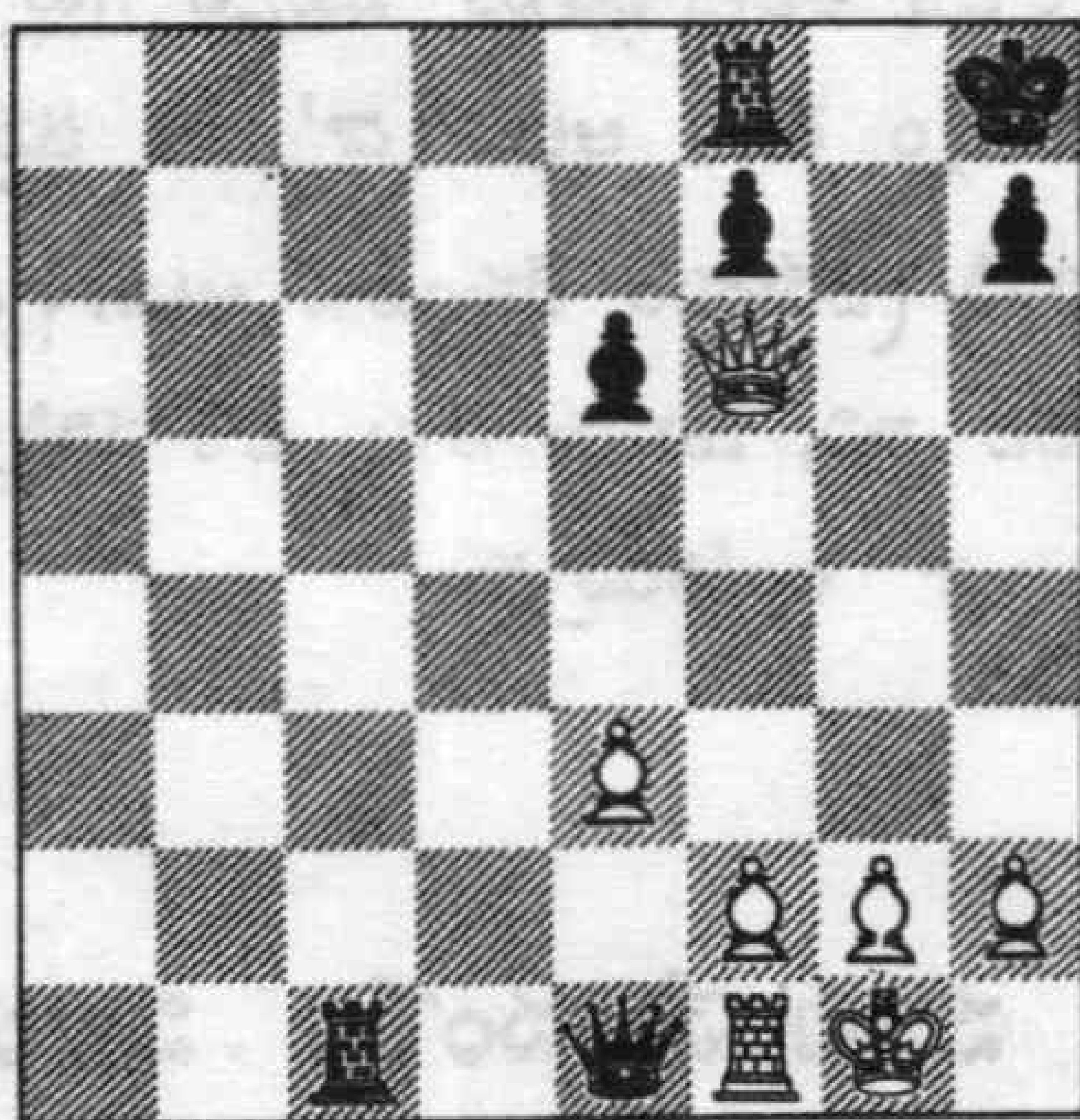
2) ఇద్దరిలో ఒక ఆటగాడు అంతకు ముందు వేసిన 50 (లేదా ఇంకా ఎక్కువ) ఎత్తులలో ఒక్క చంపడం గాని, ఒక్క బంటేనా జరగడం గాని

లేదని నిరూపించి ఆట ఆపి వేయమని అడిగి 'డ్రా' అయినట్లుగా నిర్ధారించ మంటాడు (50 ఎత్తుల సూత్రం).

3) బల్లమీద ఒకే రకమైన పరిస్థితి వరుసగా మూడు గాని, అంతకంటే ఎక్కువ సార్లు గాని వచ్చినప్పుడు, ఆ పరిస్థితి ఏర్పడిన ప్రతిసారి ఆ ఆటగాడు ఒకే ఎత్తు వేయవలసి వచ్చినప్పుడు ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. అటువంటప్పుడు ఏ ఆటగాడి ఎత్తు తర్వాత అదే పరిస్థితి మూడవ సారి (ఇంకా ఎక్కువ సార్లు గాని) వస్తుందో, ఆ ఆటగాడికి ఎత్తు వేసే ముందు, రిఫరీని పిలిచి ఆటని ఆపి వేసి 'డ్రా' అయినట్లు ప్రకటించమని అడిగే హక్కు ఉంటుంది.

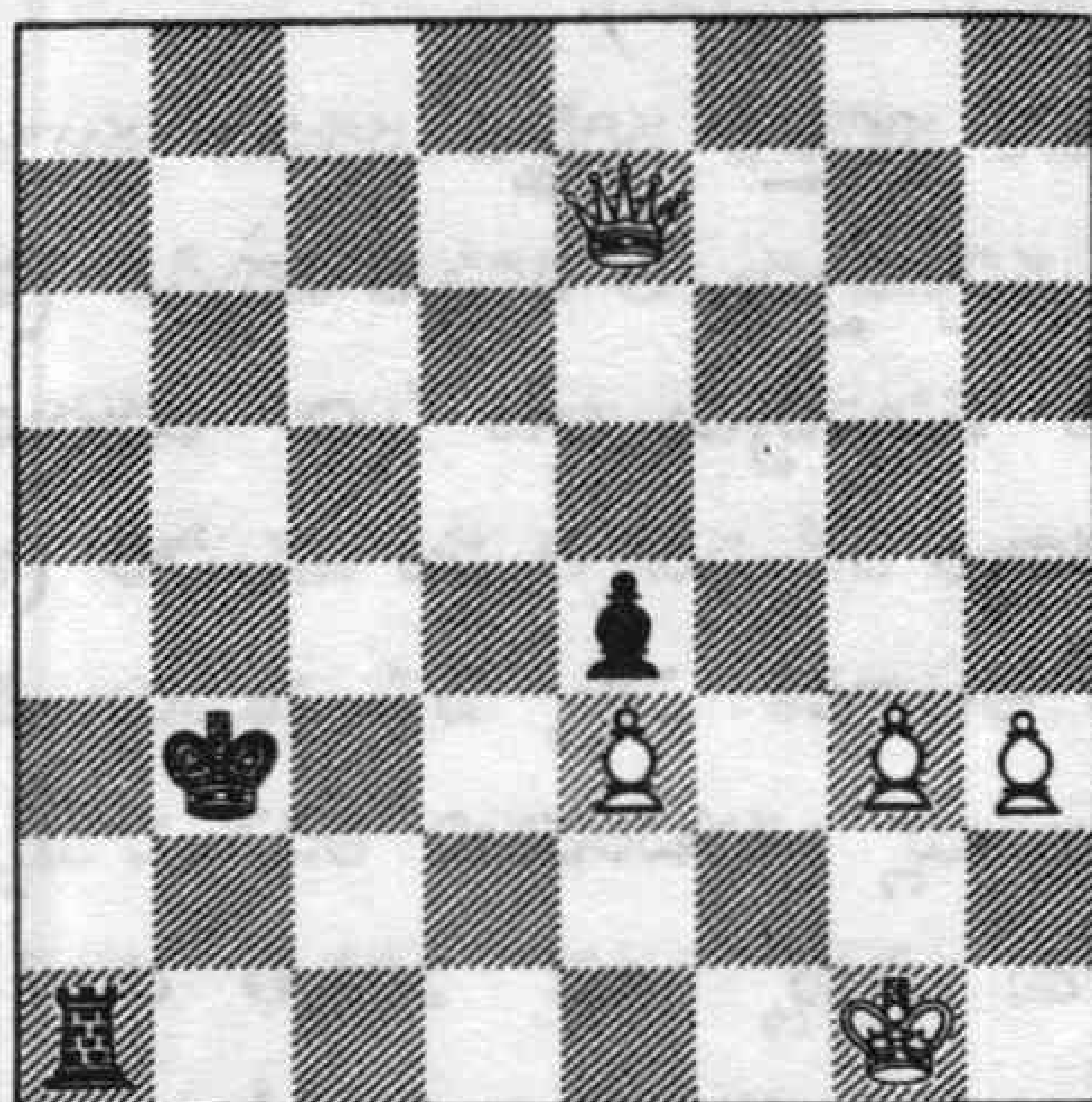
తరచుగా మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితి రాజుకి వదలకుండా 'షా'లు చెబుతుంటే ఏర్పడుతుంది. వదలకుండా 'షా' అంటే రాజుకి దాంకునే చోటు లేక యేకధాటీన 'షా'లు రావడం.

40వ పటం



40వ పటంనుంచి 1. ... Kg8 2. Qg5+ Kh8 3. Qf6+ (పటంలో పరిస్థితి మళ్ళీ అంటే రెండవ సారి వచ్చింది) Kg8 4. Qg5+ Kh8 ఎత్తుల తర్వాత, తెలుపు తన ఎత్తు వెయ్యకుండా రిఫరీని పిలిచి 4. Qf6+ తర్వాత పటంలో చూపిన పరిస్థితి మూడవ సారి వస్తుంది కాబట్టి ఆట 'డ్రా' అయినట్లు తీసి వేయమంటాడు.

41వ పటం



41వ పటంలో నలుపు నిర్విరామంగా a1, a2 గళ్లనుండి తన ఏనుగుతో తెల్ల రాజుకి వదలకుండా 'షా'లు చెప్తుంటాడు. క్రిందటి ఉదాహరణలోకంటే రాజుకి తప్పుకోవడానికి ఎక్కువ గళ్లు ఉన్నా ఈ 'షా'లు వదిలించుకోవడానికి మార్గం లేదు. ఆట 'డ్రా' కాక తప్పదు.

మామూలుగా రిఫరీ ప్రమేయం లేకుండానే ఆటగాళ్లిద్దరూ 50 ఎత్తుల సూత్రాన్ని ఉపయోగించి గాని, మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితి వచ్చినప్పుడు గాని ఆట 'డ్రా' అయినట్లుగా అంగీకరిస్తారు.

ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం — మరిన్ని వివరణలు

ఇంతవరకు గళ్ల పేర్లు, బలగం కదలికలు వర్ణించిన విధానాన్ని సంకేత విధానం అంటారు. మామూలుగా ఏదేనా బంటుతో చంపే ఎత్తు రాయడానికి P(బంటు) అని గుర్తు కాని × (అంటే చంపడం) గుర్తు కాని పెట్టకుండా ఆ బంటు ఏ శ్రేణిలోకి వెళ్లిందీ వివరిస్తే చాలు.

ఒకే రకం బలాలు రెండు ఒక గడికి వెళ్లగలిగిన పరిస్థితులలో అదనంగా సమాచారాన్ని యివ్వవలసి ఉంటుంది. ఉదాహరణకు తెలుపుకు a1లో ఒక ఏనుగు, h1లో ఒక ఏనుగు ఉన్నాయి. తెలుపు a1 గడిలో ఏనుగుని d1 గడికి జరిపితే దాన్ని 1. Rad1 అని సూచించాలి. అయితే h1 గడిలో ఏనుగుని d1 గడికి జరిపితే 1. Rhd1 అని సూచించాలి. ఇదే విధంగా, e4, e2ల్లో ఉన్న రెండు తెల్ల గుర్రాలు g3 గడిలోకి వెళ్లగలవు. 1. N4g3 అంటే e4లో ఉన్న గుర్రం g3కి వెళ్లిందని లేక 1. N2g3 అంటే e2లో ఉన్న గుర్రం g3కి వెళ్లిందని అర్థం.

వ్యాఖ్యానించేటప్పుడు సాధారణంగా క్లుప్తంగా ఈ కింది గుర్తులని ఉపయోగిస్తారు.

! మంచి ఎత్తు

!! చాలా మంచి (అమోఘమైన) ఎత్తు

? చెడ్డ ఎత్తు

?? చెడ్డ తప్పు

?! దూకుడు ఎత్తు

∞ ఏ ఎత్తైనా సరే

= సమానంగా ఉన్న పరిస్థితి

± తెలుపు బలం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి

$\pm$ తెలుపుకి కొంచెం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి

∓ నలుపు బలం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి

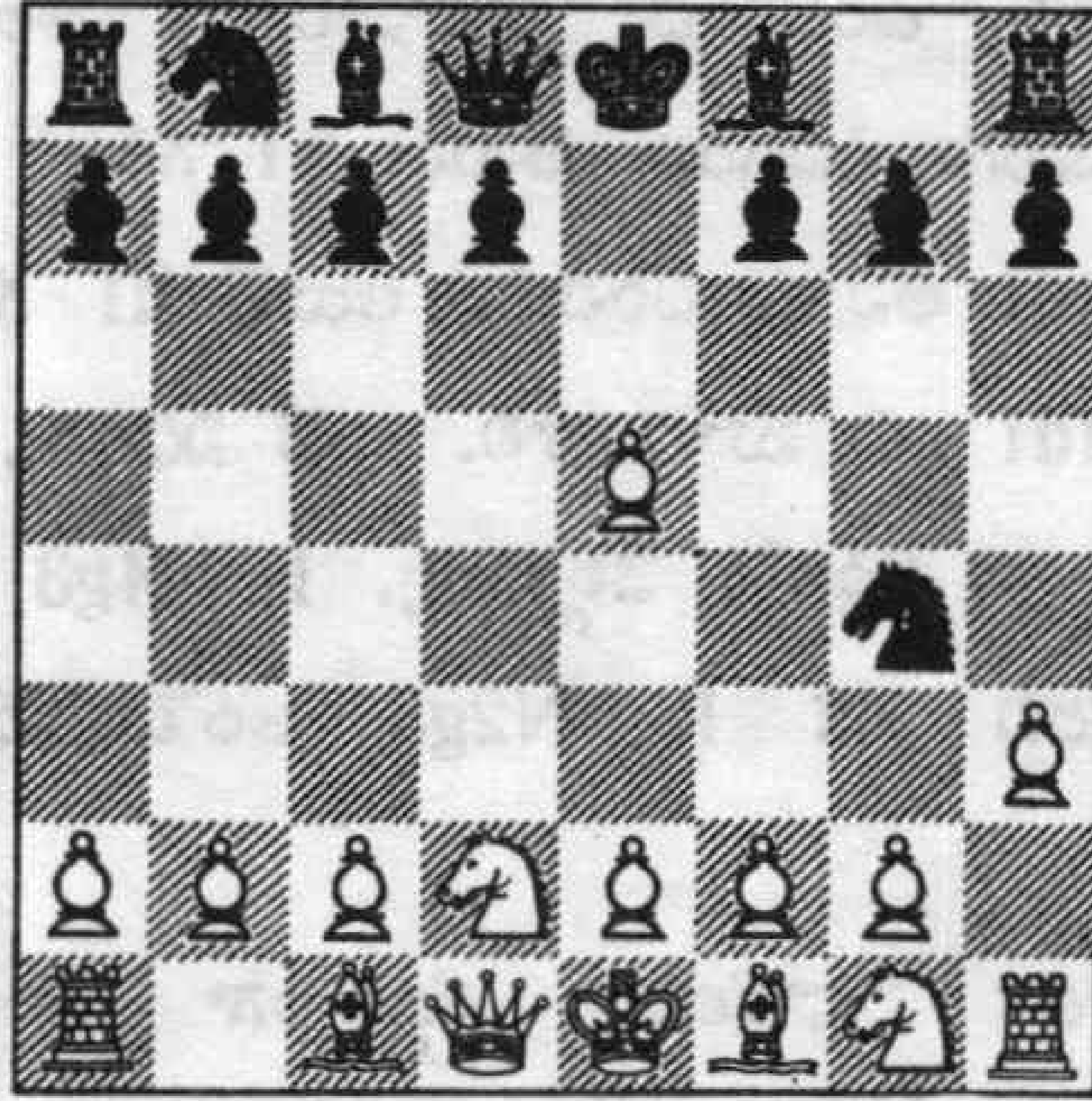
$\mp$ నలుపుకి కొంచెం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి.

ఉదాహరణకు చదరంగం పోటీలలో జరిగిన చాలా చిన్న ఆటల్లో ఒక దానిని చూడండి.

జిబో – లజార్ (పారిస్, 1924). 1. d4 Nf6 2. Nd2 e5 3. d×e5 Ng4 4. h3?? (42వ పటం).

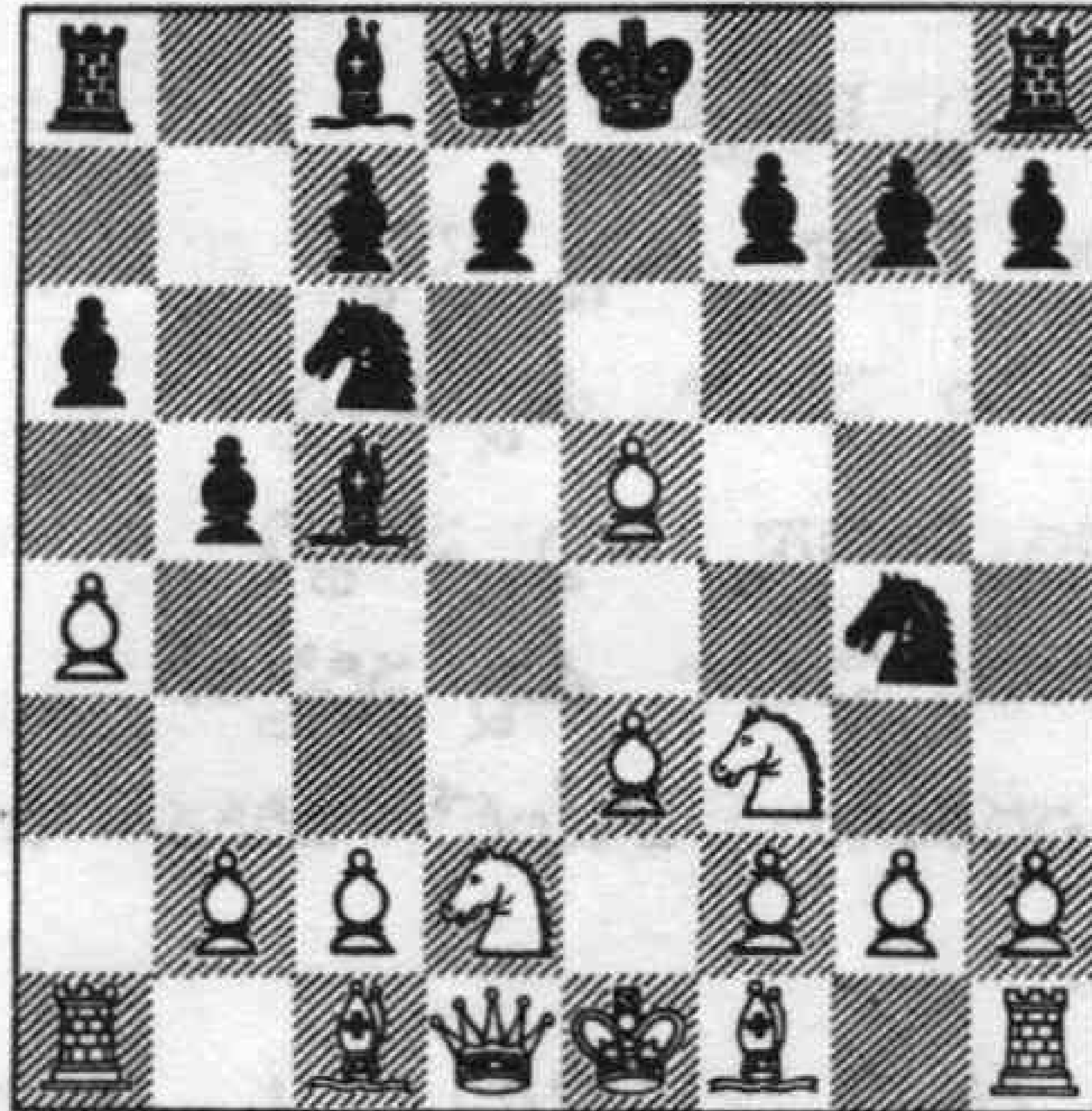
[ఈ ఎత్తు చూస్తుంటే తెలుపుకి ఏమాత్రం ముందు చూపు లేద నిపిస్తోంది. అసలు ఓర్పు లేకుండా అతను మీది కొచ్చిన గుర్రాన్ని, నిజానికి

42వ పటం



అది తనకి అపాయం కాకపోయినా తరిమెయ్యడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు. తెలుపు **4. Ngf3 Bc5 5. e3 Nc6 6. Nc4 b5 7. Ncd2 a6 8. a4±** రీతిలో ఆడవల్సింది. (43వ పటం)]

43వ పటం

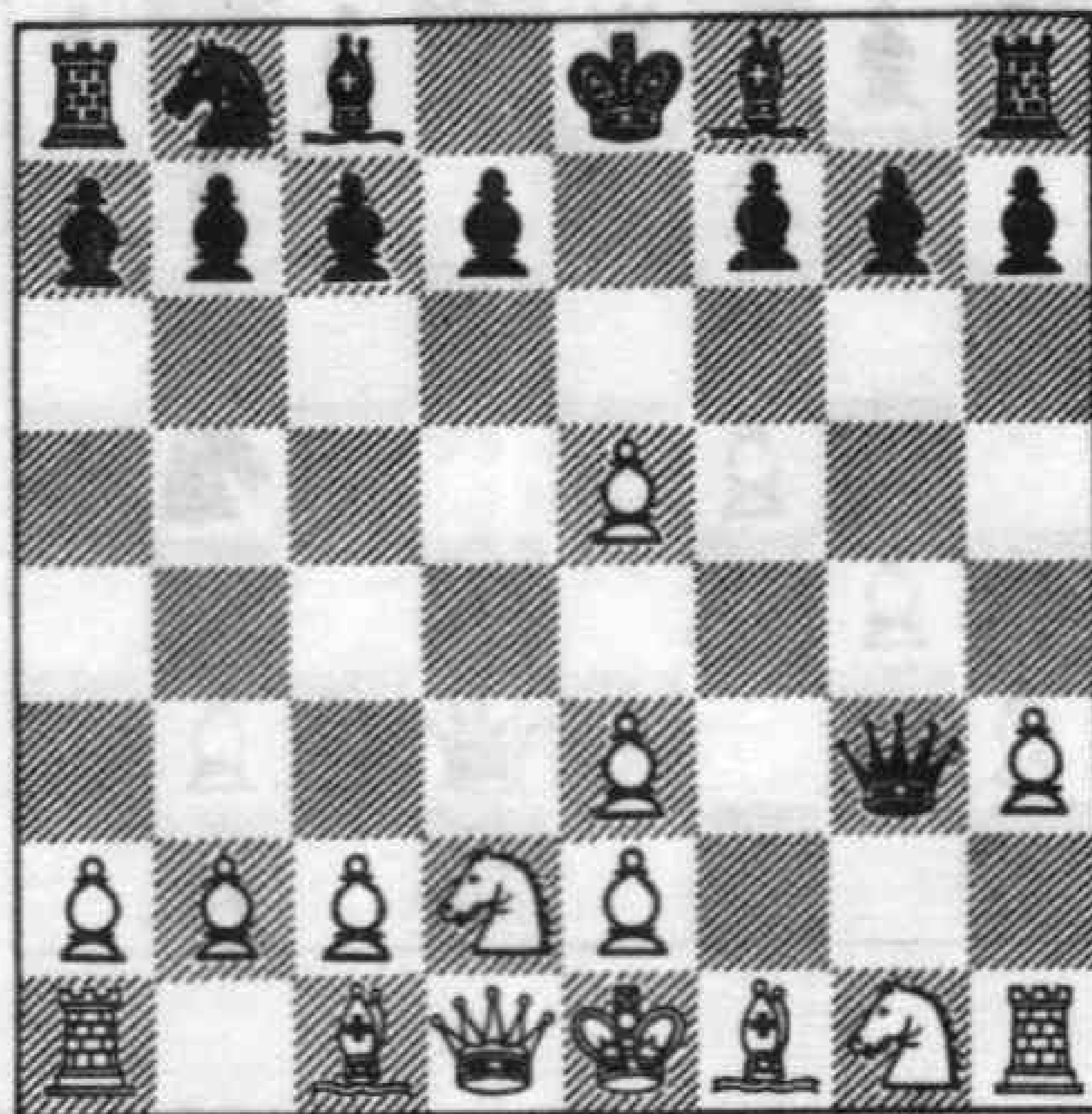


4. ... Ne3!

అతని మంత్రి విధిగా పోతోందని గమనించి, తెలుపు ఓటమి నంగీకరిం

చాడు. [ఎందుకంటే 5. f×e3 ఆడితే 5. ... Qh4+ 6. g3 Q×g3++ వరుసలో (44వ పటం) తెలుపు ఆటకడుతుంది.]

44వ పటం

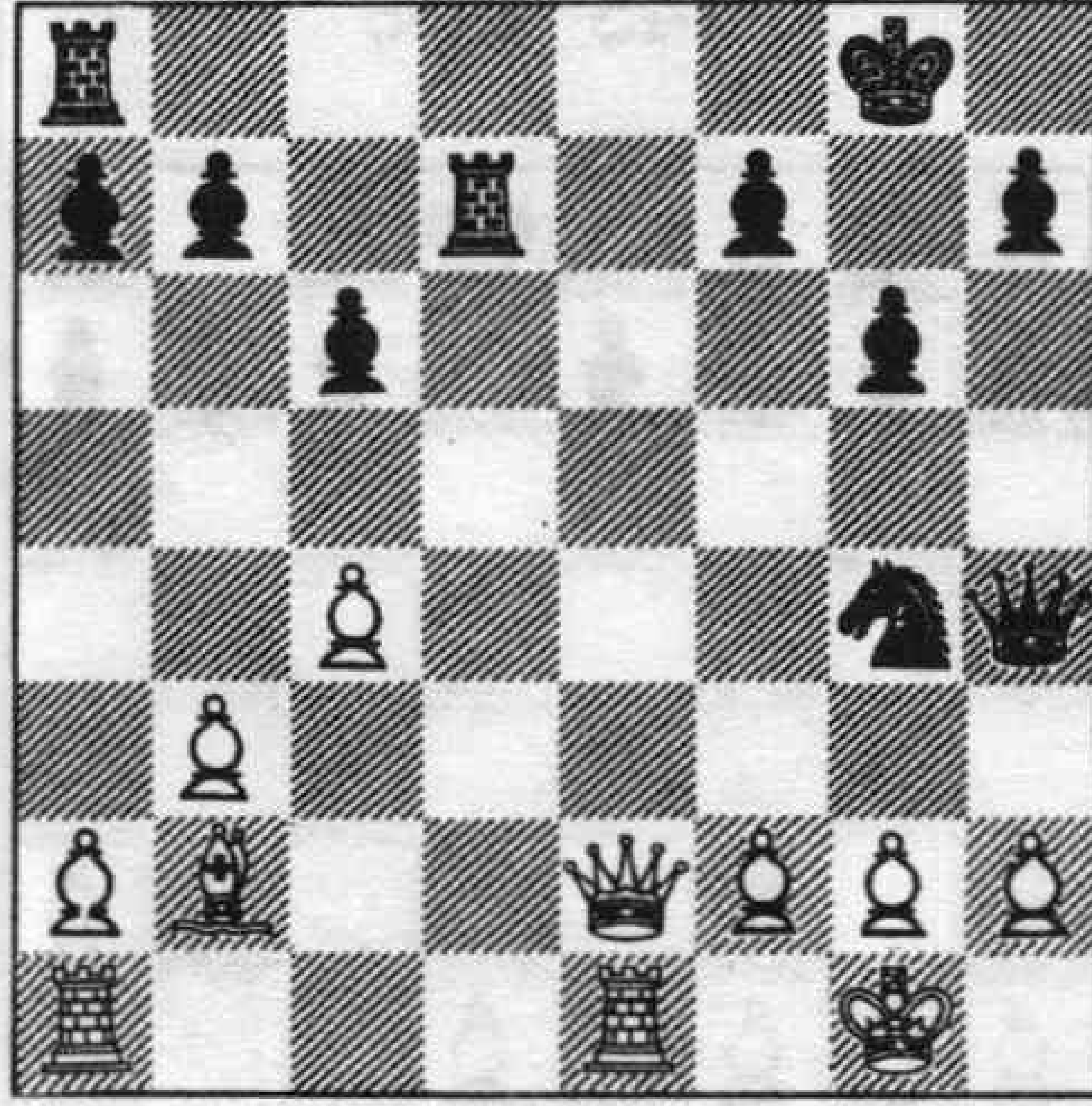


పైన ఒక ఆటని పూర్తిగా ఎలా సంకేతపూర్వకంగా చూపవచ్చో తెలుసుకున్నాం. ఇలా కాకుండా బల్లమీది పరిస్థితిని సూచించవలసినప్పుడు ఉన్న బలగాన్ని రాజు, మంత్రి, ఏనుగులు, శకట్లు, గుర్రాలు, బంట్లు వరుసక్రమంలో రాస్తాం. ఉదాహరణకు 30వ పటంలో పరిస్థితిని ఈ విధంగా రాయచ్చు. తెలుపు: Kel, Qdl, Ral, Rhl, Bcl, Bfl, Nbl, Ngl; బంట్లు a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2 (మొత్తం 16); నలుపు: Ke8, Qd8, Ra8, Rh8, Bc8, Bf8, Nb8, Ng8; బంట్లు a7, b7, c7, d5, e6, f5, g7, h7 (మొత్తం 16).

పరిస్థితిని ఎడమనించి కుడికి వివరిస్తారు. అందుకనే ముందుగా తెలుపు నల్లగడి శకటు (cl), తర్వాత తెల్లగడి శకటు (fl) వస్తాయి. అలాగే బంట్లలో ముందుగా a2 బంటు, చివరిగా h2 బంటు వస్తాయి. మొత్తం బలగం సంఖ్యని చివరన బ్రాకెట్స్‌లో చూపుతారు.

అభ్యాసం 13.

45వ పటం



1. 45వ పటంలోని చూపించిన పరిస్థితిని సంకేత విధానం ప్రకారం సూచించండి.

2. ఇక్కడ రెండు ఎత్తులతో ఆటకట్టించే మార్గం కనుక్కోండి.

అ) ఎత్తు తెలుపుది;

ఆ) ఎత్తు నలుపుది.

(ప్రతి సందర్భంలో చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు జరుగుతుంది.)

మంత్రి వగైరా బలాబలాల తులనాత్మక విలువ

ఆట ఆడేటప్పుడు, ముఖ్యంగా బలగాల్ని ఇచ్చి పుచ్చుకునేటప్పుడు వాటి విలువలని తెలుసుకోవడం అవసరం.

ఇంతకు ముందే చెప్పినట్టు ఆటలో మహా శక్తివంతంగా వుండేది మంత్రే.

రెండు ఏనుగులకీ, లేకపోతే ఒక ఏనుగుకీ, ఒక చిన్న బలానికీ రెండు బంట్లకీ సుమారుగా మంత్రి సమానం. కాని రెండు చిన్న బలాలు, ఒక ఏనుగు కలిసి మంత్రికంటే బలమైనవి.

మంత్రి తర్వాత బలమైనది ఏనుగు. అది శకటు కంటే గుర్రంకంటే విలువైనది. ప్రత్యర్థి చిన్న బలాన్నిచ్చి మన ఏనుగుని పుచ్చుకుంటే మనం వాసి (exchange) కోల్పోయినట్లు, లేక ప్రత్యర్థి వాసి గెల్చుకున్నట్లు వ్యవహరిస్తారు. సాధారణంగా "వాసి" విలువ రెండు బంట్లు ఉంటుంది, అంటే శకటు లేక గుర్రంతోబాటు రెండు బంట్లు కూడా ఉంటే అవి ఒక ఏనుగుతో సమానమని చెప్పుకోవచ్చు. కాని పరిస్థితిని బట్టి "వాసి" విలువ ఒక బంటు కూడా ఉండవచ్చు.

రెండు చిన్న బలంకంటే ఏనుగు బలహీనమైనది. వీటి విలువ సుమారు ఒక ఏనుగూ రెండు బంట్లతో సమానం.

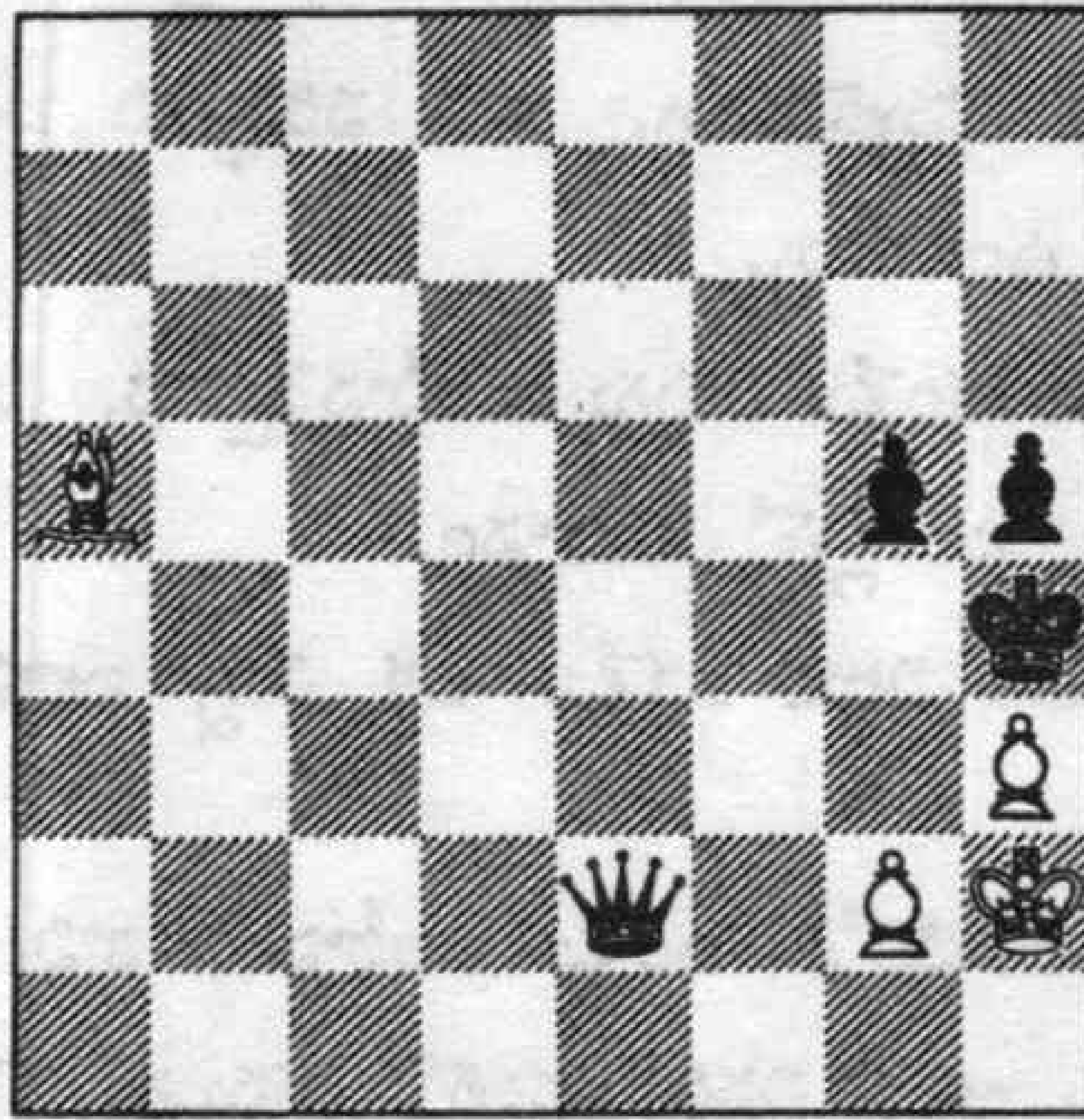
గుర్రానికి, శకటుకి విలువ ఒకటే. ఒక చిన్న బలానికి మూడు బంట్ల విలువ ఉంటుంది.

చదరంగ బలమంతటిలోకీ బంటే బలహీనం, కాని అలా అని తిరస్కారంగా చూడకూడదు. ఆట చివరి దశలోకి వస్తున్న కొద్దీ బంటు ప్రాముఖ్యత హెచ్చుతుంది. ఎందుకంటే ఆటకట్టించడానికి తగినంత బలగం లేనప్పుడు, బంట్లని చివరి గడికి తీసుకుని వెళ్లి మంత్రిగా మార్చుకోగలిగిన పక్షం విజయం సాధిస్తుంది.

రాజుమీదే ఆధారపడి ఆటంతా సాగుతుంది. కాబట్టి రాజుకి విలువ కట్టలేం. ఆటకట్టించడం అనేదాన్ని సాధించడానికి మనం ఎంత విలువైన బలాన్నైనా త్యాగం చెయ్యవచ్చు. రాజు విలువకీ, శక్తికీ మధ్య పొంతన లేదు. యిక్కడనే రాజుకీ మిగతా వాటికీ తేడా. ఆట మొదటి భాగంలోనూ, మధ్య భాగంలోనూ రాజుని అన్ని రకాలుగానూ రక్షించాల్సిన రీతిలో బలహీనంగా వుండడం కనిపిస్తుంది. కాని చివరలో ఇరు పక్షాల బలగం తగ్గిపోయి ఆటకట్టు అయ్యే ప్రమాదం లేనప్పుడు రాజు శక్తి క్రమంగా పెరుగుతుంది. అప్పుడు రాజు శక్తి చిన్న బలానికీ ఏనుగుకీ మధ్యగా ఉంటుంది.

కొన్ని తరాల చదరంగం ఆటగాళ్ల అనుభవం ఫలితం యీ విలువలు. అంతేగాని, యివేవో పరమ నియమాలనీ, సర్వకాల సర్వావస్థల్లోనూ వర్తించేవనీ అనుకోనక్కర్లేదు. ఓ బలానికి గాని, బంటుకి గాని స్థిరమైన విలువ లేదని అనుభవజ్ఞులైన ఆటగాళ్లకి తెలుసు. వాటి విలువలు ఆయా పరిస్థితులని బట్టి మారతాయి.

46వ పటం



46వ పటం చూడండి. ఇక్కడ బలాల దృష్ట్యా నలుపు చాలా ఆధిక్యంలో వుంది. నల్ల మంత్రికి ప్రతిగా ఒక్క శకటు మాత్రమే ఉంది. కాని తెలుపుకి అస్త్రసన్యాసం చేసెయ్యాల్సిన తొందర ఏ మాత్రం లేదు.

1. Bc7!

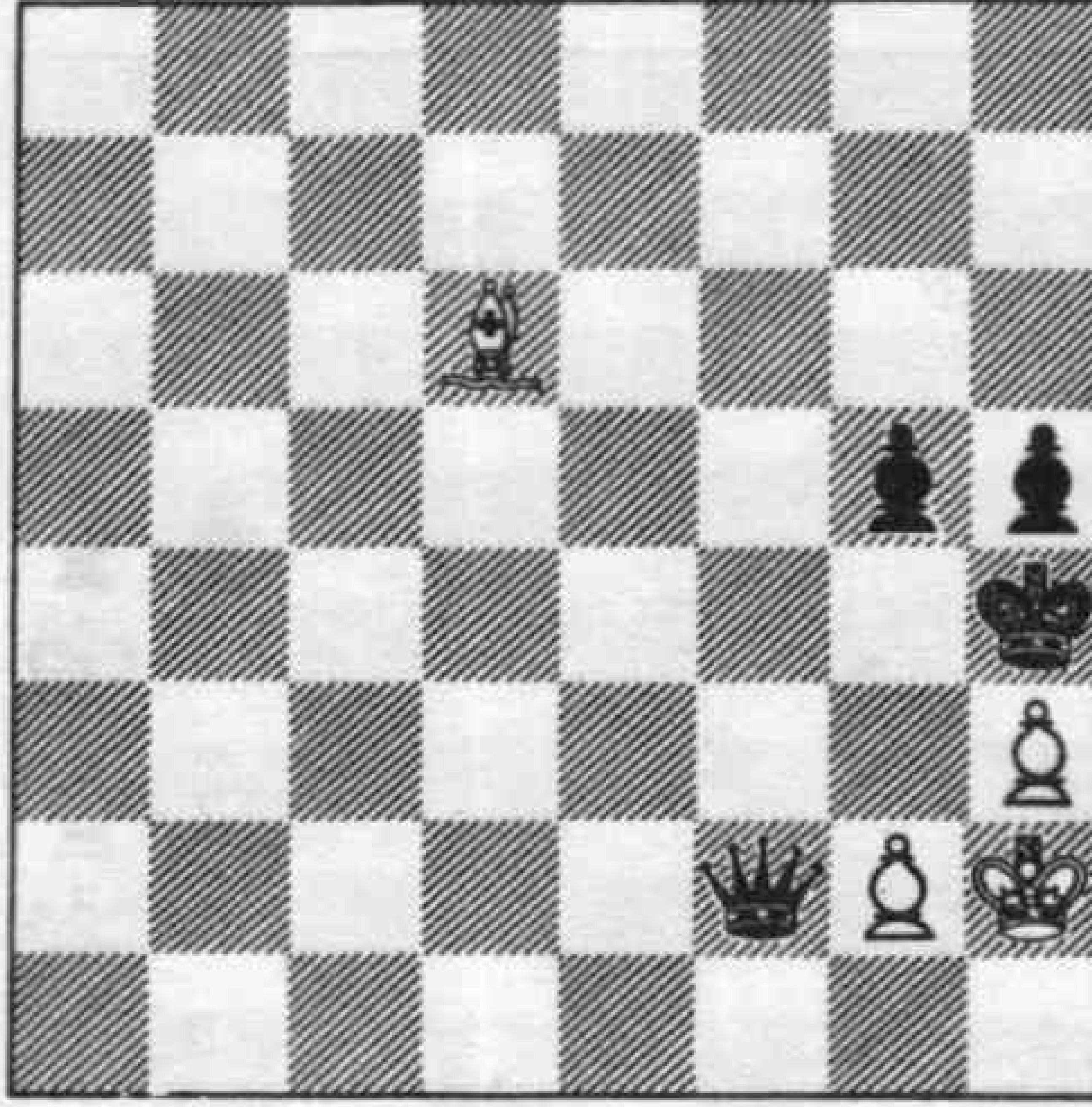
(ఇప్పుడు 2. Bg3++ దెబ్బ ఉంది.)

1. ... Qf2

(మిగిలిన ఎత్తులు ఆటకట్టుకి దారి తీస్తాయి: 1. ... g4కి జవాబుగా 2. Bd8++, అలాగే 1. ... Qe1కి జవాబుగా 2. g3++ వస్తాయి.)

2. Bd6! (47వ పటం)

47వ పటం



''వేచి చూసే ఎత్తు'' (waiting move). ఎత్తు ప్రత్యర్థికి వెళ్లేటట్లుగా చూసే ఇటువంటి ఎత్తులని వేచి చూసే ఎత్తులంటారు. ఇప్పుడు నలుపు ''జుగ్‌జ్వాంగ్'' (zugzwang)లోకి వచ్చాడు. అంటే యెత్తు వెయ్యవలసిన వంతు వచ్చిన ఆటగాడికి యే యెత్తు వేసినా అనర్థమే. (నిజానికి నల్ల మంత్రి f2 గడిని వదిల్లేడు లేకపోతే 3. g3++ యెత్తో 3. Bg3++ యెత్తో వస్తుంది. g5లో ఉన్న నల్ల బంటూ కదల్లేడు. కారణం 3. Be7++.)

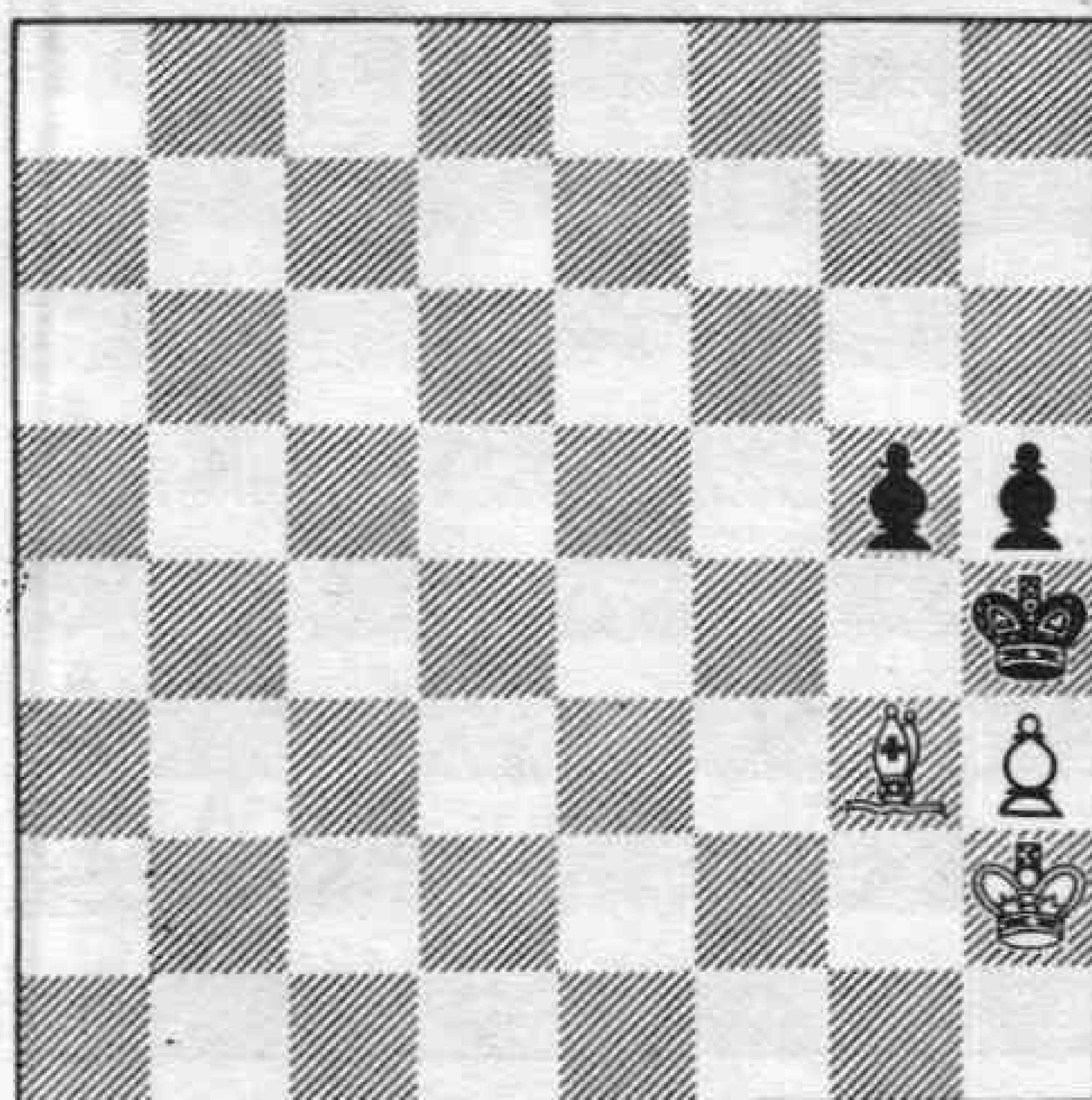
2. ... Qf4+

(3. B×f4 g×f4 తర్వాత కనీసం 'డ్రా' చేసుకుందామని చూసినా మంత్రిని వదులుకోవాల్సి వస్తోంది.)

కాని, 3. g3+! Q×g3 4. B×g3++.

ఆరకంగా 48వ పటంలో నల్ల రాజు వున్న దురదృష్టకర పరిస్థితివల్ల మంత్రి తెల్ల శకటుకంటే బలహీనమైపోతోంది. పైన చెప్పిన చదరంగపు బలాబలాల తులనాత్మక విలువలపట్ల మీ విశ్వాసాన్ని కదిలించెయ్యడం కోసం యీ ఉదాహరణకి ఉద్దేశించలేదు. అవి నిజమే. ఆడేటప్పుడు ఈ విలువల మీద మీరు ధైర్యంగా ఆధారపడవచ్చు. కాని సూత్రాలకి మినహాయింపులుం

48వ పటం



టాయి. క్రమేపీ మీ ఆటని పరిణతం చేసుకుంటూ ఒక్కో పరిస్థితిలో ఉండే ఒక్కో ప్రత్యేకతని మీరు మరింత స్పష్టంగా చూడ్డం నేర్చుకుంటారు. బలం, బంట్ల విలువల్ని ఎంచే నేర్పు వస్తుంది. పైన చెప్పినలాంటి గొప్ప మినహాయింపులు కనిపెడతారు.

మరి కొన్ని నియమాలు

ఎత్తు వేయాల్సి వచ్చిన ఆటగాడు తన పావుల్లో దేన్నైనా ముట్టుకుంటే దాంతోనే ఎత్తు వెయ్యడం విధాయకం. అలాగే ప్రత్యర్థి పావుని ముట్టుకుంటే విధిగా దాన్ని తీసుకోవాల్సిందే. కదలడానికి వీల్లేని తన పావుని గాని చంపడానికి వీల్లేని ప్రత్యర్థి పావుని గాని ముట్టితే యిది వర్తించదులెండి.

ఒకే సారి తన పావునీ ప్రత్యర్థి పావునీ ఆటగాడు ముట్టుకుంటే దాన్ని తను ముట్టుకున్న తన పావుతో గాని, అలా వీల్లేకపోతే మరో పావుతో గాని చంపాలి. అలా చంపడానికి నియమాల ప్రకారం వీల్లేకపోతే తను ముట్టుకున్న పావుతోనే ఎత్తు వెయ్యాలి.

బల్లమీద పావులు సరిగా పెట్టుకోవాలనుకంటే ప్రత్యర్థికి ఆ విషయం ముందుగా చెప్పి వాటిని సర్దుకోవచ్చు. ('సర్దుతున్నాను' అని చెప్పడం ఆనవాయితీ) సర్దుబాటుని ప్రత్యర్థి సమక్షంలో చెయ్యాలి. ఒక వేళ ఆ సమయంలో ప్రత్యర్థి బల్ల వదలి వెళ్లితే, రిఫరీని పిలిచి అతని సమక్షంలో అలా సర్దుకోవాలి.

పావుని మరో గడికి జరిపి, చేతిని దానిమీదనుంచి తీసేస్తేనే ఎత్తు పూర్తి అయినట్టు లెక్క. అలా కాకుండా ఆటగాడు ఆ పావునిమీదనుంచి చేతిని తీయనంత సేపూ దాంతో యే యెత్తయినా వేసుకోవచ్చు.

ఎత్తు వేసిన తర్వాతనే ఆటగాడు ప్రత్యర్థిని 'డ్రా' కోసం అడగవచ్చు. ప్రత్యర్థి అందుకు ఒప్పుకోనూవచ్చు, లేదని చెప్పడంద్వారా గాని తన తర్వాతి యెత్తుని వేసిగాని ఒప్పుకోక పోనూవచ్చు. ప్రత్యర్థి తన వంతుగా 'డ్రా' అడిగే హక్కు ఉపయోగించుకున్నాకనే, 'డ్రా' కోసం మొదటి ఆటగాడు మళ్లీ అడగవచ్చు.

'షా' గాని, 'ఆటకట్టు' గాని నోటితో చెప్పవలసిన పని లేదు.

ఈపాటికి మొదటి ఆట ఆడడానికి తగినన్ని సూత్రాలన్నీ మీరు నేర్చుకుని ఉంటారు. బల్ల ముందు కూర్చుని, మీ ప్రత్యర్థితో బొమ్మా, బొరుసూ వేసుకుని, ఎవరు తెలుపు ఎవరు నలుపు ఆడాలో నిర్ణయించుకొని, వేయండి ''మొదటి ఎత్తు.'' కాని, ఈ ఆట గురించి మీరు నేర్చుకోవాల్సింది ఇంకా చాలా ఉంది. చదరంగం ఆడుతూ ఈ పుస్తకంలో తరవాయి అధ్యాయాలని చదవండి.

2. అతి సులభమైన ముగింపులు

చదరంగం ఆటలో మూడు దశలు

చదరంగం ఆటని మూడు దశలుగా విభజించవచ్చు: ''మొదటి దశ'' (opening), ''మధ్య దశ'' (middle game), ''చివరి దశ'' (endgame).

పరమ ఘోరమైన నేరం చేస్తే తప్ప ప్రారంభ దశలోనే ఆటకట్టు కాదు. గట్టి ఆటగాళ్ల విషయంలో అది చాలా అరుదు. ఆటగాళ్లిద్దరూ తమ తమ బలగాలని మొదటి దశలో మోహరించాక ఆట మామూలుగా మధ్య దశలో ప్రవేశిస్తుంది. ప్రత్యర్థి రాజుని ఆటకట్టు చెయ్యడం, లేకుంటే బలగంలో ఆధిక్యత సంపాదించి అతనిచేత ఓటమి నొప్పింపచేయడం ఈ దశలో ముఖ్యోద్దేశాలు. కాని, సాధారణంగా చాలా బలం బల్లమీద వున్నప్పుడు మధ్య దశలో ఆటకట్టు వీలు కాకపోవచ్చు. కొంత పోరు అయ్యాక కొద్ది బలం మాత్రమే బల్లమీద ఉన్నప్పుడు చివరి దశ వస్తుంది. ఇక్కడ ముఖ్యోద్దేశం ప్రత్యర్థి ఆటని కట్టించడం కాదు. అందుకు తగ్గ శక్తి యే పక్షానికీ వుండదు. అంచేత బంట్లని చివరి పంక్తికి చేర్చి మంత్రిగా మార్చడం ముఖ్యోద్దేశం. ఆ తర్వాత ఆటకట్టు సాధించడం అంత కష్టం కాదు.

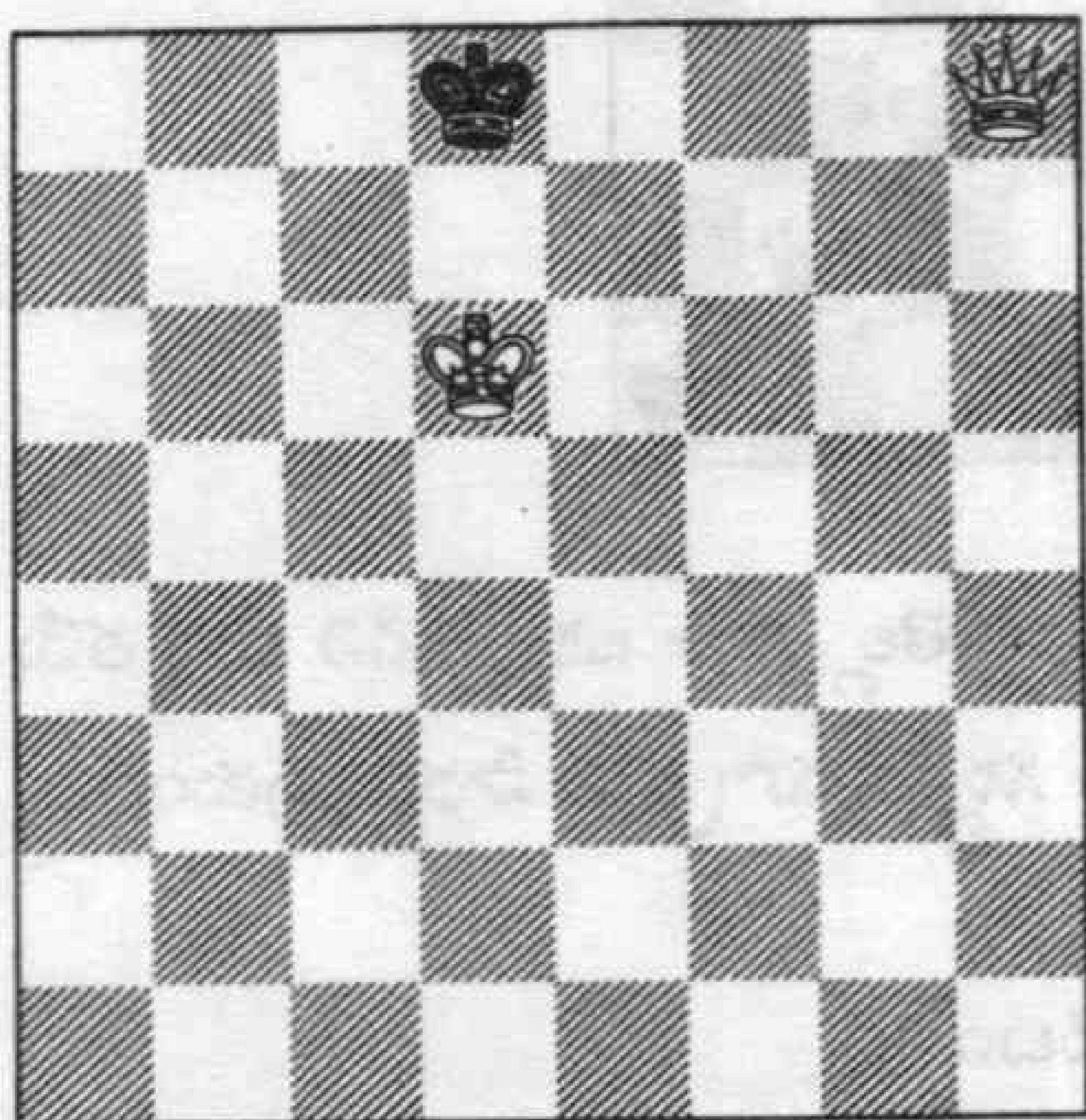
యీ అధ్యాయంలో మనం కొన్ని అతి సులభమైన చివరి దశ పరిస్థితుల గురించి తెలుసుకుందాం. ప్రత్యర్థికి ఒంటి రాజు మాత్రమే వుండి బలమైన పక్షానికి పెద్దగా బలగం వుంటే చివరి దశలు యెలా ఆడాలో కొత్త ఆటగాళ్లు మొదట నేర్చుకోవాలి.

ఒంటి రాజు ఆటకట్టడం

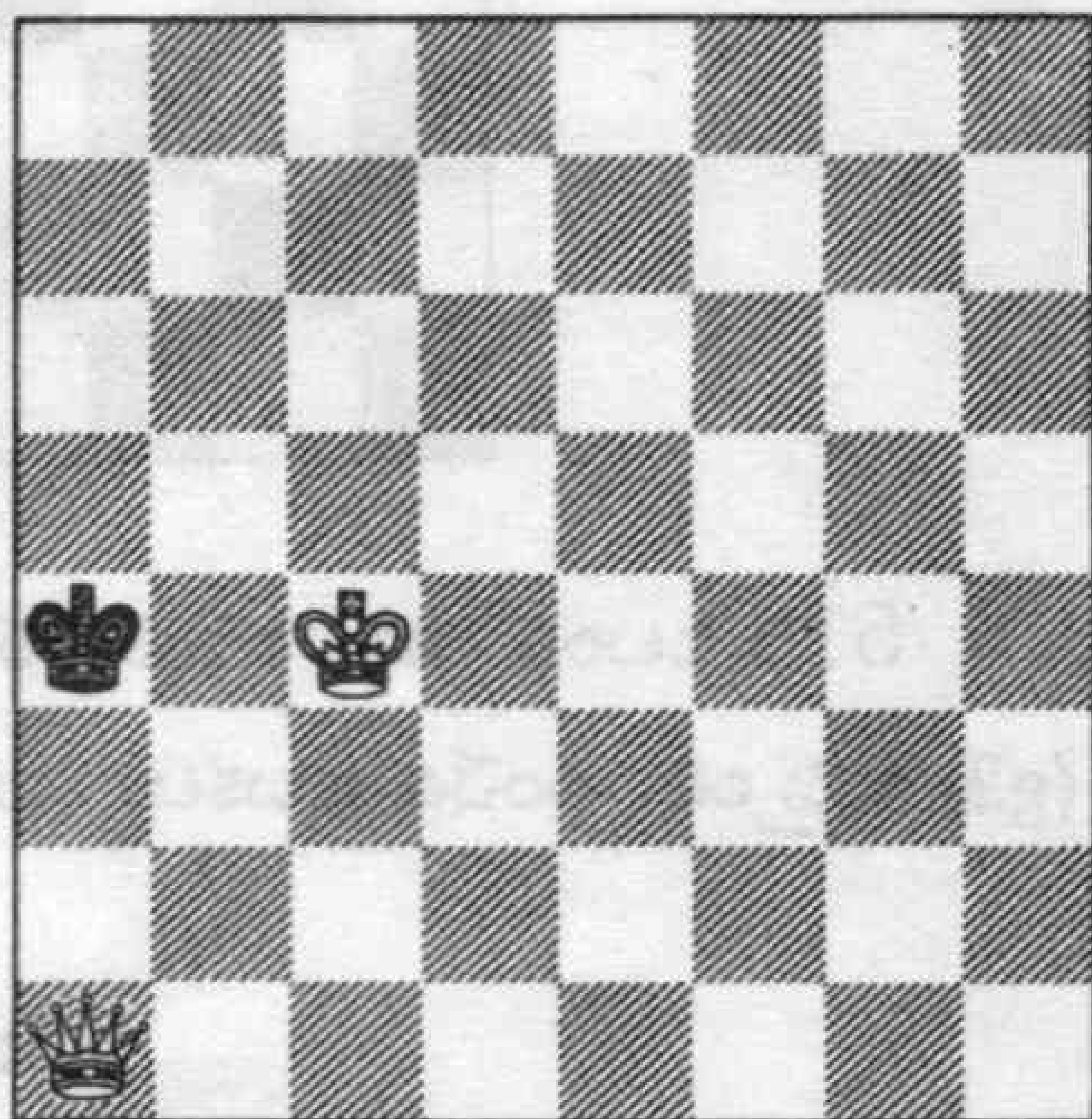
మంత్రితో ఆటకట్టు

ఒక పక్షానికి రాజు మాత్రమే వుంది. అవతలి పక్షానికి రాజు, మంత్రి వున్నాయి. అవతలి పక్షం బల్ల అంచుల దగ్గరే ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలవుతుంది. రాజునీ, మంత్రినీ సమన్వయ పరిచి ప్రయోగించి ఆ రాజుని అక్కడకి గెంటుకుంటూ పోవాలి. ఉదాహరణకి 49, 50వ పటాలు గమనించండి.

49వ పటం



50వ పటం

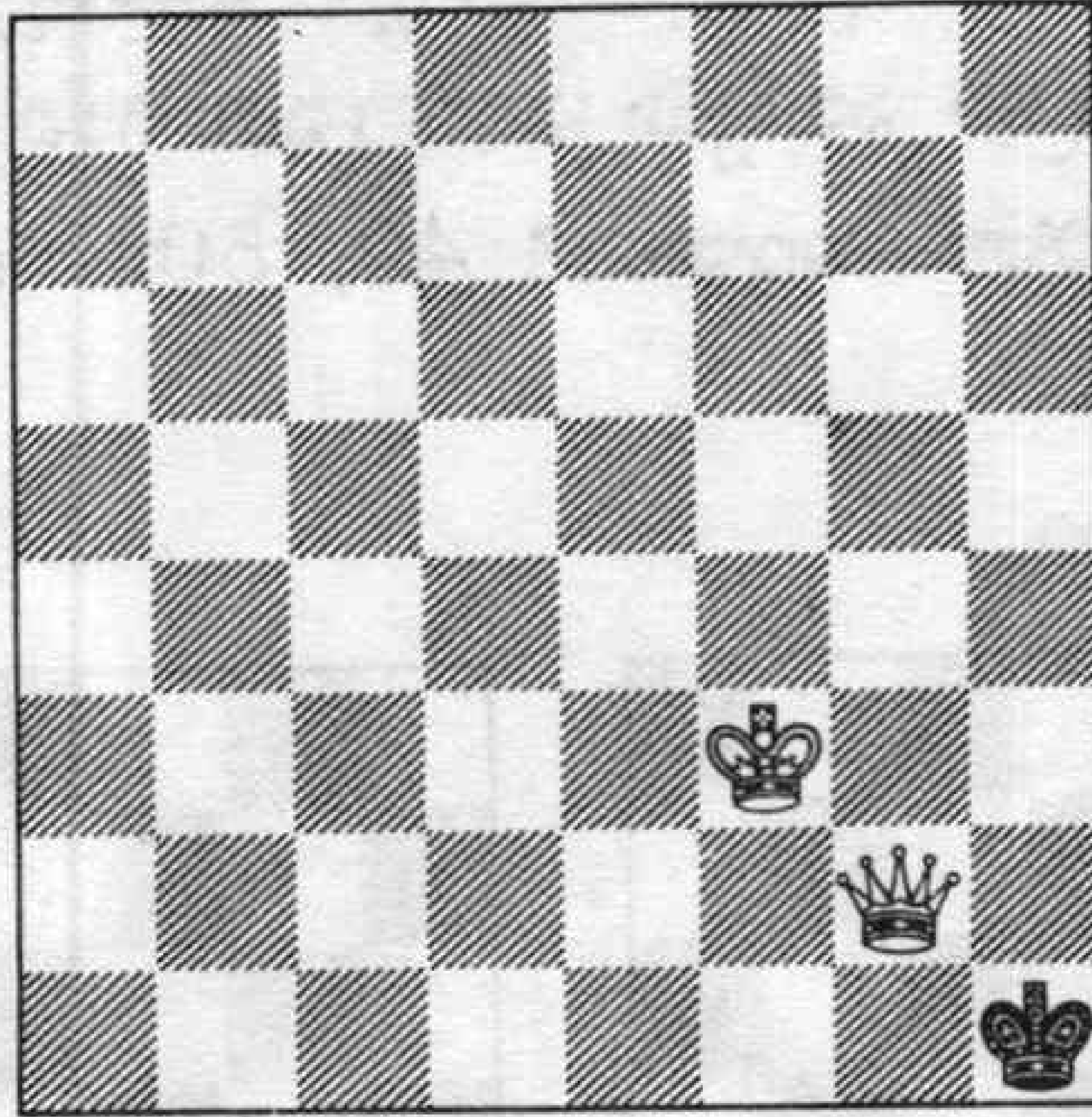


ఈ రెండు పటాల్లోనూ రాజులు రెండూ ఒక్క గడి దూరంగా ఉండి, శ్రేణిలో గాని, పంక్తిలో గాని ఎదురెదురుగా నిల్చున్నారు. రాజులు ఇలా ఉండడాన్ని ''ఎదురు'' (opposition) అంటారు. 49వ పటంలో రాజులు ''నిలువు ఎదురు''గా ఉంటే, 50వ పటంలో రాజులు ''అడ్డ ఎదురు''గా ఉన్నారు. ఇలా ఎదురు నిలవడం మూలాన నల్ల రాజు ముందుకు రాకుండా తెల్ల రాజు మూడు గళ్ళు కాసి యెక్కువ అనుకూల స్థానంలో వుంది. రాజులు ఎదురుగా ఉన్నప్పుడు ఆరు విధాలుగా ఆటకట్టు చేసే స్థితి వస్తుంది (49వ

పటంలో మంత్రి a8, b8, f8, g8, d7 గళ్లల్లో ఉన్నా, 50వ పటంలో మంత్రి a2, a6, a7, a8, b4 గళ్లల్లో ఉన్నా కూడా ఆటకట్టే).

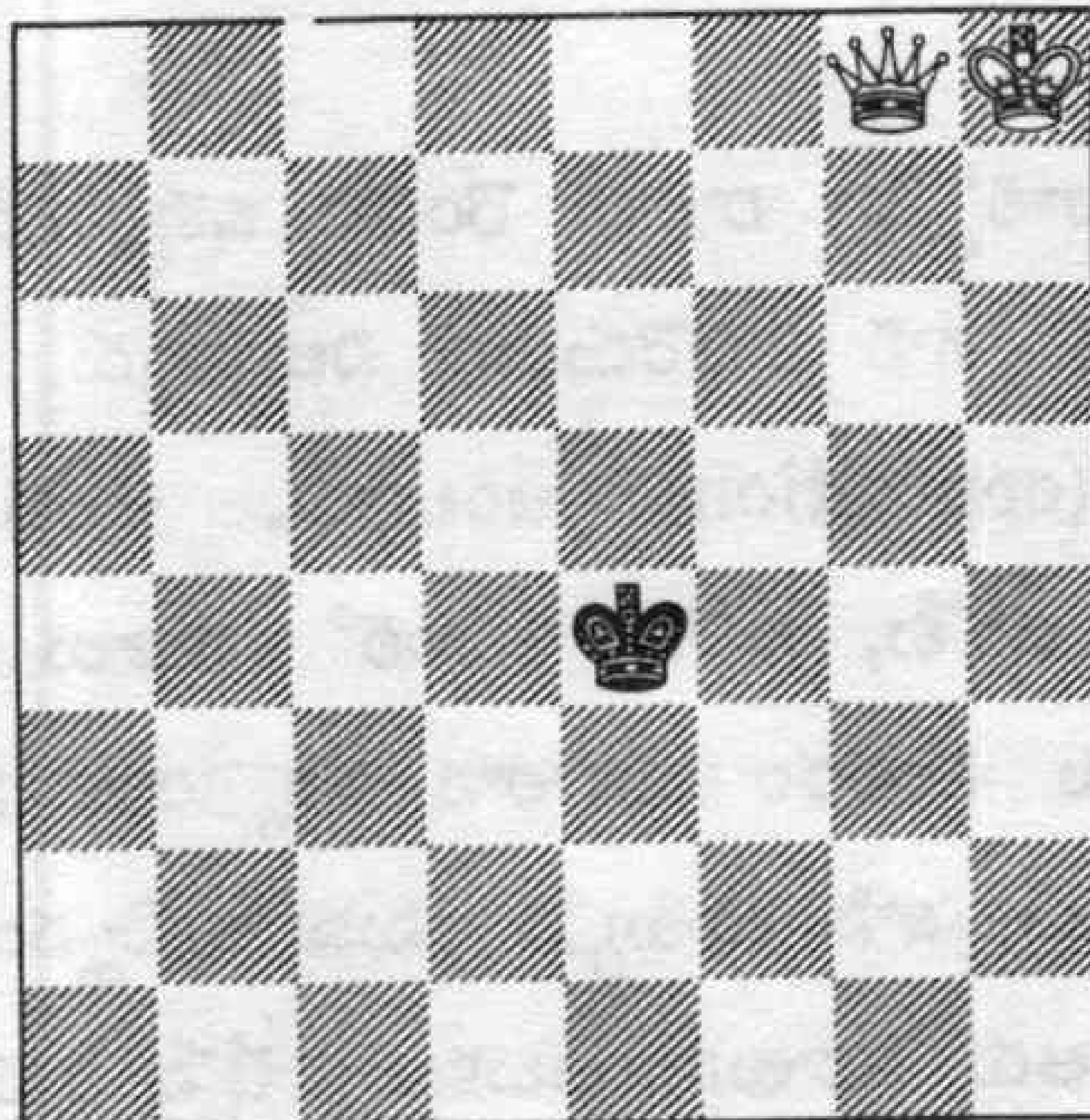
కర్ణంలో రాజులు ఎదురుగా ఉన్నా కూడా మంత్రి ఆటకట్టు చేయ గలదు (51వ పటం చూడండి).

51వ పటం



51వ పటంలో నల్ల రాజుని నిరోధిస్తూ తెల్ల రాజు ఒక్క గడిని మాత్రమే (g2) కాస్తుంది. అంచేత ఆటకట్టు మూల గళ్లలో మాత్రమే సాధ్యమవుతుంది.

52వ పటం

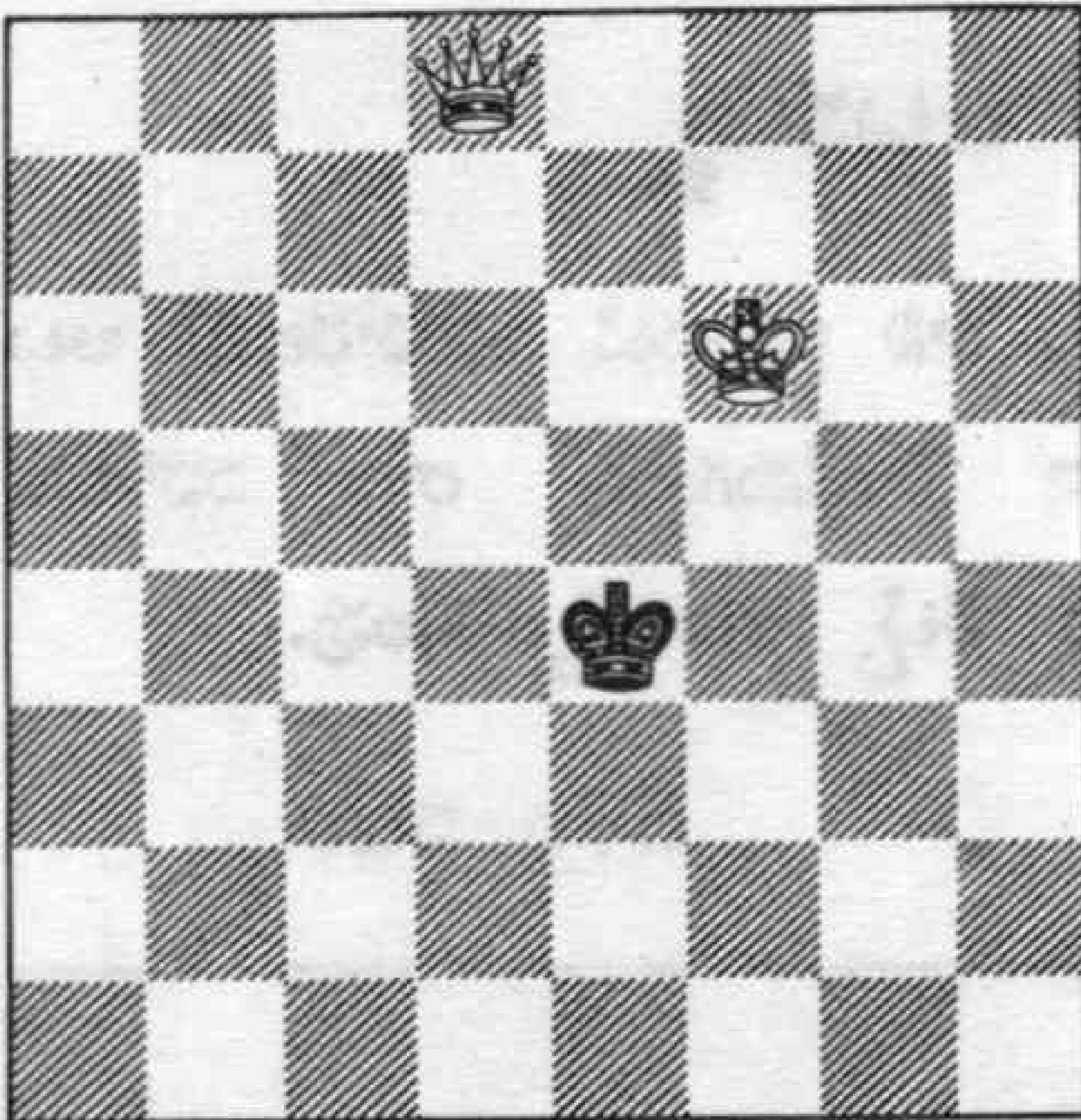


పరిస్థితి యెలా వున్నా గానీ, మంత్రి తొమ్మిది ఎత్తులలో ఆటకట్టు సాధించగలదు. ఇటువంటి చివరి దశలలో అనవసరమైన 'షా'లు వుండకూడదు. వృధా కాలహరణం. పొరపాటున తట్టు కాకుండా జాగ్రత్త పడాలి.

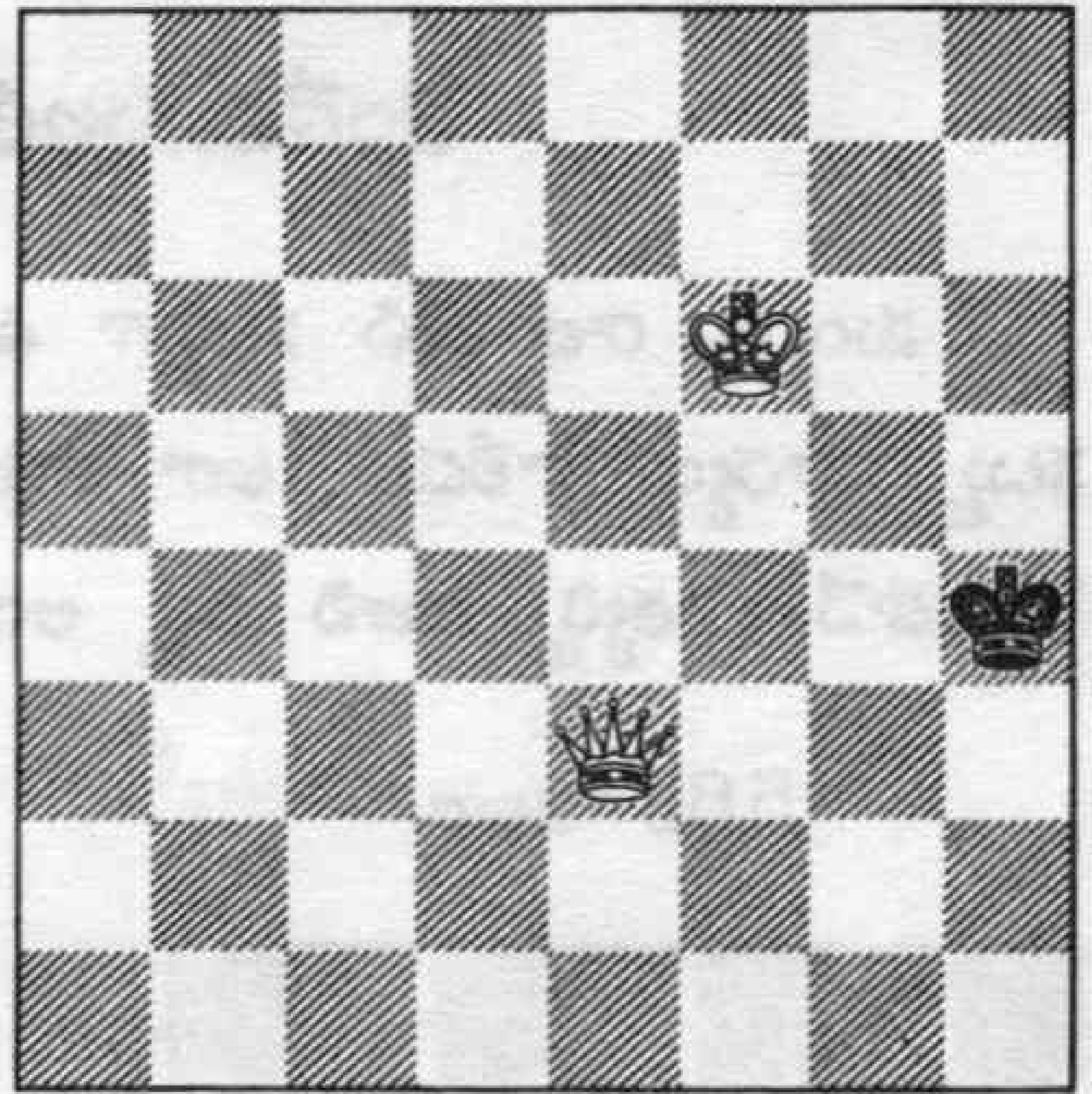
52వ పటంలో 1. Kg7 (నల్ల రాజుని మధ్యనుంచి తరమడానికి వీలుగా తెల్ల రాజు నల్ల రాజు దగ్గరికి రావాలి) 1. ... Kd4 (సాధ్యమైనంతవరకు బల్ల మధ్యలోనే ఉండటానికి నల్ల రాజు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. అక్కడ ఆటకట్టు అసాధ్యం) 2. Kf6 Ke4 3. Qd8 [బల్లమీద సగభాగం నల్ల రాజుకి నష్టం (53వ పటం)]

3. ... Kf4 4. Qd3 Kg4 5. Qe3 Kh4 (54వ పటం).

53వ పటం



54వ పటం

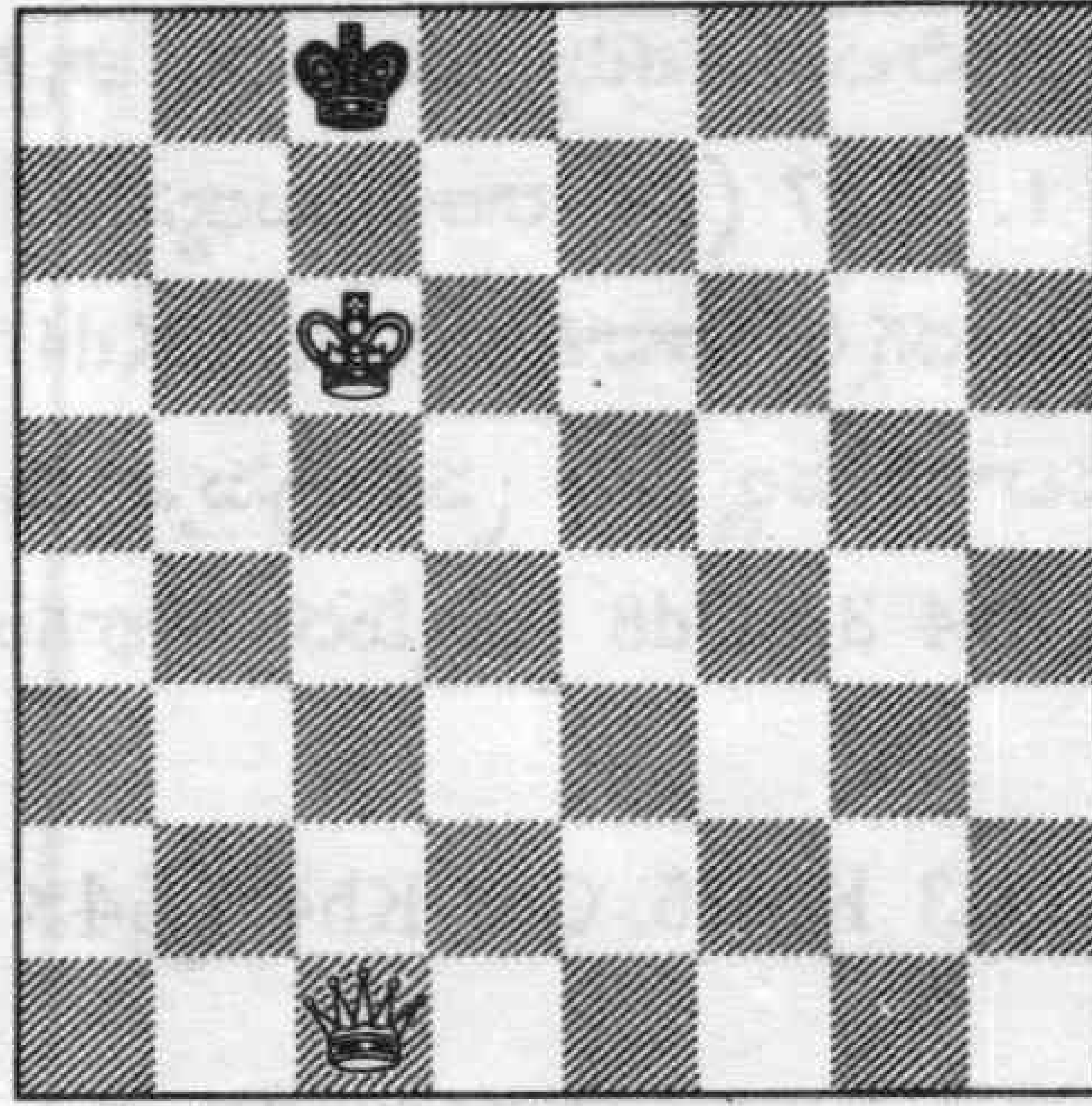


తెలుపు ఉద్దేశం నెరవేరింది. నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకి గెంటడం జరిగింది. ఓ 'షా' లేకుండా యిది సాధించబడిందన్న విషయాన్ని గమనించండి. 6. Kf5 (6. Qf3? కాదు సుమా, తట్టు!) 6. ... Kh5 7. Qh3 (g5)++.

నలుపు వేరే విధంగా ఆడవచ్చు. కాని అదే పద్ధతులు ఉపయోగించి తెలుపు యెప్పుడూ నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకి నెట్టవచ్చు.

అభ్యాసం 14.

55వ పటం

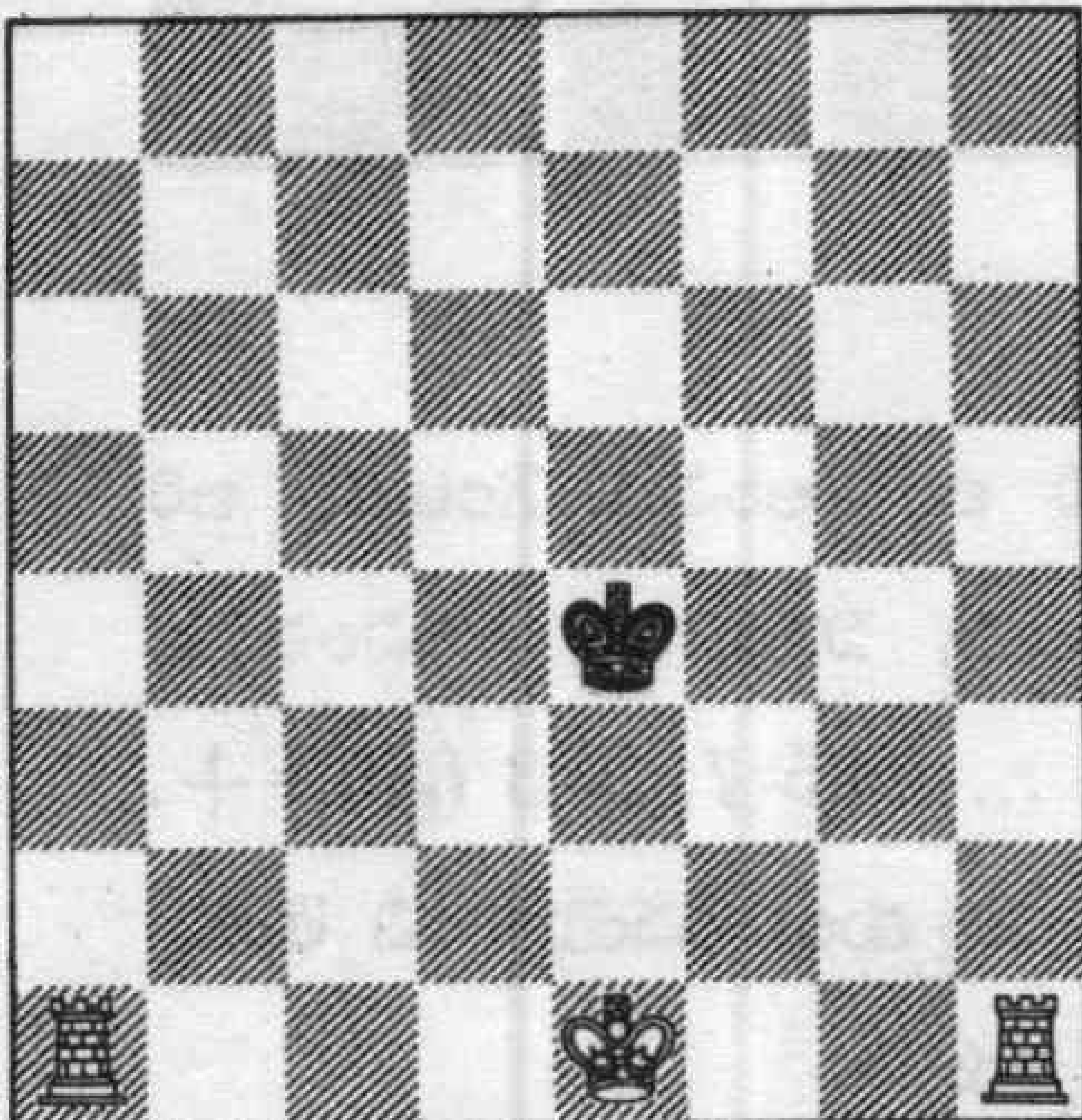


తెలుపు ప్రారంభిస్తూ రెండెత్తులలో ఆటకట్టించాలి.

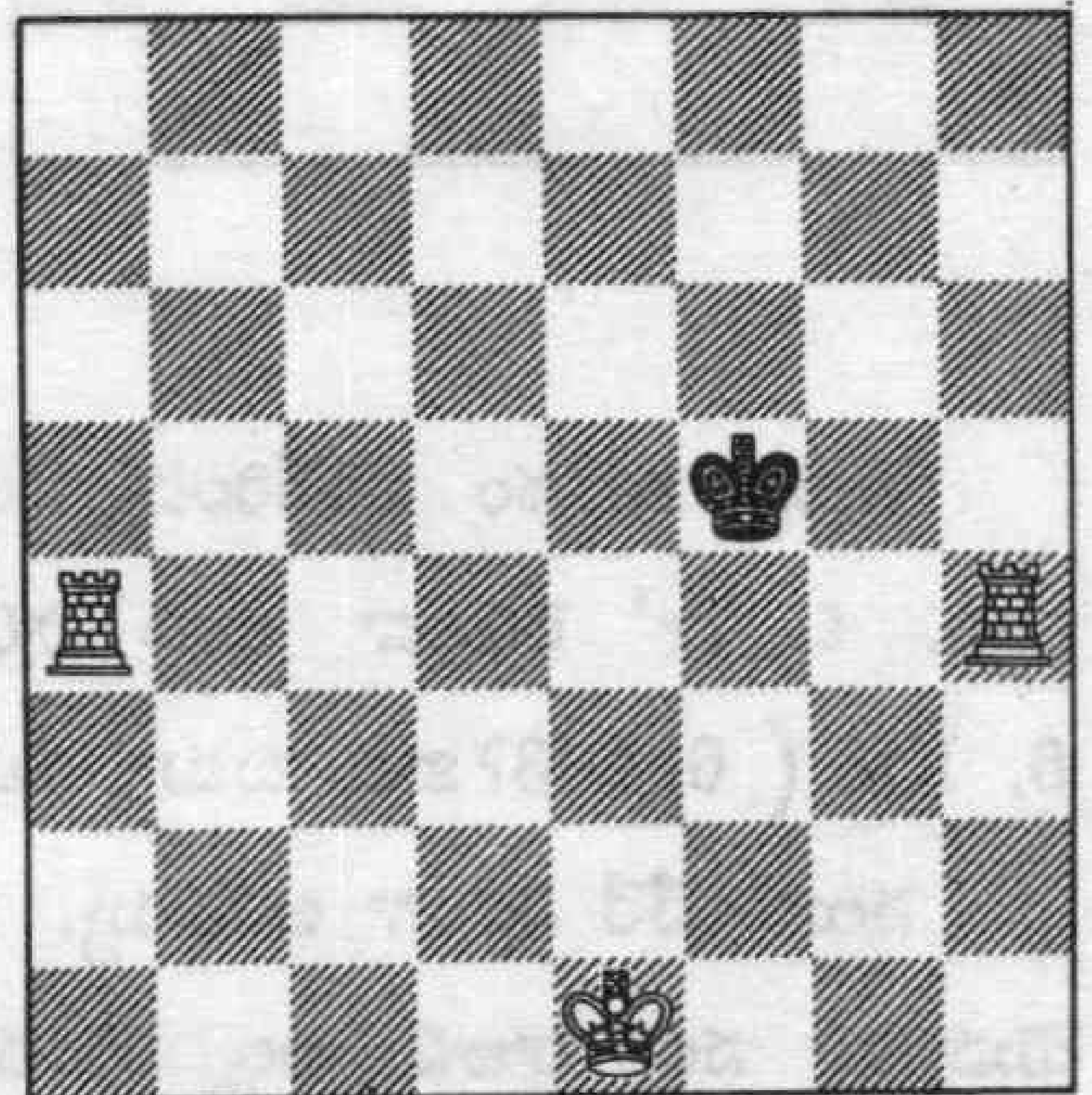
రెండేనుగులతో ఆటకట్టు

మంత్రి, రాజు కలిసి కట్టుగా ఉంటే గాని క్రిందటి ఉదాహరణలో ఆట కట్టు సాధ్యం కాలేదు. అలా కాకుండా రెండేనుగులు, రాజు సహాయం లేకుండానే ప్రత్యర్థి రాజుని బల్ల అంచుకి నెట్టి ఆటకట్టించగలవు.

56వ పటం

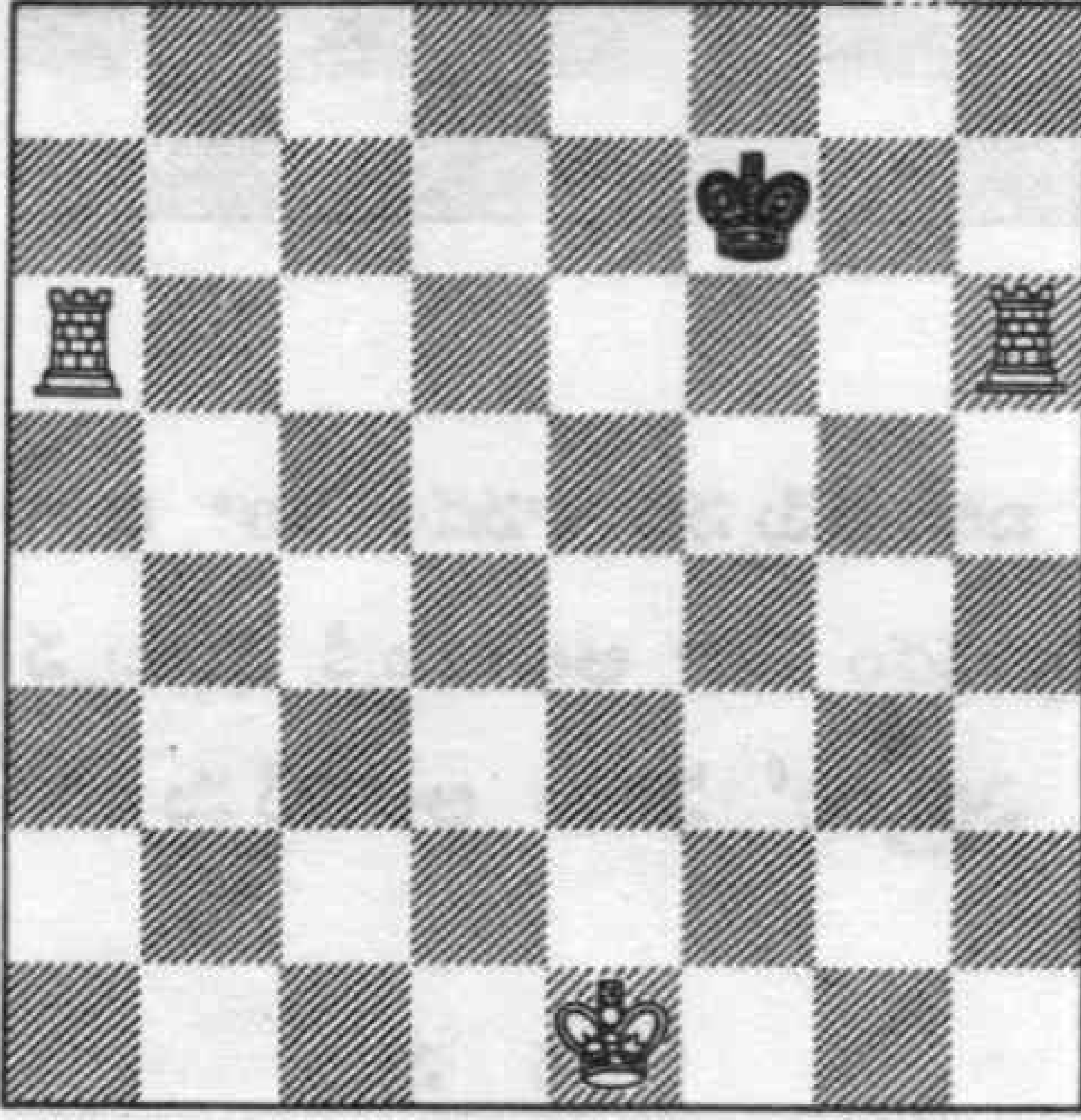


57వ పటం

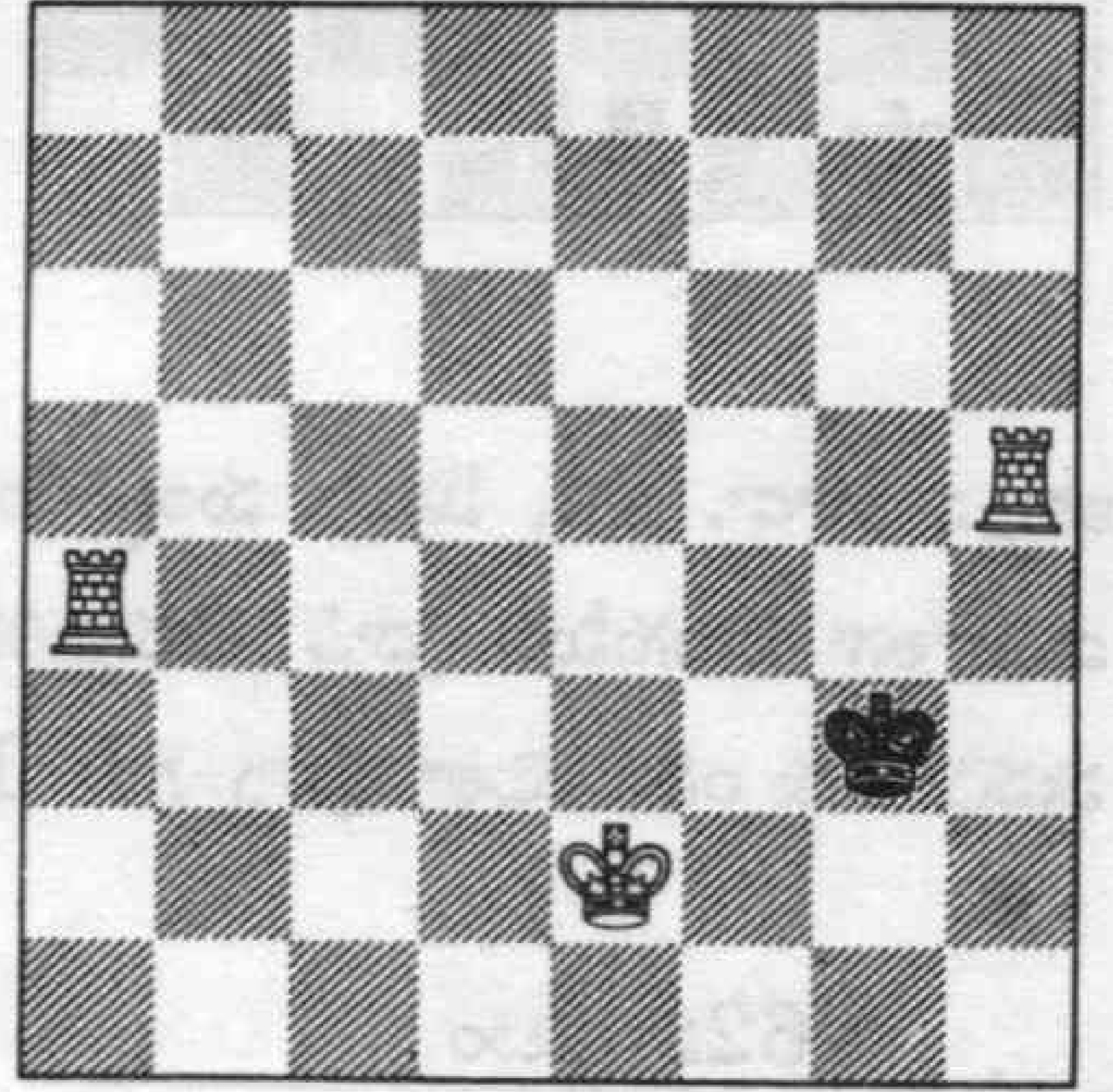


ఉదాహరణకి 56వ పటంనుంచి 1. Rh3 (నల్ల రాజుని మూడవ పంక్తి లోకి రాకుండా చెయ్యడం) 1. ... Kf4 2. Ra4+ Kg5 3. Rhh4 Kf5 (57వ పటం) (లేదా 3. ... Kg6కి జవాబుగా 4. Ra5!) 4. Rh5+ Kg6 5. Raa5 Kf6 6. Ra6+ Kg7 7. Rh6 Kf7 (58వ పటం) 8. Ra7+ Kg8 9. Rhh7 Kf8 10. Rh8++.

58వ పటం



59వ పటం



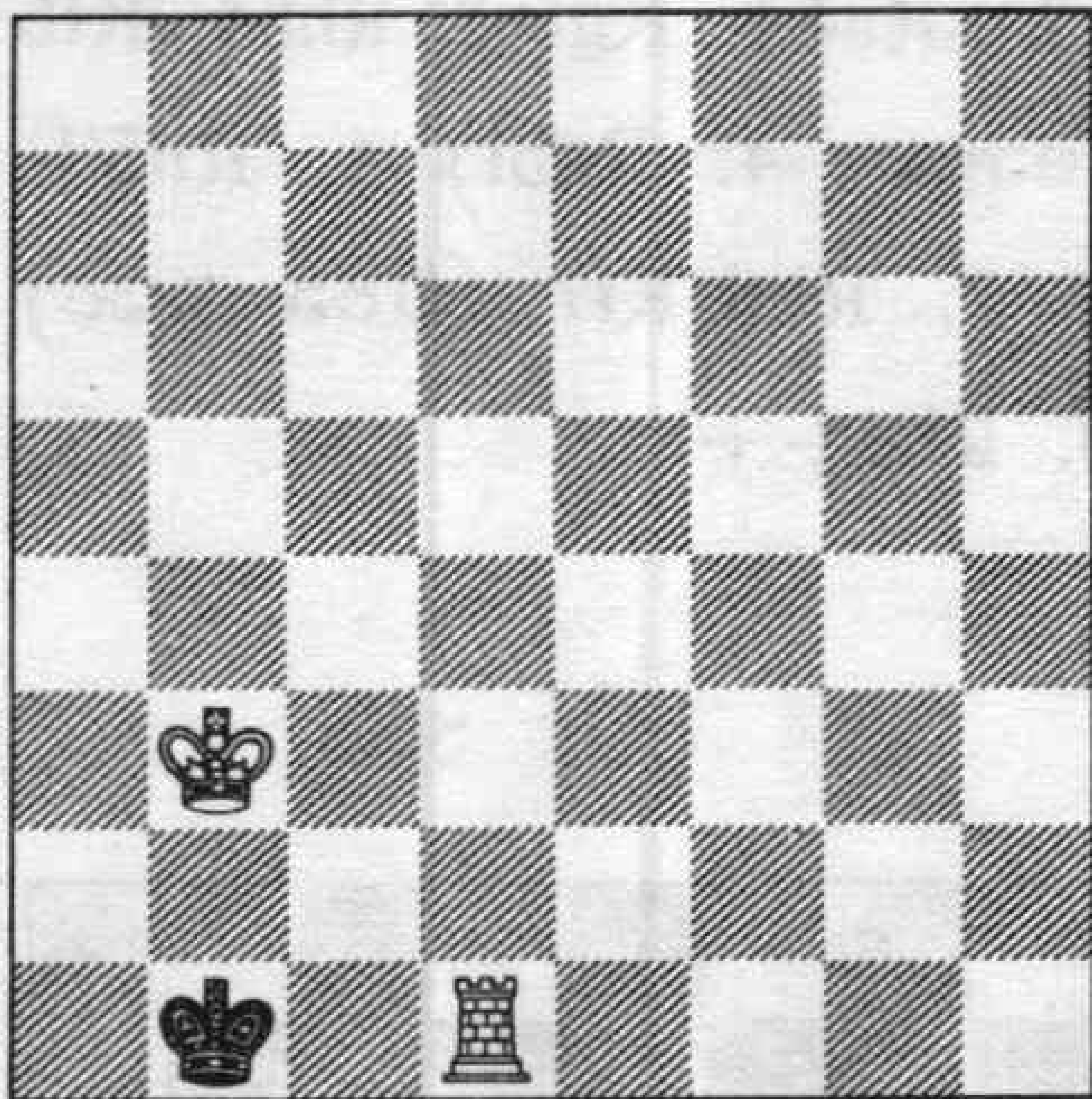
ఈ పద్ధతి అతి సులభమైందీ తేలిగ్గా గుర్తుంచుకోగలదీనీ. కాని మరో దిశలోకి నల్ల రాజుని వెనక్కి గెంటుతూ తెలుపు తన రాజుని కూడా రంగంలోకి దించి ఆటకట్టుని ఇంకా తొందరగా సాధించవచ్చు: 1. Rh5 Kf4 2. Ra4+ Kg3 3. Ke2!... (59వ పటం) 3. ... Kg2 4. Rg4++.

ఏనుగుతో ఆటకట్టు

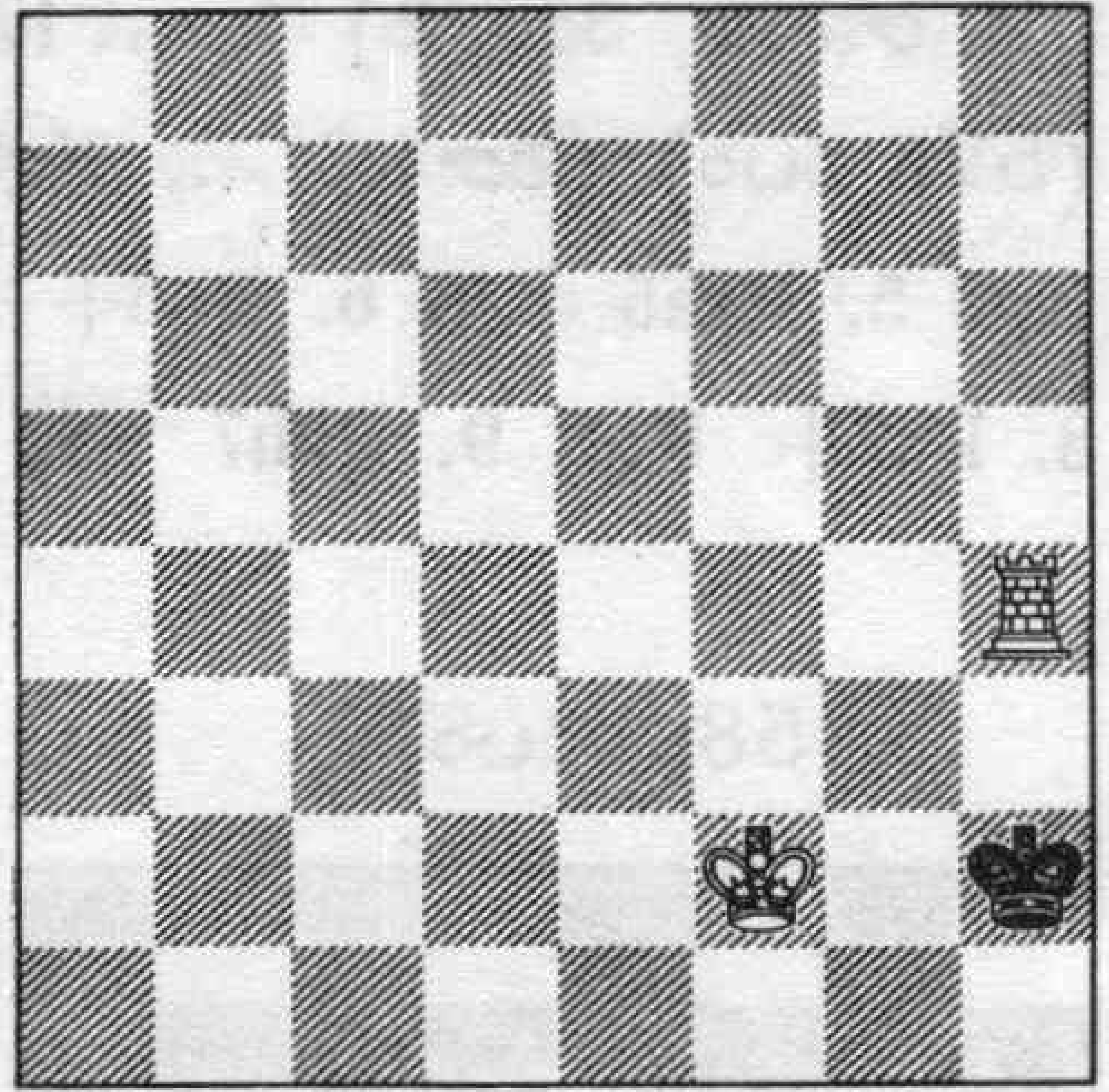
బల్ల అంచున మాత్రమే ఏనుగుతో ఆటకట్టు సాధించవచ్చు.

ఒంటి రాజుని అంచుకి నెట్టే పద్ధతులు మంత్రితో ఆటకట్టు చేసినట్లే

60వ పటం

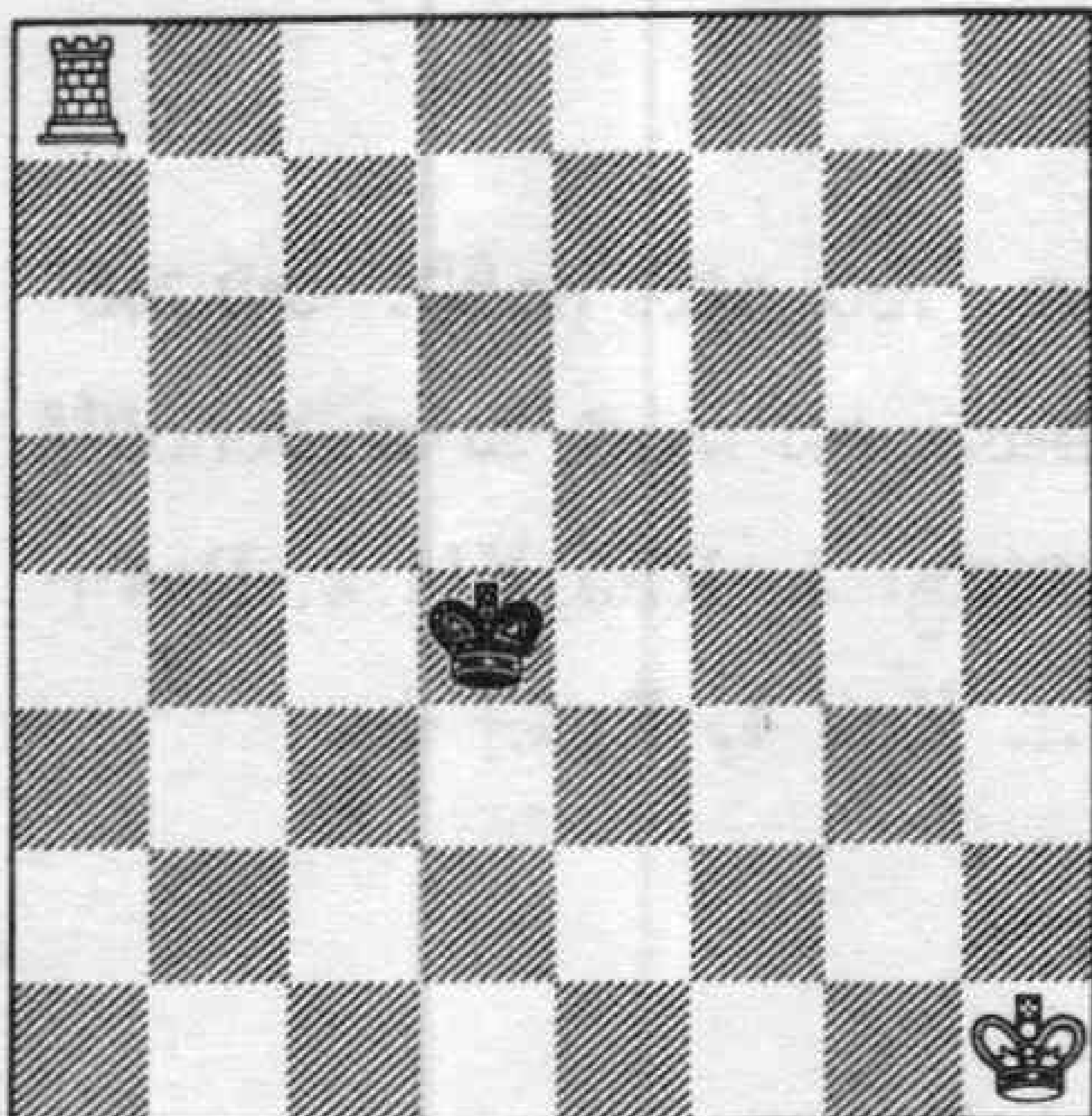


61వ పటం

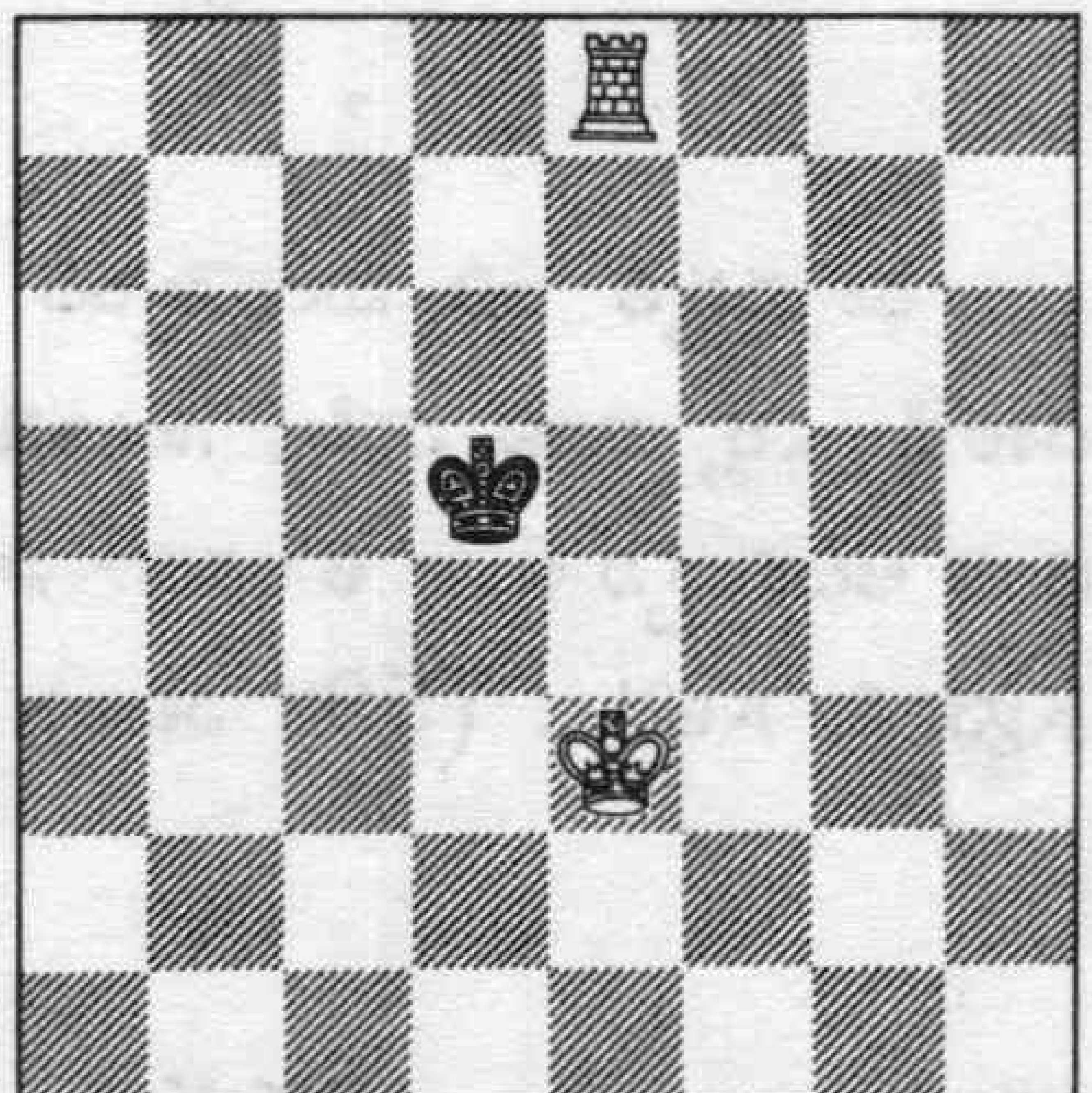


ఇక్కడ కూడా. కాని, ఏనుగు మంత్రికంటె బలహీనమైనది కావడం చేతా రాజు ఐమూలగా ఏనుగుమీద దాడి చెయ్యగలిగి వుండడం చేతా ఆటకట్టుకి యెక్కువ వ్యవధి పడుతుంది. యెలా వున్నా గానీ 16 ఎత్తులలో ఏనుగు ఆటకట్టిస్తుంది.

62వ పటం



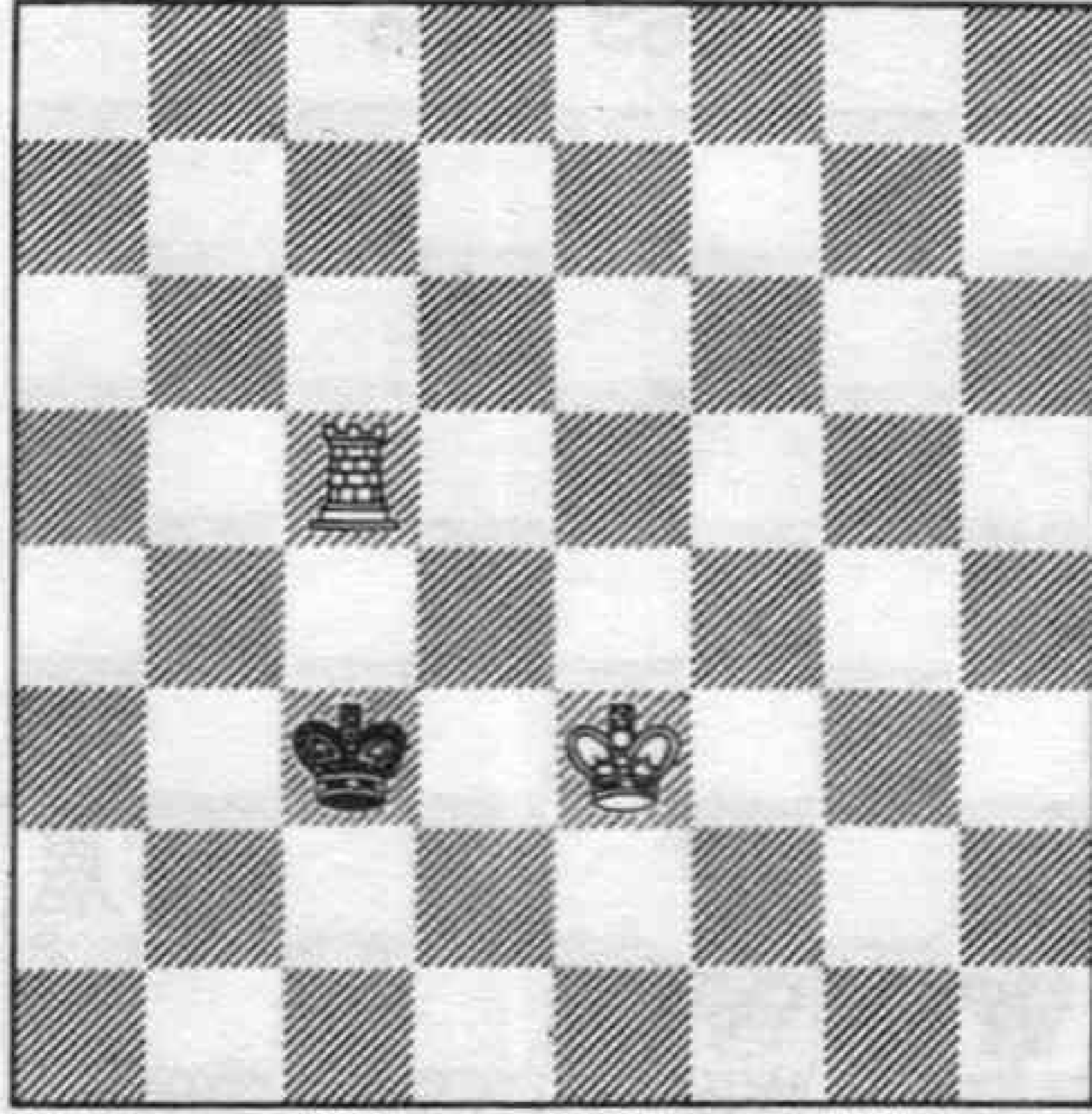
63వ పటం



ఉదాహరణకు 62వ పటంనుంచి, 1. Re8 (బల్లలో సగభాగం తగ్గించేసి) 1. ... Kd5 2. Kg2 Kd4 3. Kf3 Kd5 4. Ke3 (63వ

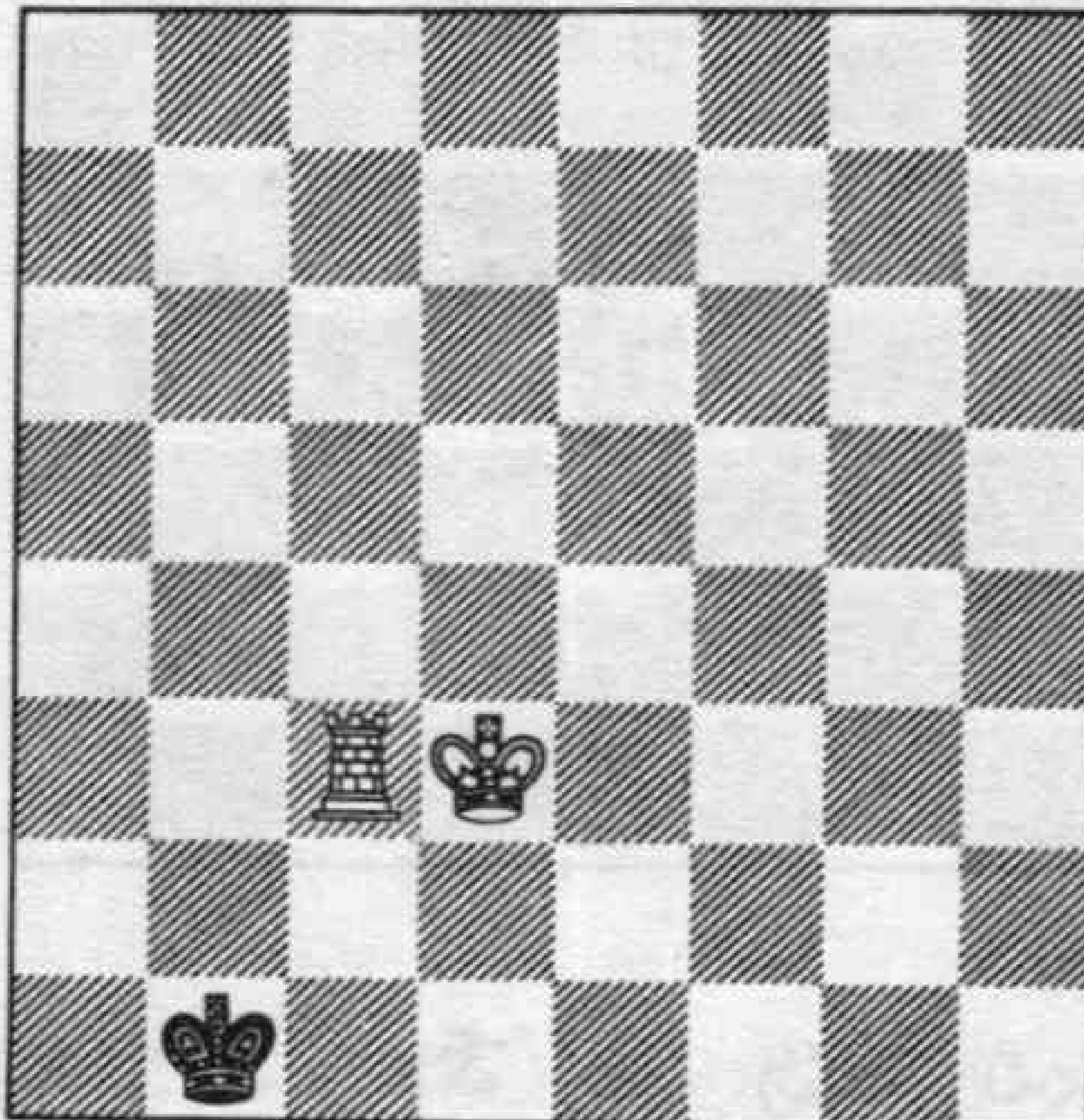
పటం) (బల్ల మధ్యనుంచి నల్ల రాజుని వెనక్కి గెంటడం) 4. ... Kc4 5. Re5 (నల్ల రాజు కదలికని ఇంకా తగ్గించడం) 5. ... Kc3 6. Rc5+! (64వ పటం) (రాజులు ఎదురు నిలిచినప్పుడు ఇలా పక్కనించి ఏనుగుతో

64వ పటం



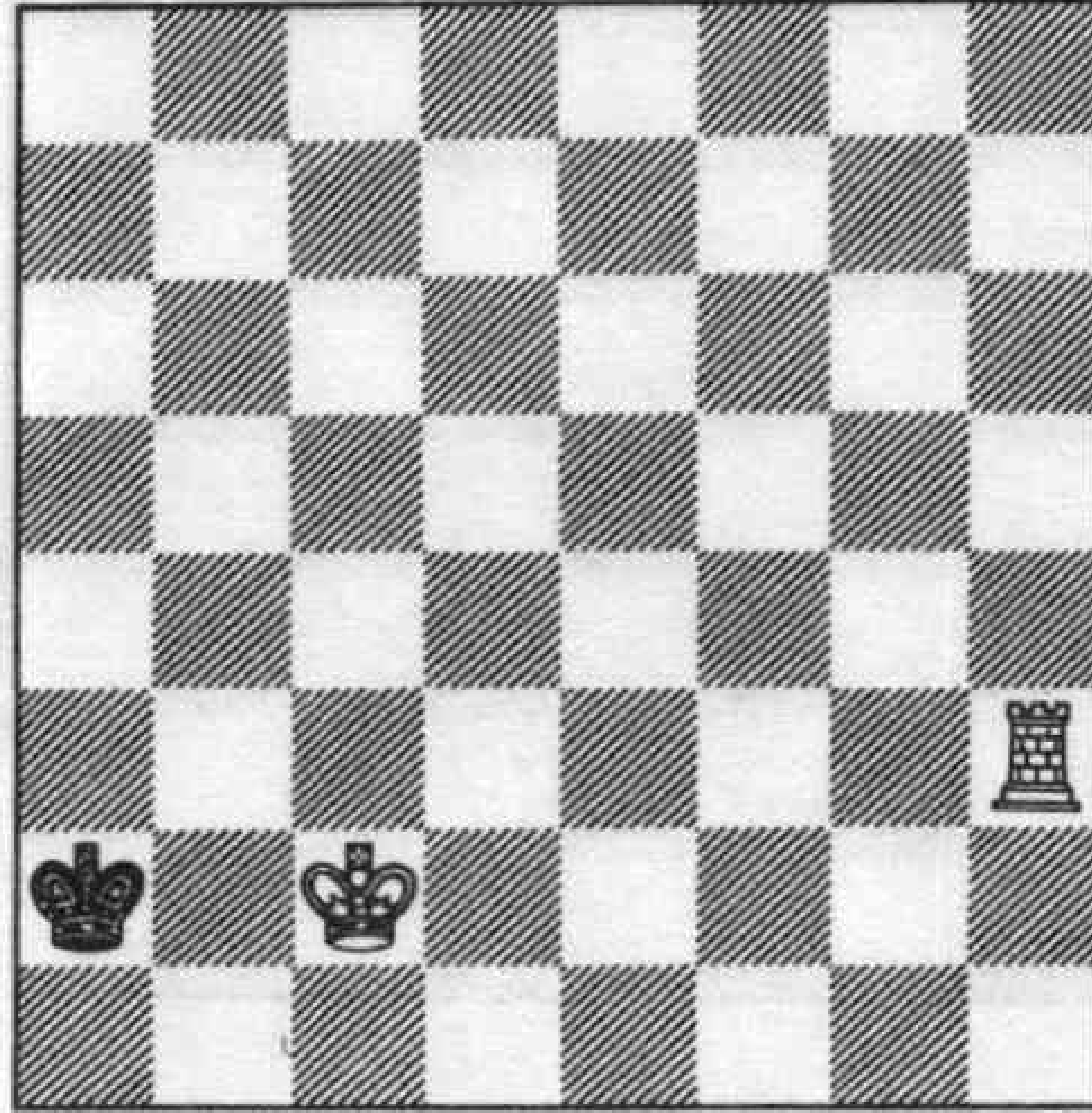
'షా' చెప్పడం మరింత లాభం, నల్ల రాజుని ఇంకా బల్ల అంచుకి తొయ్యచ్చు) 6. ... Kb4 7. Kd4 Kb3 8. Rc4 Kb2 9. Rc3 Kb1 10. Kd3

65వ పటం



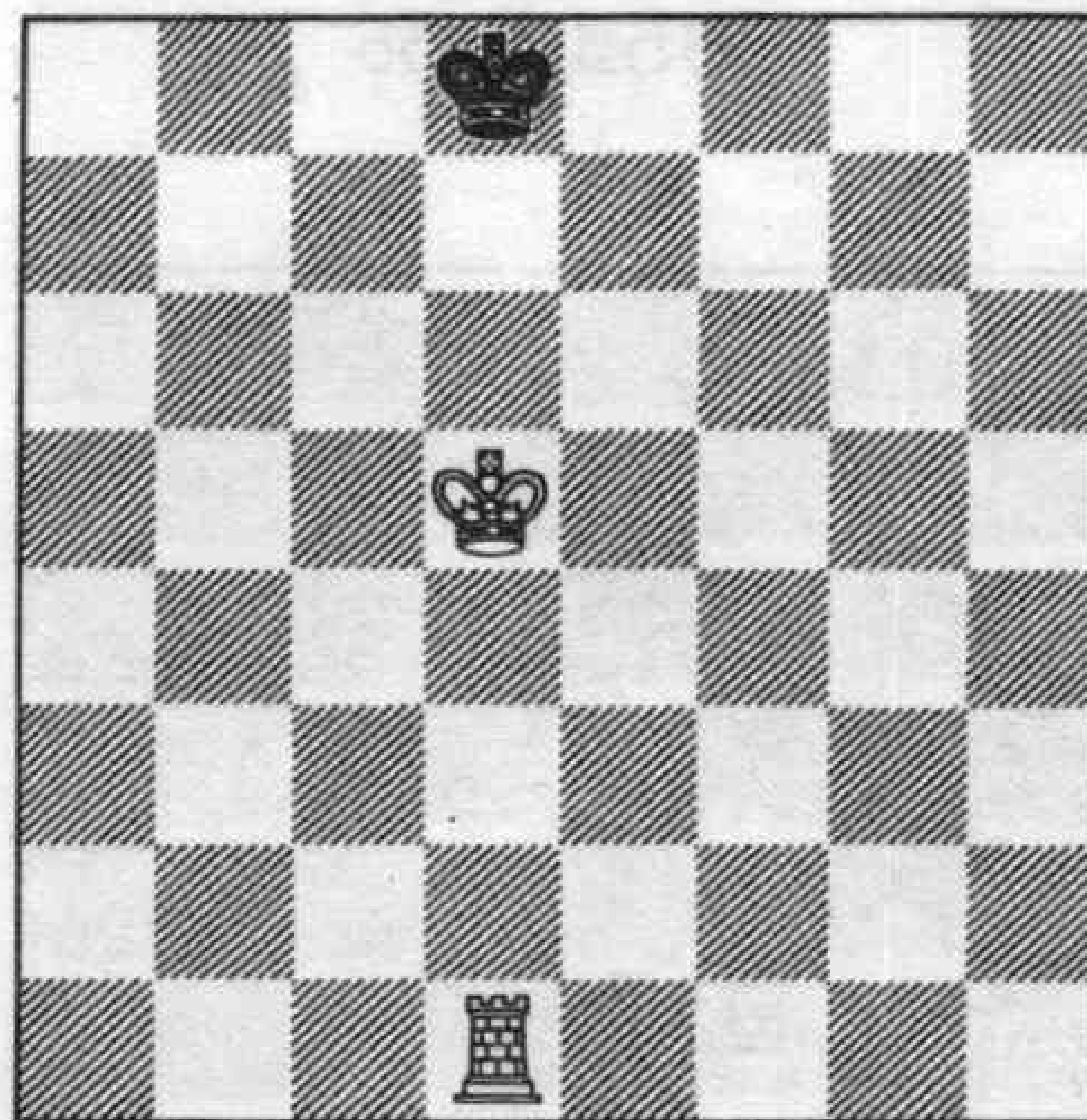
(65వ పటం) (ఆటకట్టు చేసే స్థితి కల్పించడానికి రాజుని కూడా దగ్గరికి తీసుకురావడం) 10. ... Kb2 11. Kd2 Kb1 12. Rb3+ Ka1 13. Kc2 Ka2 14. Rh3! (66వ పటం) (వేచి చూసే ఎత్తు. నలుపు ఇప్పుడు జుగ్‌జ్వాంగ్‌లోకి వచ్చాడు) 14. ... Ka1 15. Ra3++.

66వ పటం



అభ్యాసం 15.

67వ పటం

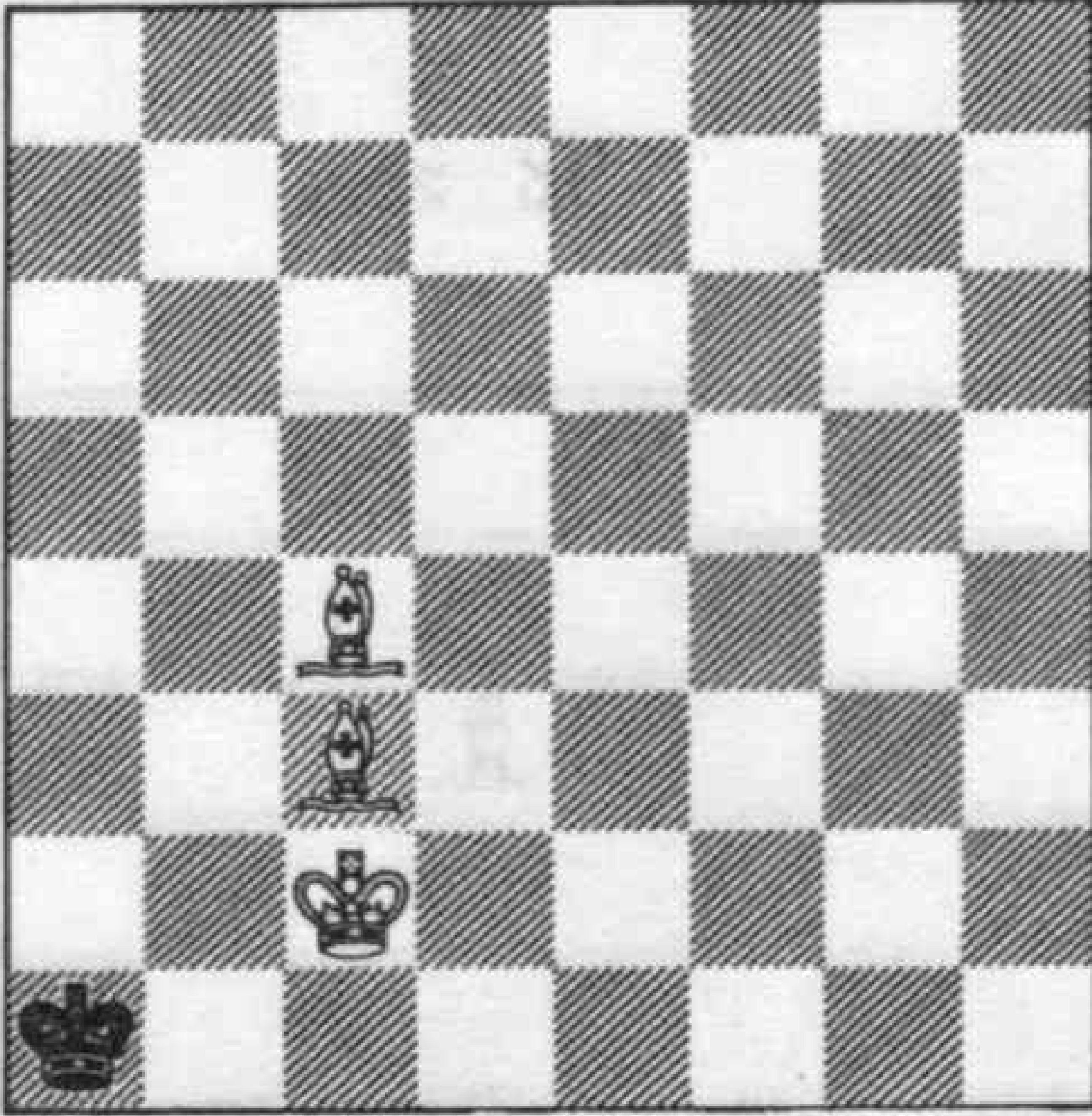


67వ పటంనుంచి తెలుపు ఎత్తు వేస్తూ మూడెత్తులలో ఆటకట్టాలి.

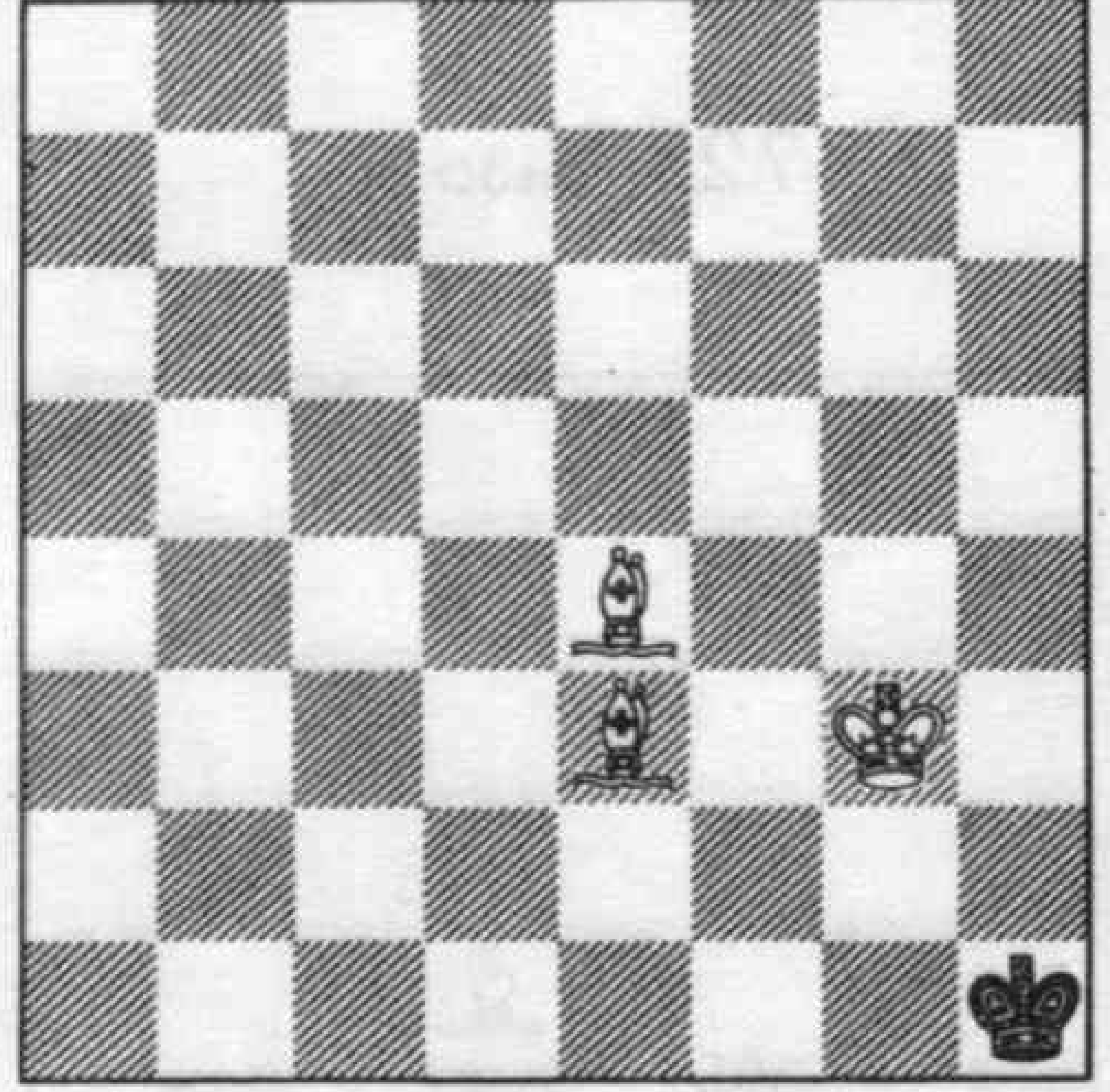
రెండు శకట్లతో ఆటకట్టు

ప్రత్యర్థి రాజుని మూలకి తరిమి రెండు శకట్లతో ఆటకట్టు చెయ్యచ్చు. 68, 69వ పటాల్ని చూడండి. ఇక్కడ పక్కపక్క కర్ణాలలో ఉన్న

68వ పటం

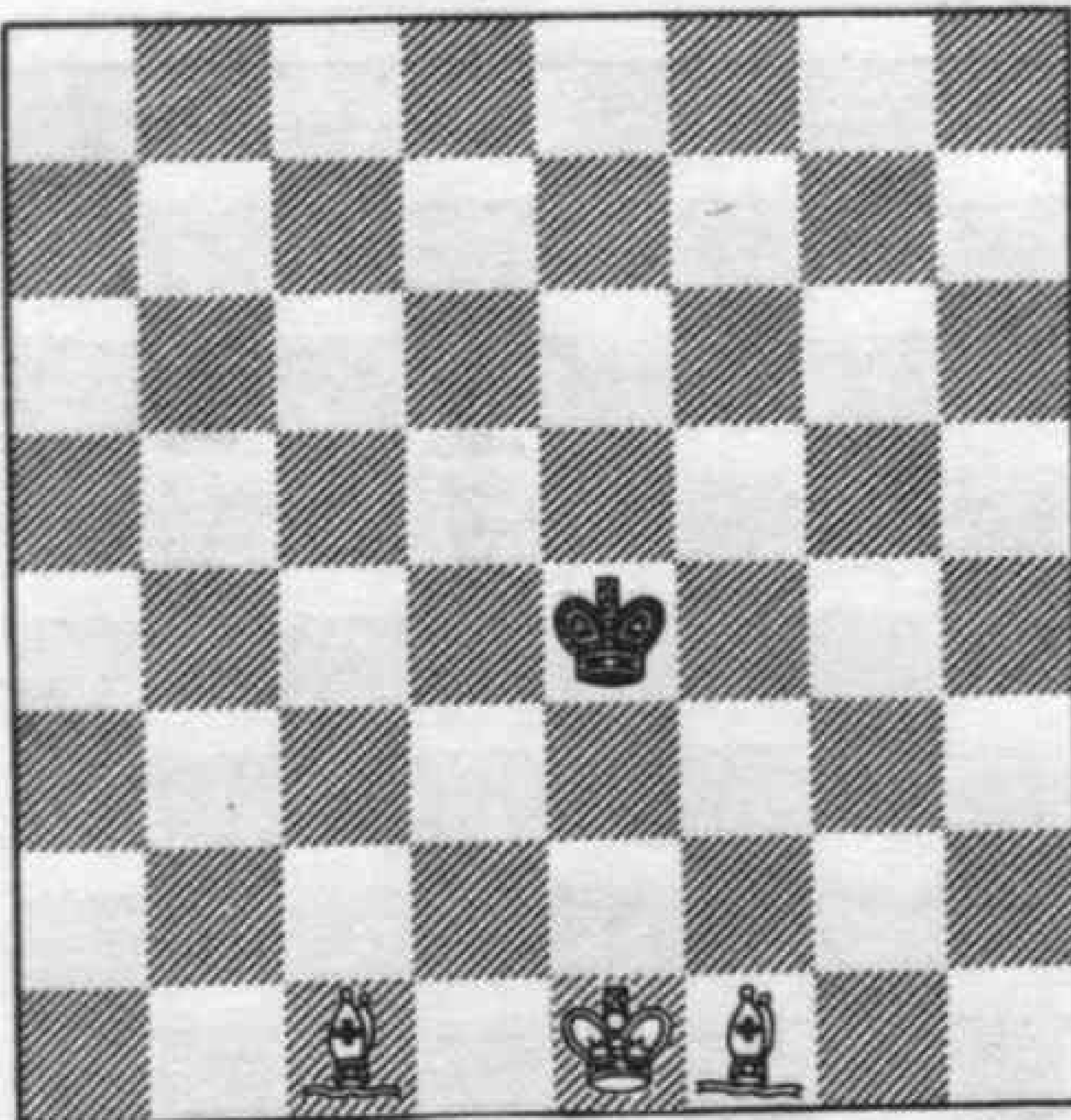


69వ పటం

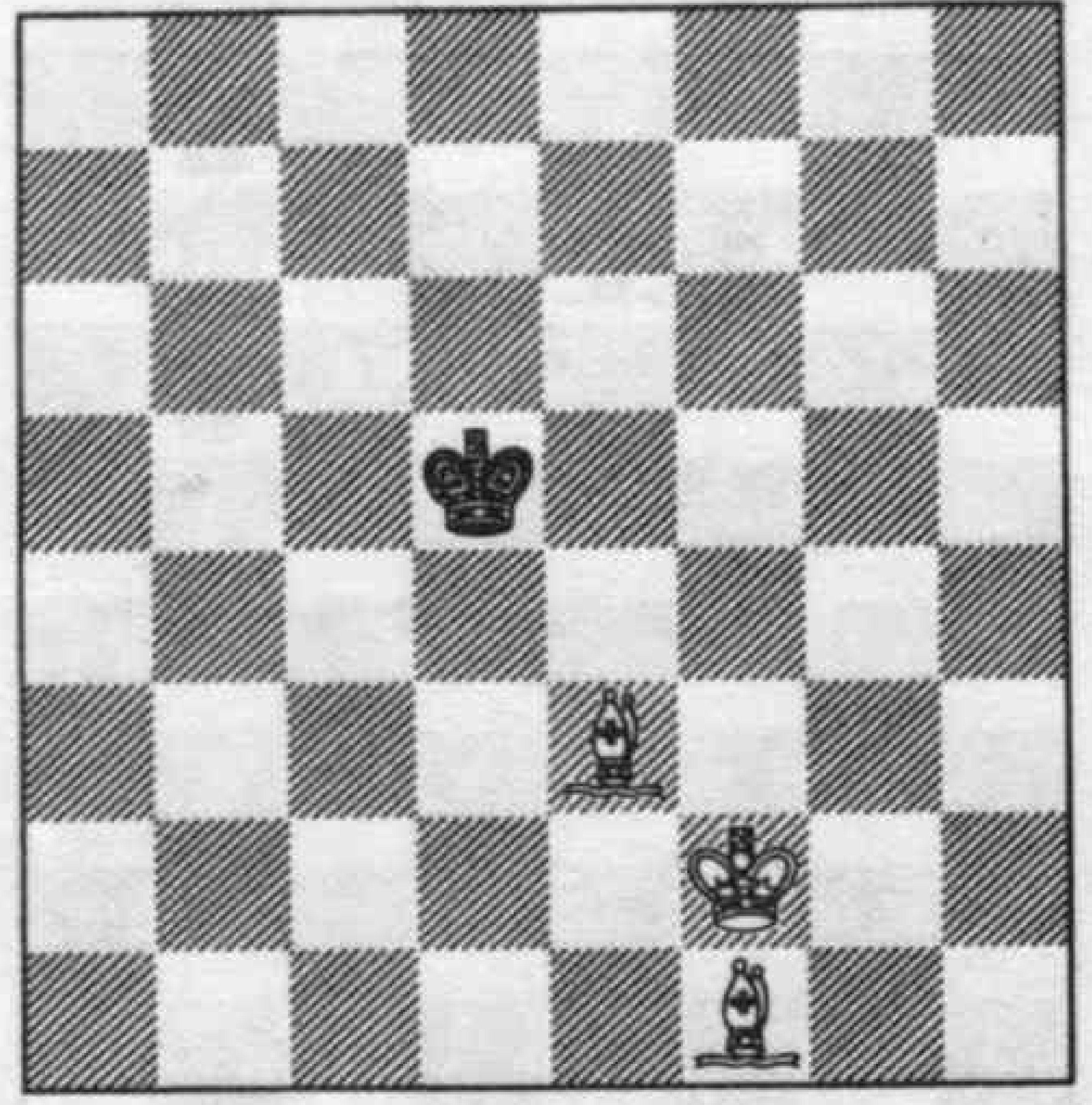


తెలుపు శకట్లు, రాజు కలిసి నల్ల రాజు కదలడానికి వీలు లేకుండా అడ్డుగోడని సృష్టిస్తాయి. నల్ల రాజు అందుకోలేని స్థితి అది.

70వ పటం

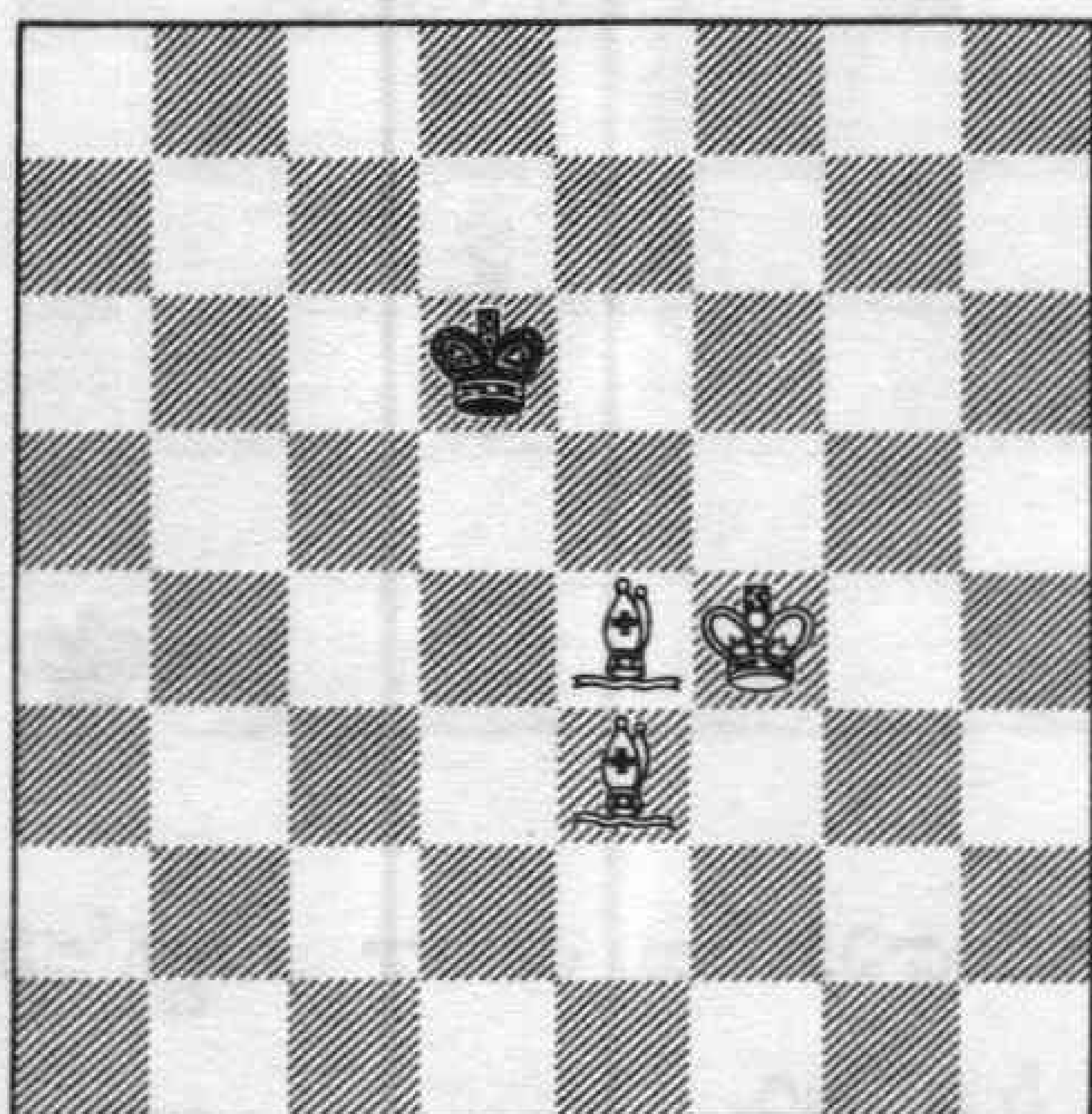


71వ పటం

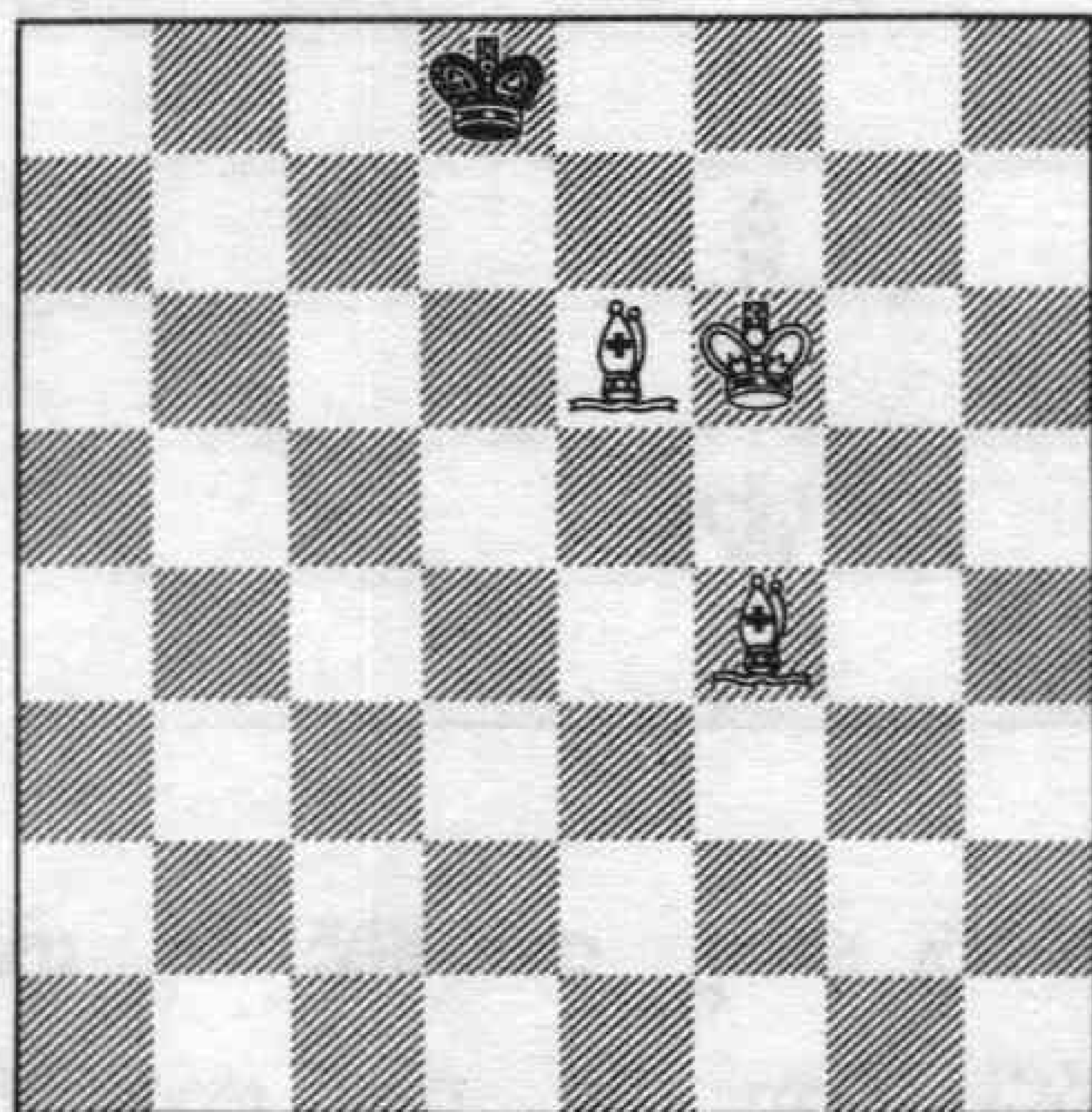


ఉదాహరణకి 70వ పటంనుంచి 1. Kf2 Kd4 2. Bd2 Ke4 3. Be3 Kd5 (71వ పటం) 4. Kf3 Ke5 5. Bd3 Kd5 6. Kf4 Ke6 7. Be4 Kd6 (72వ పటం) 8. Kf5 Ke7 9. Bf4 Kd7 10. Kf6 Ke8 11. Bf5 Kd8 12. Be6 (73వ పటం) [ఇప్పుడు నల్ల రాజు బల్ల చివరి పంక్తికి వచ్చాడు. అక్కడ్నించి తెలుపు అతన్ని ఒక మూలకి తరమాలి. కాని 12. Kf7? ఆడకూడదు సుమా, నల్ల రాజుకి తట్టు]

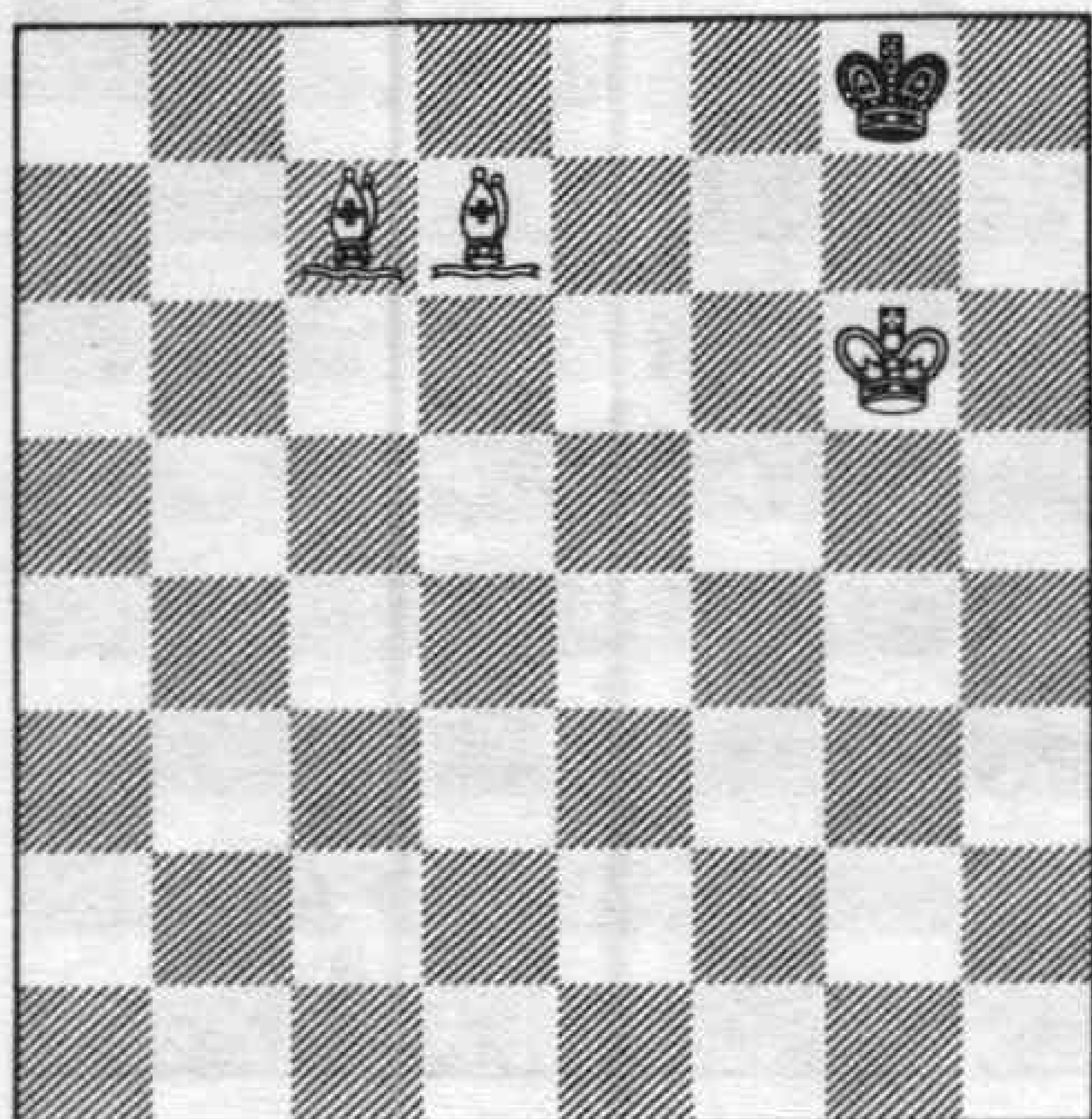
72వ పటం



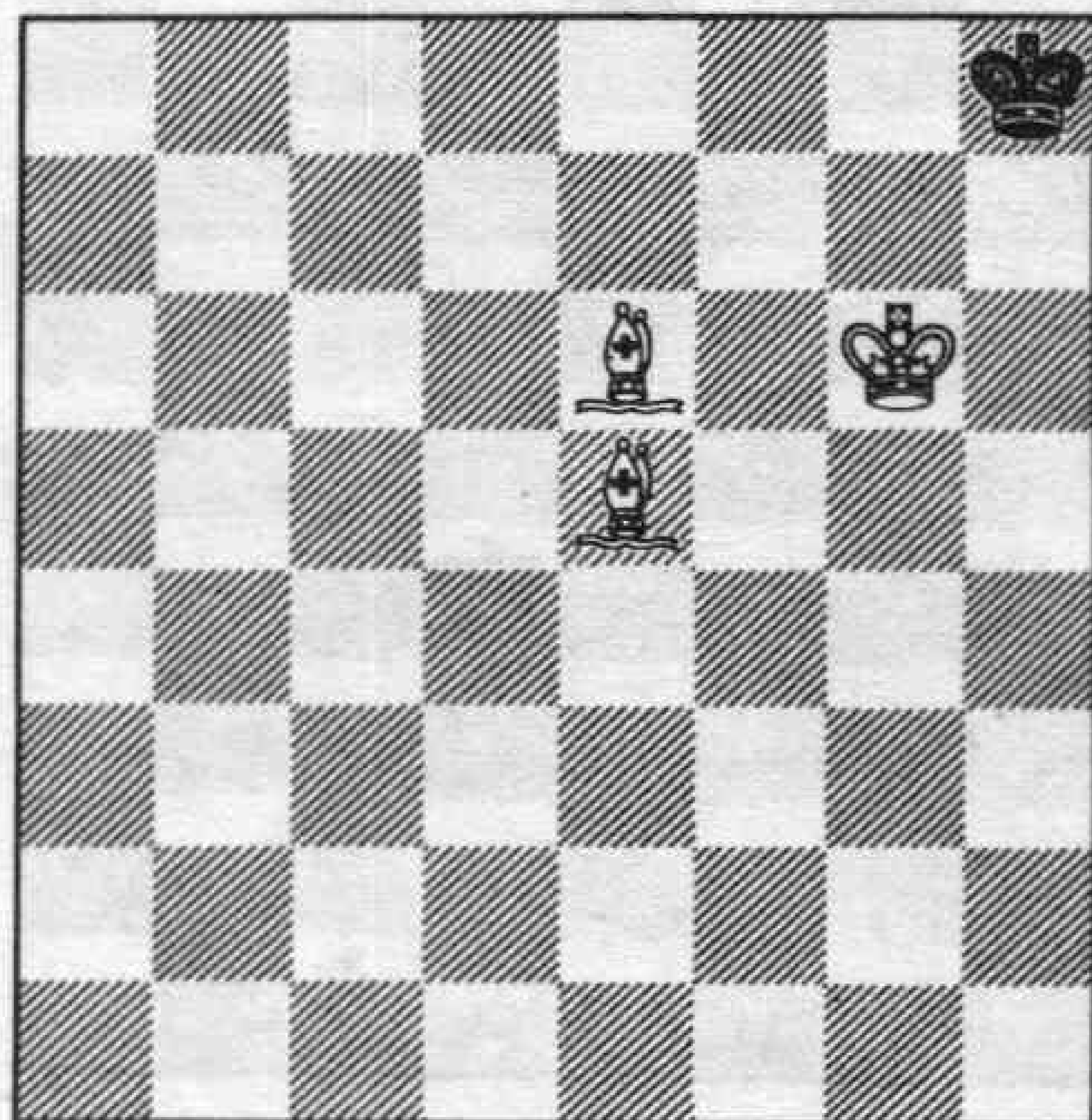
73వ పటం



74వ పటం



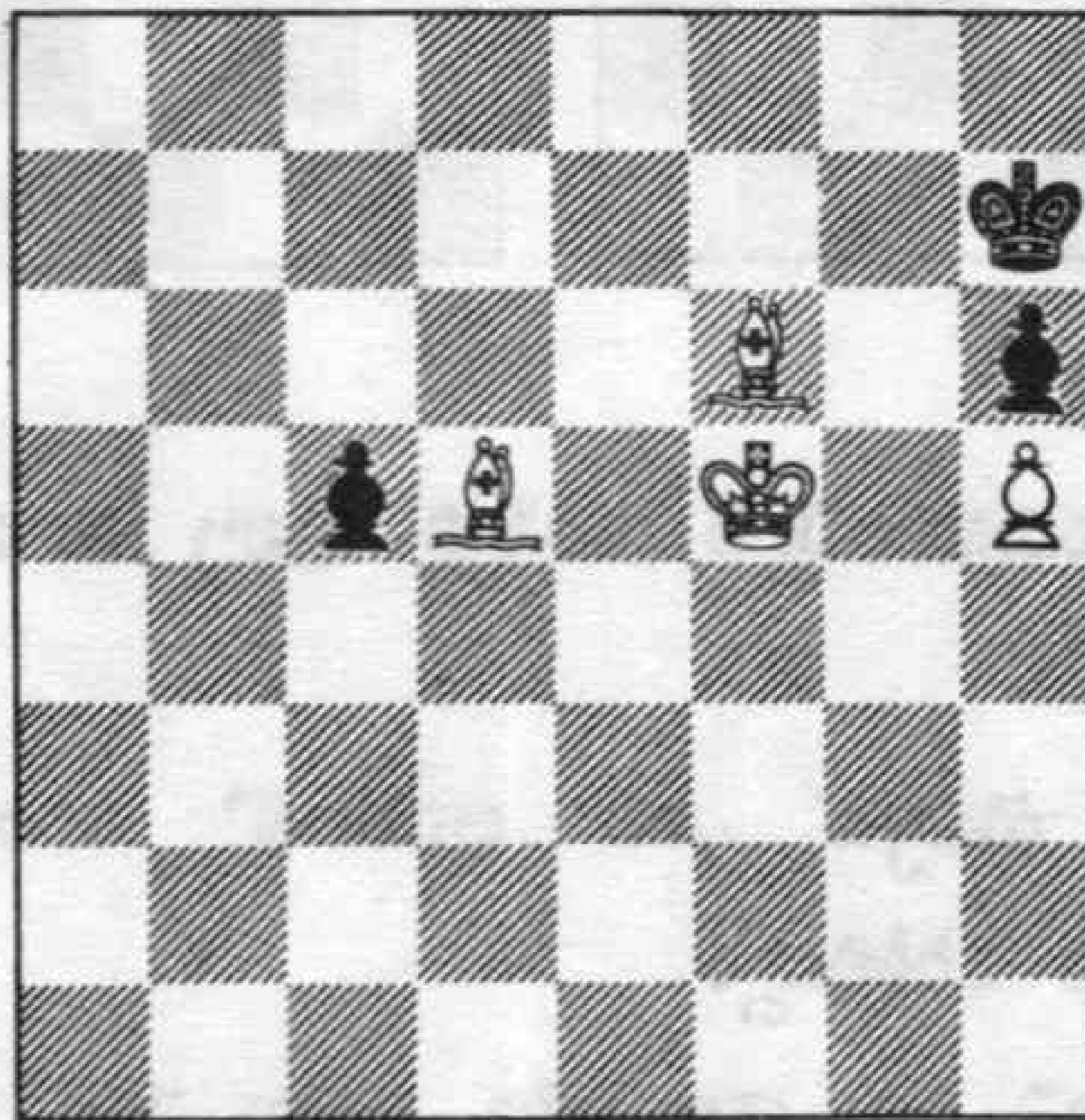
75వ పటం



12. ... Ke8 13. Bc7! Kf8 14. Bd7 Kg8 15. Kg6 (74వ పటం) (నల్ల రాజు బల్ల చివరి పంక్తి వదిలి వెళ్లకుండా జాగ్రత్తపడాలి) 15. ... Kf8 16. Bd6+ Kg8 17. Be6+ Kh8 18. Be5++. (75వ పటం)

అభ్యాసం 16.

76వ పటం



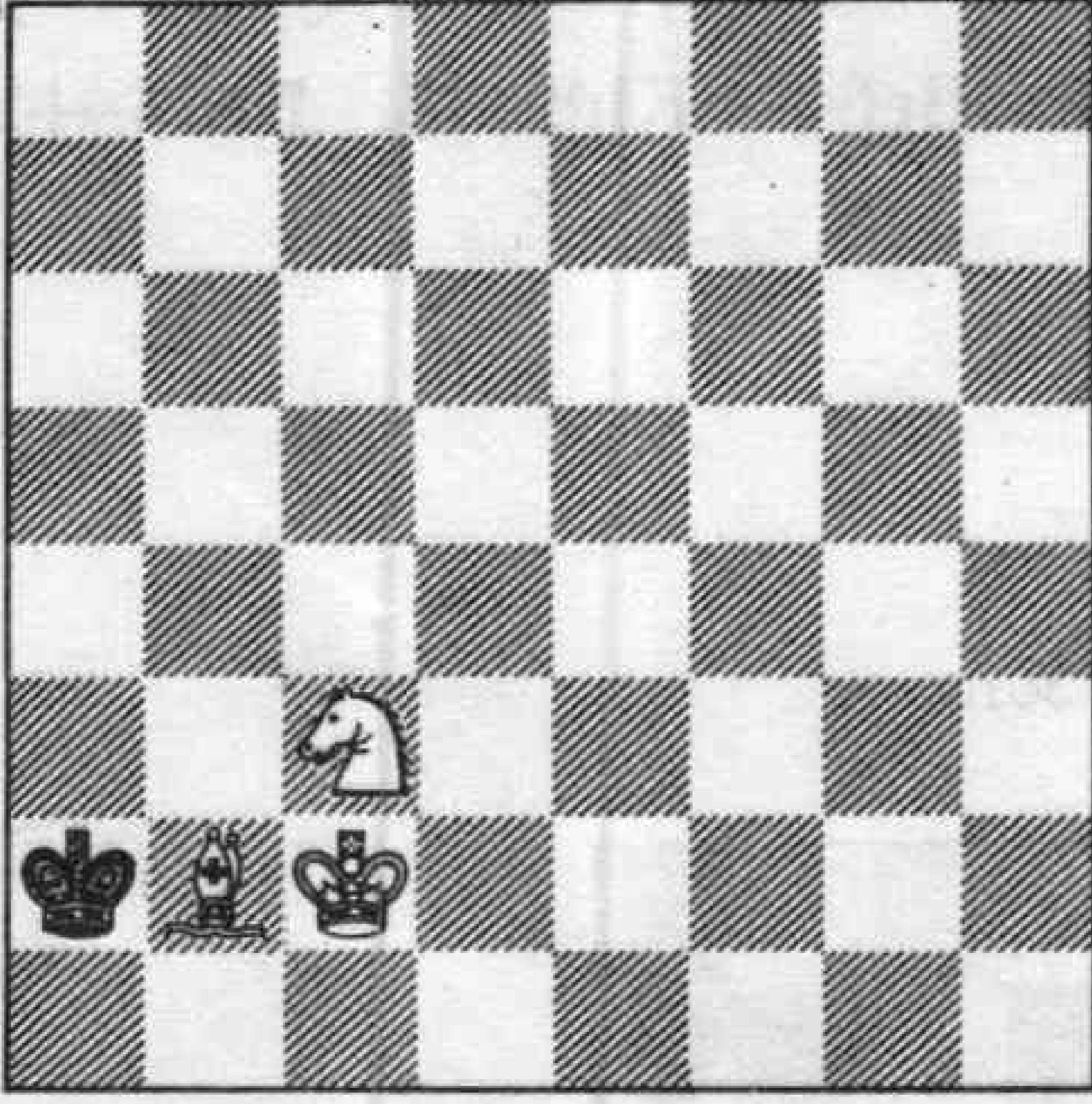
76వ పటంనుంచి తెలుపు ప్రారంభిస్తూ మూడు ఎత్తులలో ఆట కట్టించాలి.

శకటుతోటీ, గుర్రంతోటీ ఆటకట్టు

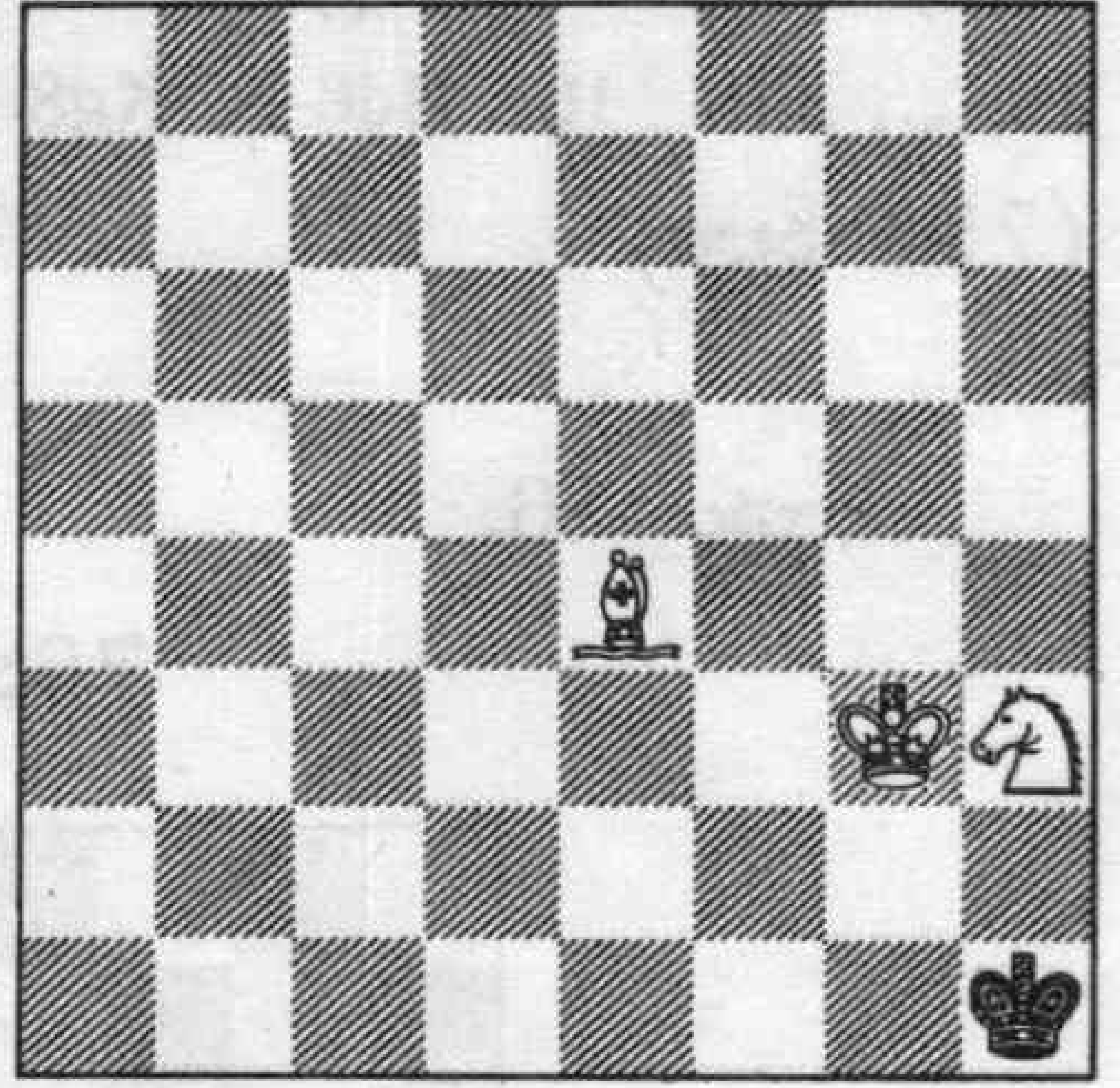
సాధారణంగా శకటు పగలో ఉండే మూల గళ్లలోనే (77, 78 పటాలు చూడండి) శకటు, గుర్రాలతో ఆటకట్టు సాధ్యమవుతుంది.

ఇంతకు ముందటి అన్నిటి కంటే యీ ముగింపు కొంచెం కష్టమైనది. ఇచ్చిన 50 ఎత్తుల నియమాన్ని ఉల్లంఘించకుండా శకటుతోటీ, గుర్రంతోటీ ఆటకట్టించాలంటే చాలా కచ్చితంగా ఆడాలి. చివరి దశల సిద్ధాంతం రీత్యా

77వ పటం



78వ పటం

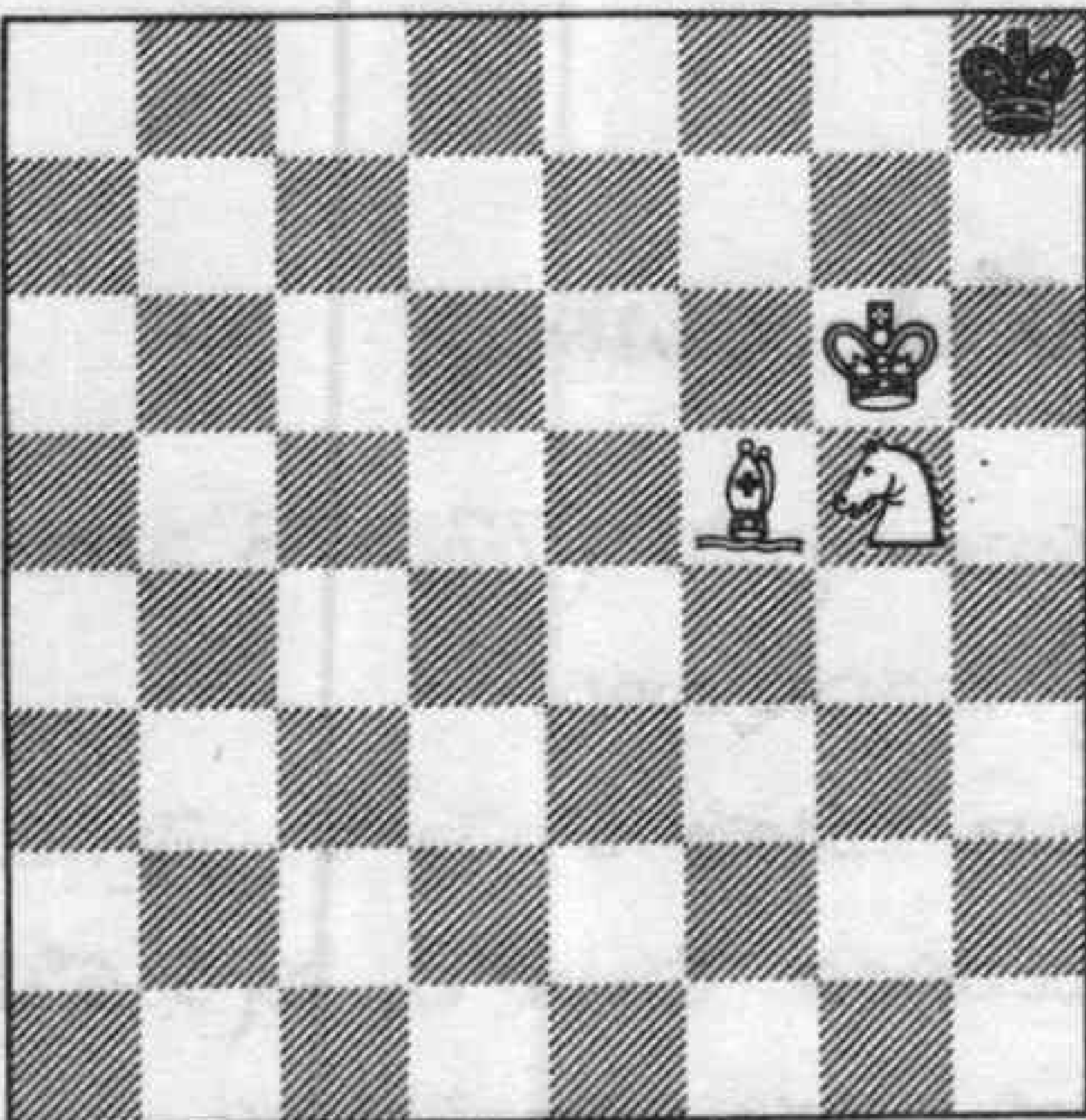


మొదట్లో మహా అననుకూలమైన పరిస్థితి వున్నా కూడా 36 ఎత్తులలో ఆటకట్టించవచ్చు.

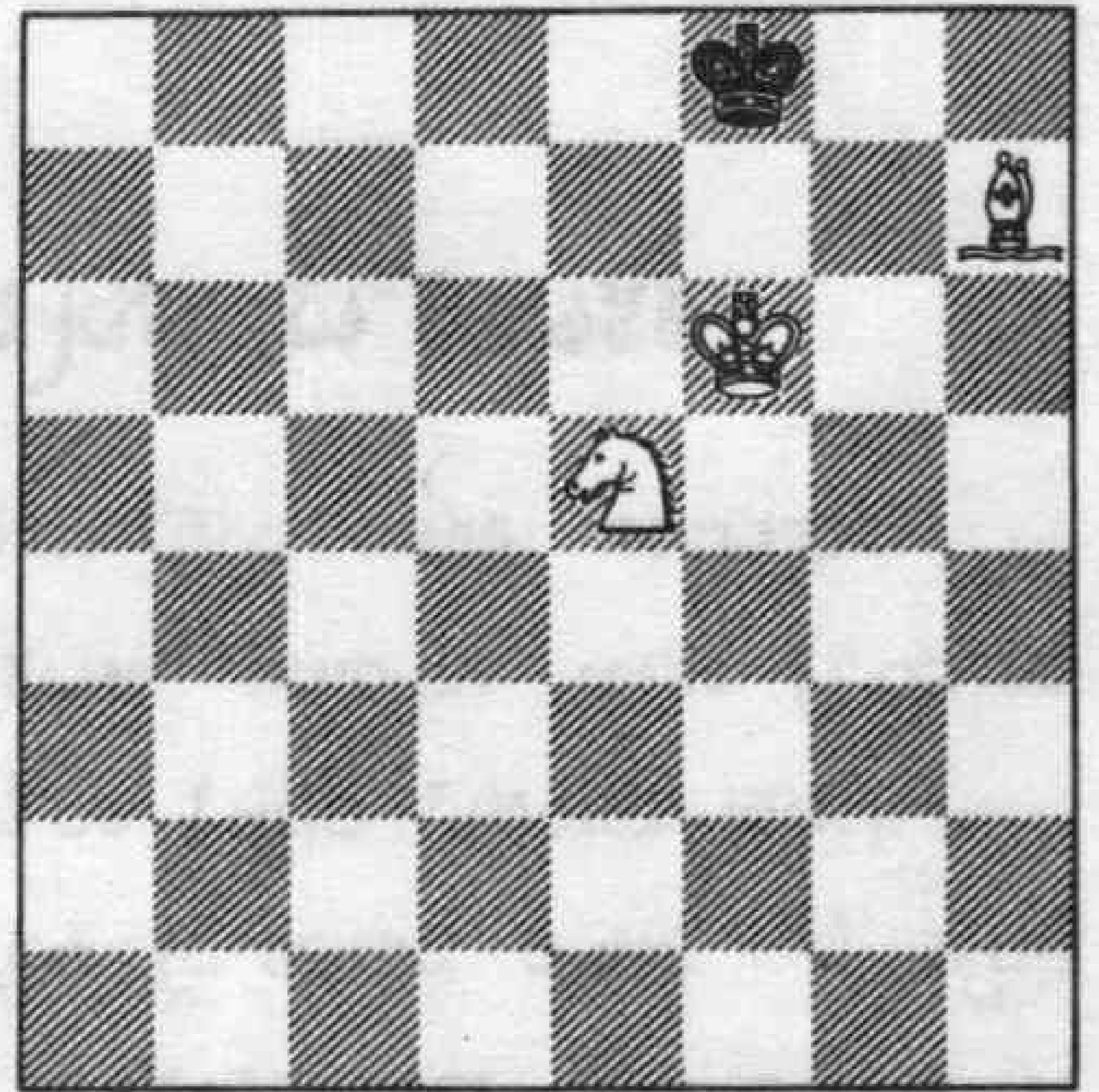
ఈ ముగింపు యెప్పుడో గాని ఆచరణలో తగలదు కాబట్టి ఒక్క ఉదాహరణని మాత్రమే పరిశీలిద్దాం.

79వ పటంనుంచి నల్ల రాజు, తెల్ల శకటు పగలో లేని మూల గడిలో

79వ పటం



80వ పటం

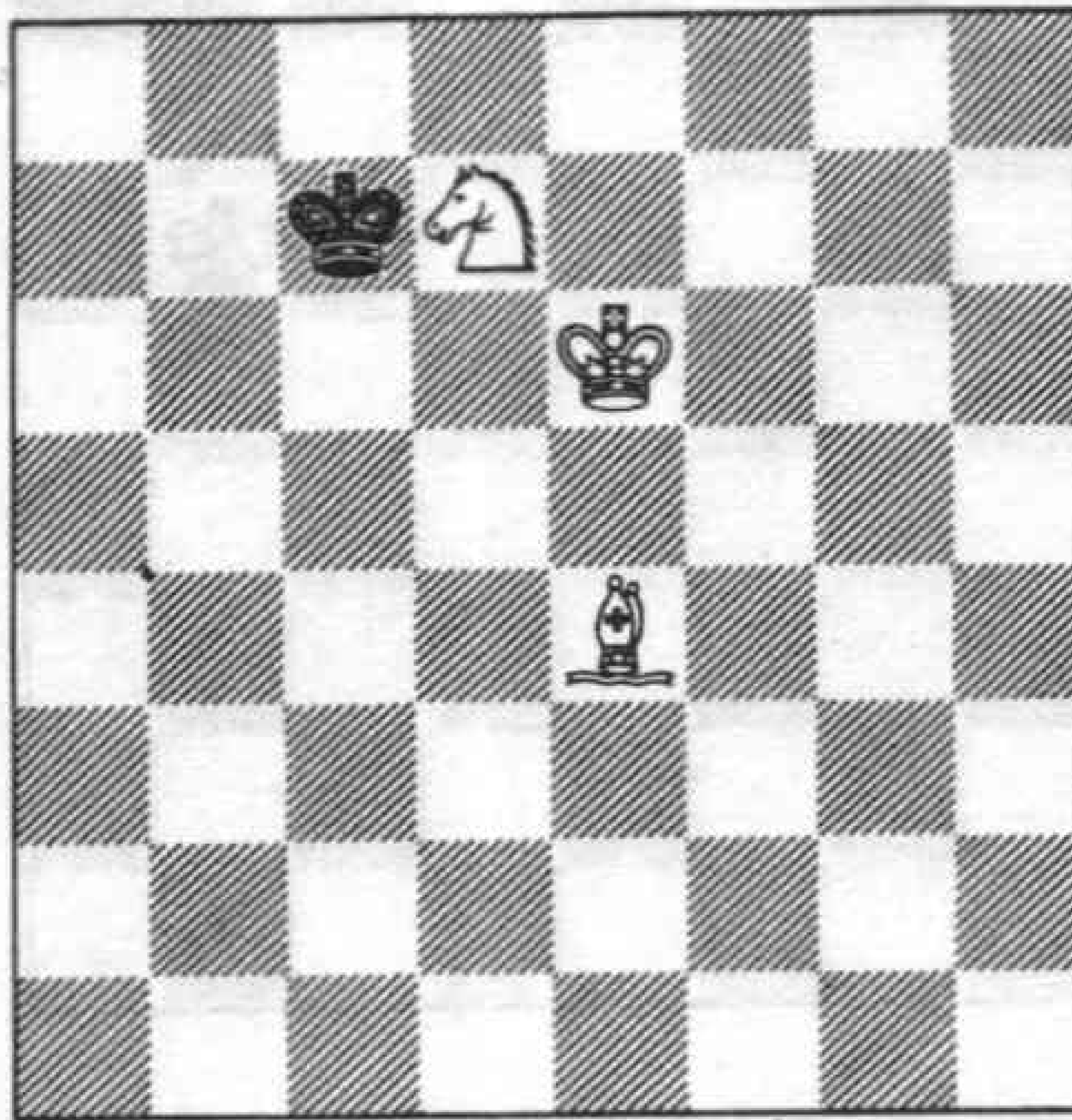


ఉంది. శకటు దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా ఆ రంగు గడిలోకి (a8) నల్ల రాజుని తరమడం తెలుపు ఆటగాని కర్తవ్యం.

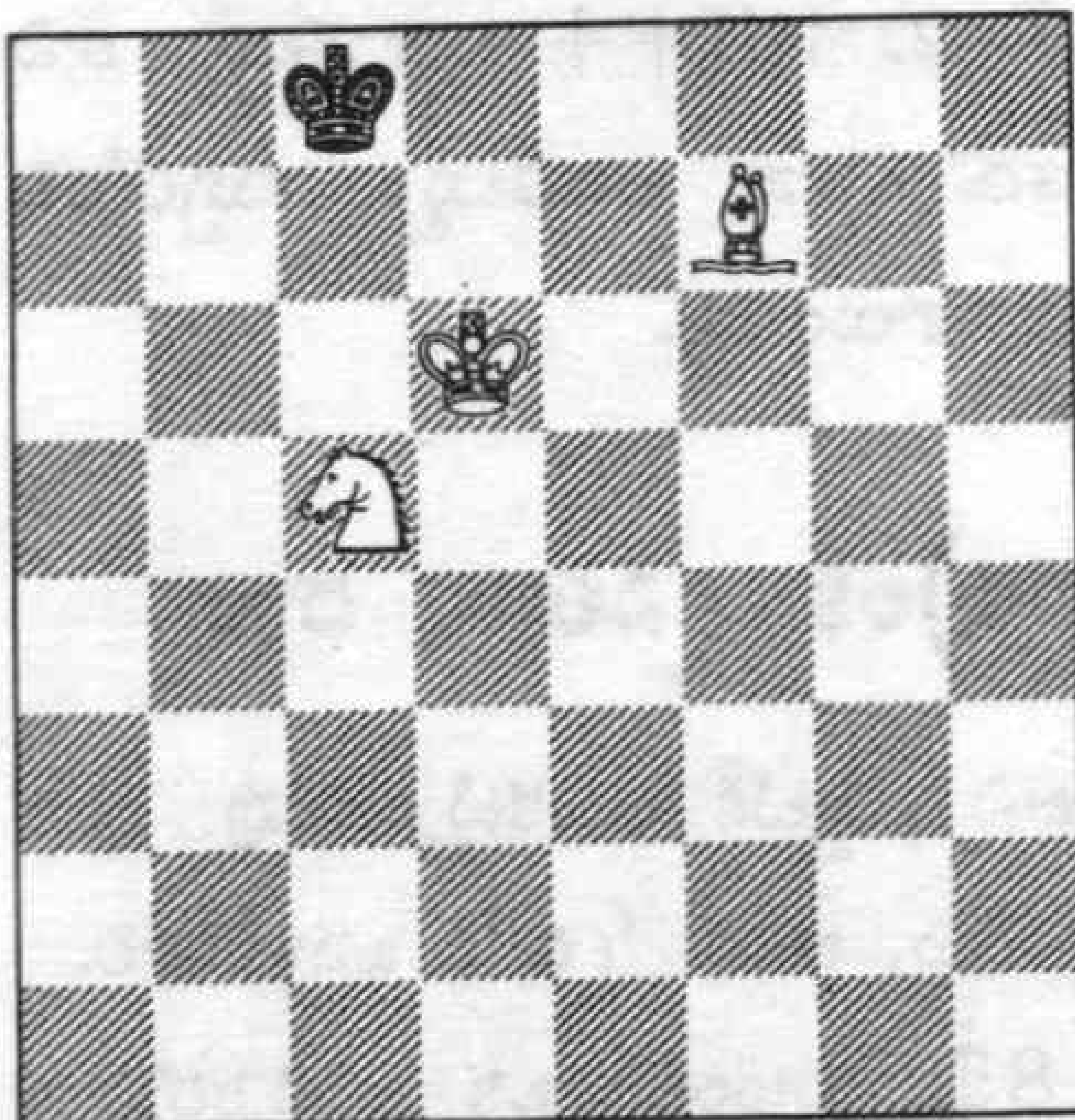
1. Nf7+ Kg8 2. Kf6 Kf8 3. Bh7 Ke8 4. Ne5! Kf8 (80వ పటం) [నల్ల రాజు a8 గడికి సాధ్యమైనంత దూరంగా ఉండటానికి ప్రయత్నిస్తాడు. 4. ... Kd8కి జవాబుగా 5. Ke6 Kc7 6. Nd7! Kc6 7. Bd3! Kc7 8. Be4 (81వ పటం), వగైరా]

5. Nd7+ Ke8 6. Ke6 Kd8 7. Kd6 Ke8 8. Bg6+ Kd8

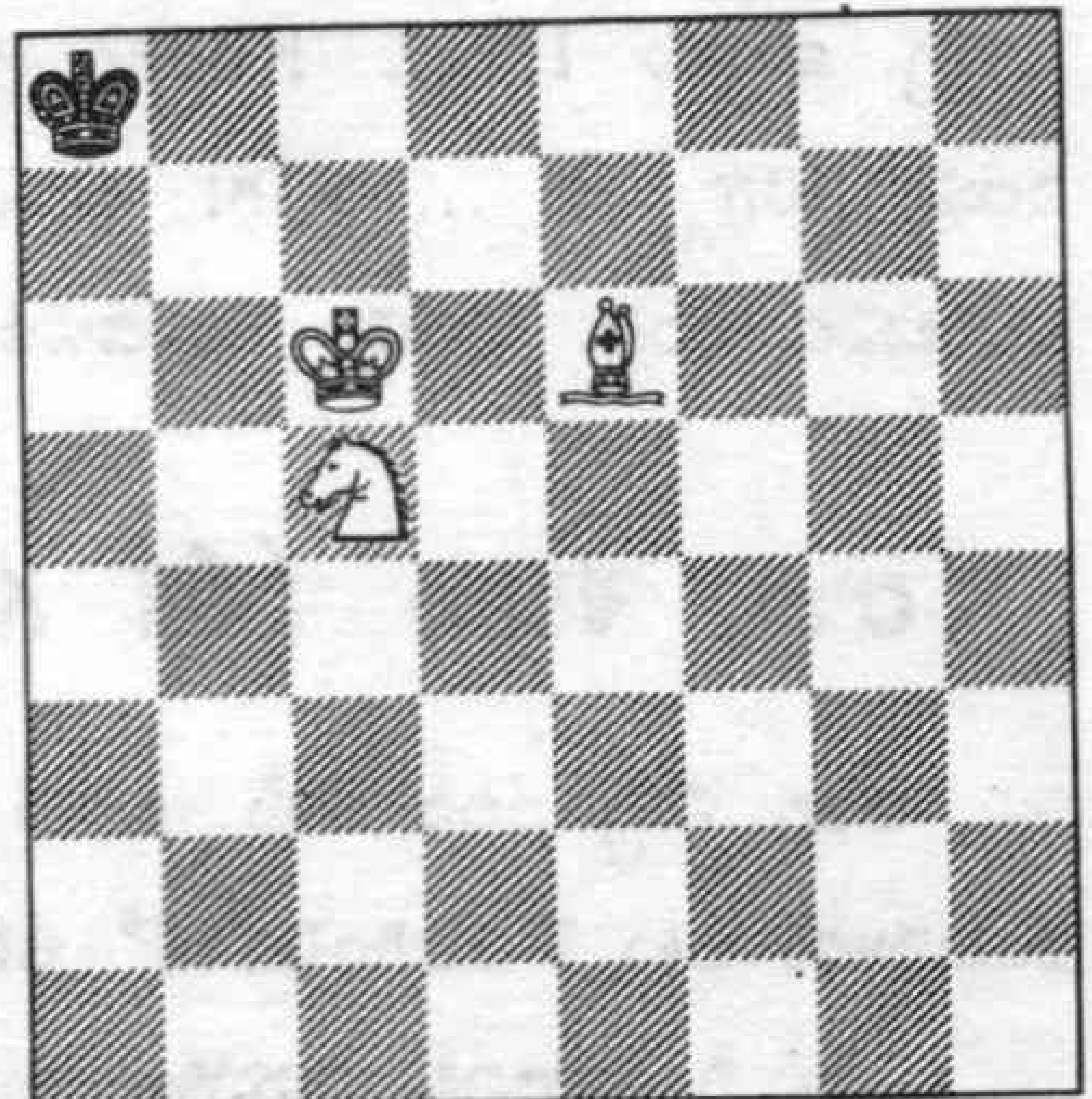
81వ పటం



82వ పటం



83వ పటం

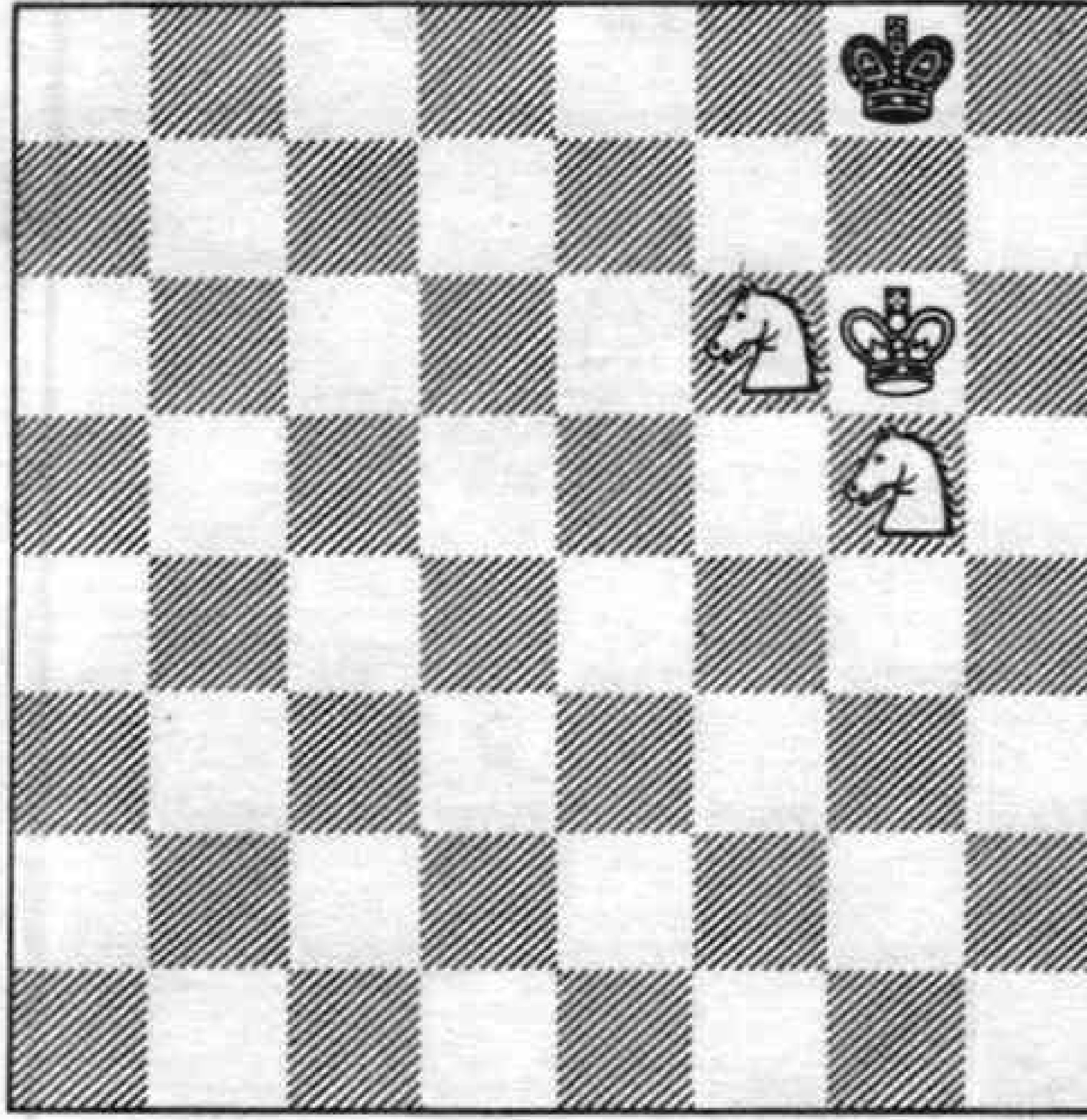


9. Nc5 Kc8 10. Bf7 (82వ పటం) (వేచి చూసే ఎత్తు) 10. ... Kd8 11. Nb7+ Kc8 12. Kc6 Kb8 13. Be6 Ka7 14. Nc5 Ka8 (83వ పటం) 15. Kb6 Kb8 16. Na6+ Ka8 17. Bd5++.

రెండు గుర్రాలతో ఆటకట్టు గురించి

ప్రత్యర్థి తనని తాను సరిగా కాసుకుంటే అలాంటి ఆటకట్టు అసాధ్యం.

84వ పటం



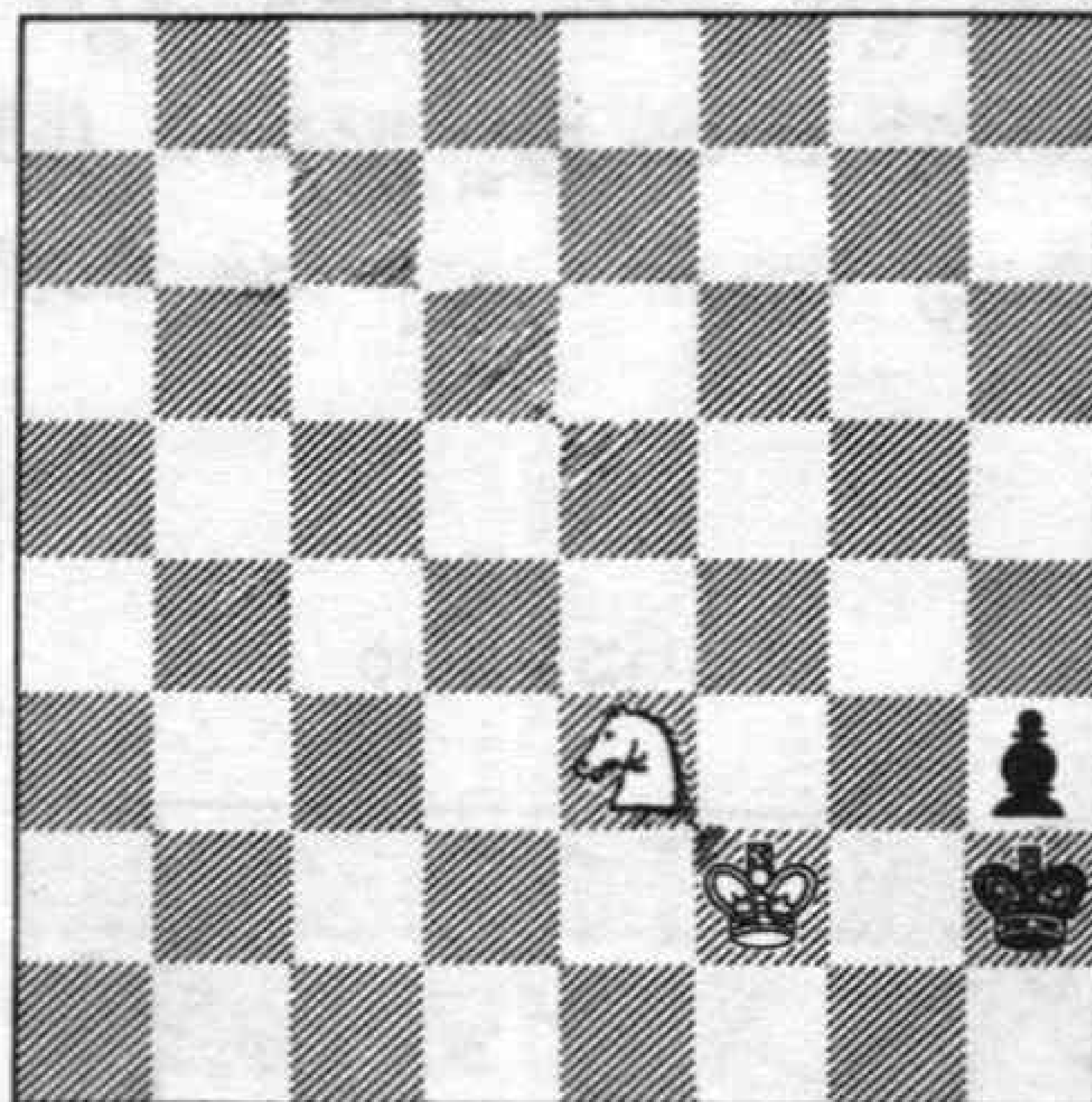
ఉదాహరణకి 84వ పటంనుంచి రెండు గుర్రాలతో నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకే కాక, దాదాపు మూలకి చాలా దగ్గరగా మహా అయితే తెలుపు తరమచ్చు. ఇప్పుడు 1. ... Kh8?? ఆడితే 2. Nf7++ ఆటకట్టు. కాని నలుపు సరిగ్గా 1. ... Kf8! ఆడితే అతని రాజు ఆటకట్టు ఉచ్చులోంచి బయటపడుతుంది. తెలుపు గెలవడానికి అవకాశాలుండవు.

రాజు, శకటు (లేక గుర్రం)లకి ప్రతిగా రాజు

రాజు, చిన్న బలం కలిసి ఒంటి రాజుని ఎప్పటికీ ఆటకట్టించలేవు. ఇటువంటప్పుడు ఆట కొనసాగించడంలో అర్థం లేదు. ఆటని 'డ్రా'కి ఒప్పుకోవాలి.

యీ నియమానికి మినహాయింపుగా 85వ పటంలో ఒక ఆసక్తికరమైన

85వ పటం



ముగింపు వుంది. ఒంటి గుర్రం నల్ల రాజు ఆటకట్టిస్తుంది. యేమంటే నల్ల రాజు ఉచ్చునుంచి పారిపోవడానికి నల్ల బంటే అవరోధంగా వుంది. ఎలాగంటే 1. Ng4+ Kh1 2. Kf1! h2 3. Nf2++.

రాజుకి ప్రతిగా రాజు, బంటు

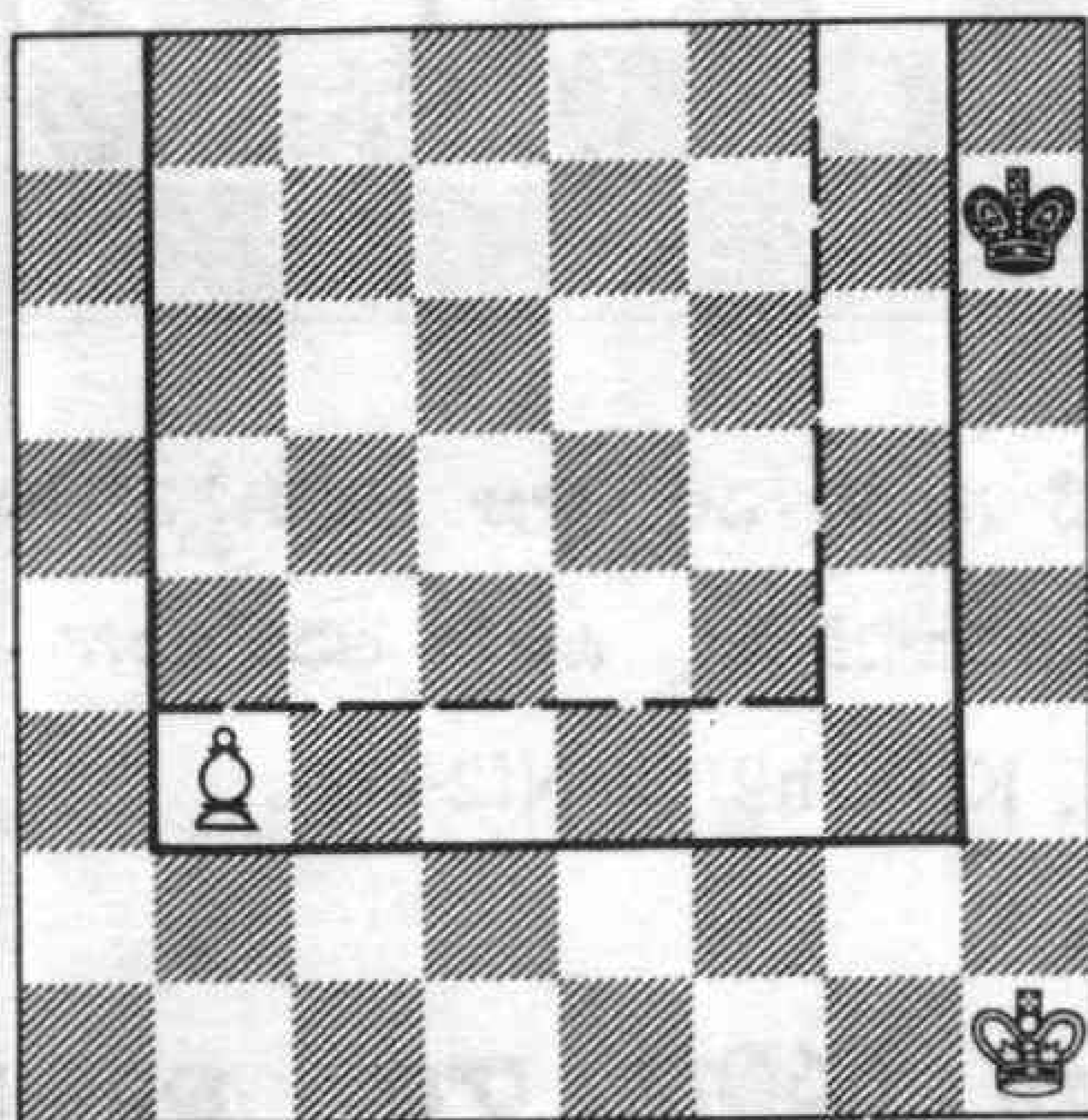
మధ్య దశలో ఒక బంటుని యెక్కువగా వున్నంత మాత్రాన ఆట గెలిచేస్తామన్న హామీ యేం వుండదు. కాని, అయితే చివరి దశలో ఒక బంటు ఎక్కువ వుంటే యెక్కువ సానుకూలం ఉంటుంది. అందుకే సాధారణంగా బంటుని సాధించిన ఆటగాడు క్రమేపీ మొత్తం బలాన్ని యిచ్చేసి ఆటని బంట్లతో కూడిన చివరి దశలోకి తీసుకువస్తాడు. వీటినే "బంట్లలో చివరి దశలు" (pawn endings) అంటారు. ఇటువంటి చివరి దశలలో ఒక బంటు ఎక్కువగా ఉంటే సామాన్యంగా అది విజయానికి చాలు. చిట్టచివరికి ఒంటి రాజుకి ప్రతిగా రాజు, బంటు ఉండే పరిస్థితులలోకి తేలుతుంది.

యిలాంటి వేరువేరు రకాలుగా వుండే ముగింపుల్ని చూద్దాం.

1. ప్రత్యర్థి రాజు చాలా దూరంగా వున్నాడు. బంటు స్వయంగా ఎనిమిదో గడికి వెళ్లి మంత్రి అవుతుంది.

ప్రత్యర్థి రాజు మీ బంటుని మంత్రి కాకుండా ఆపగలడో లేదో తెలుసుకోడానికి ఎత్తులు ఎంచనక్కర్లేదు. దీనికో ప్రత్యేక పద్ధతి వుంది – ''చతురస్ర సూత్రం.'' 86వ పటంలో బంటు వున్న గడినుంచి (b3) బంటు ముందుకు సాగే గడికి (b8) పొడవు సమంగా వున్న చతుస్రంలోపల వుంటేనే రాజు బంటుని ఆపగలడు.

86వ పటం



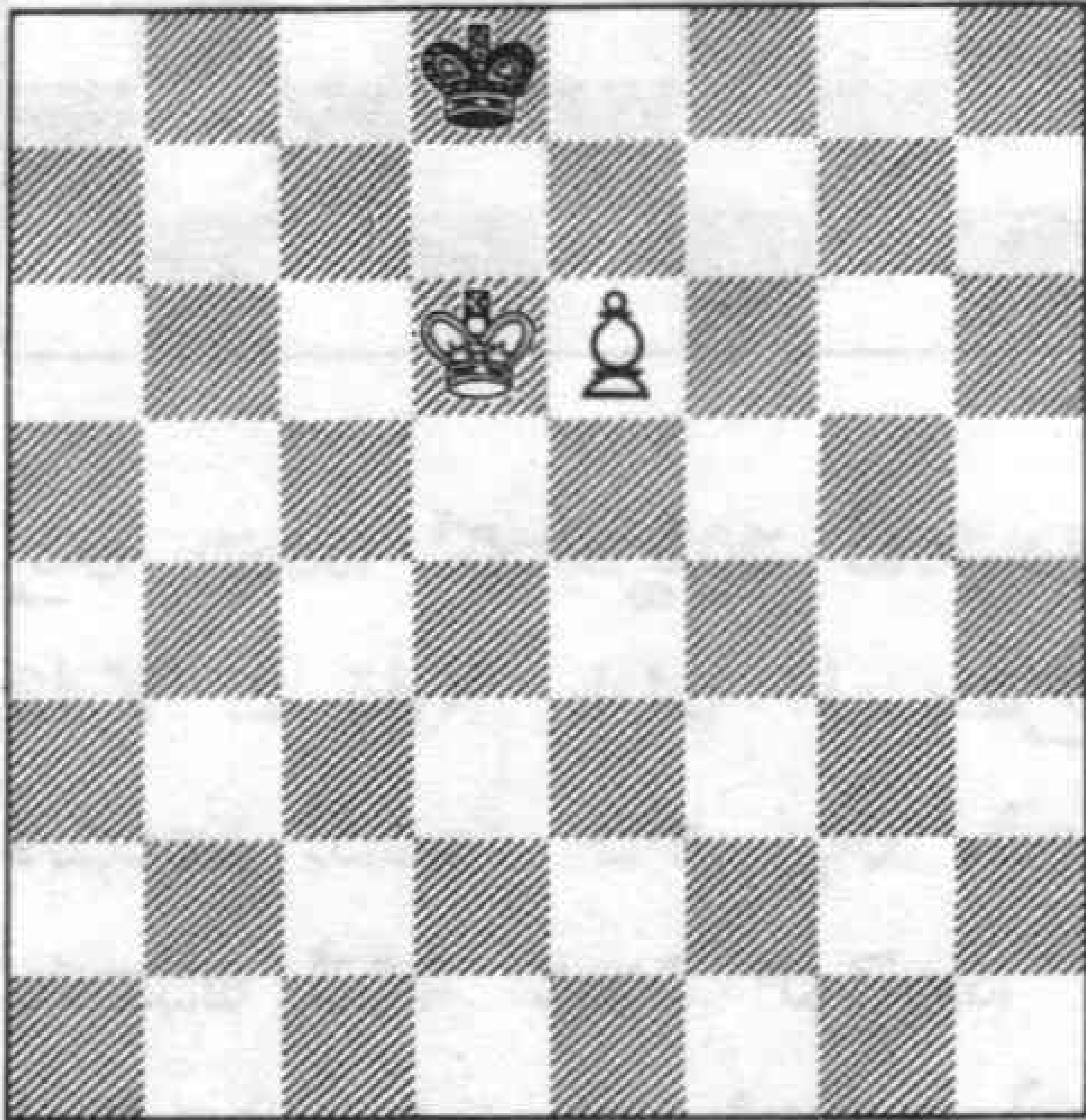
తెల్ల బంటు ఉన్న b3 గడినుంచి గీసిన చతురాస్రాన్ని చూడండి (ఆట ఆడేటప్పుడు మీ మనస్సులోనే సులభంగా దేన్ని ఊహించుకోవచ్చు). ఈ పరిస్థితిలో ఎత్తు నలుపుదైతే 1. ... Kg6 (లేక 1. ... Kg7, లేక 1. ... Kg8) ఆడిన తర్వాత నల్ల రాజు ఈ చతురస్రంలో ప్రవేశించి సులభంగా బంటుని చంపేస్తుంది.

అలా కాకుండా, తెలుపు ప్రారంభిస్తే 1. b4 తర్వాత పటంలో విరామ గీతలలో చూపించినట్లు కొత్త చతురస్రం యేర్పడుతుంది. నల్ల రాజు వెంటనే ఈ చతురస్రంలోకి యిక రాలేదు కాబట్టి తెల్ల బంటుని అడ్డుకోలేదు. ముఖ్యంగా గుర్తుంచుకోవలసిన విషయం మరోటేమిటంటే పుట్టు గడినుండి బంటు రెండు గళ్లు ముందుకు వెళ్లగలదు. చతురస్ర సూత్రాన్ని అమలు జరిపేటప్పుడు ఈ విషయాన్ని మరిచిపోకూడదు.

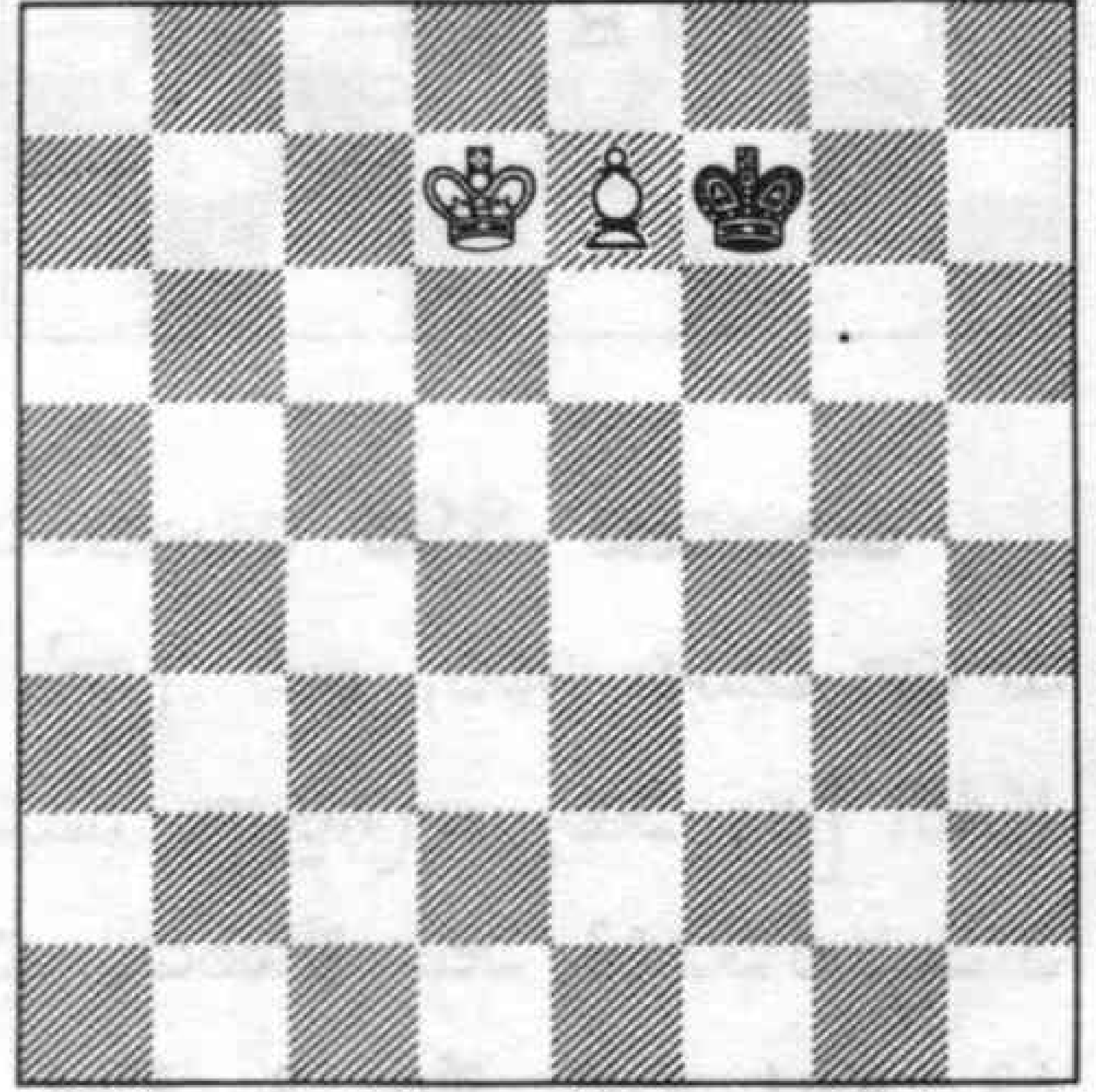
2. తెల్ల రాజు బంటుకి దగ్గరగా ఉంది. బంటు ఒంటరిగా కాపులేకుండా చివరి గడికి వెళ్లలేదు. రాజులు రెండూ ఎదురుగా ఉన్నాయి.

ఇటువంటప్పుడు రాజులు ఎలా ఎదురు నిలిచారు, ఎత్తు ఎవరిది అన్న అంశాలమీద ఆట ముగింపు ఆధారపడి ఉంటుంది.

87వ పటం



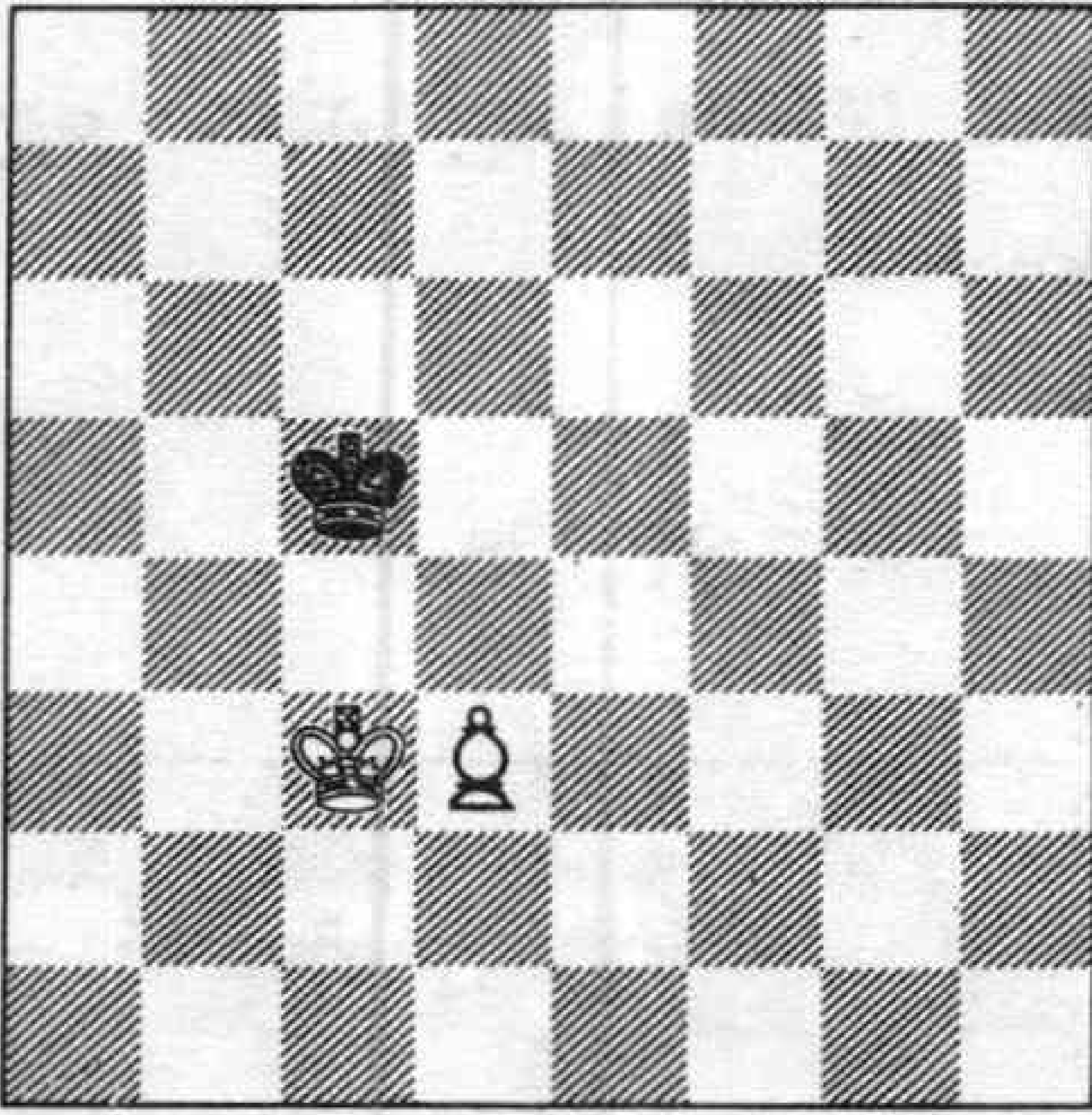
88వ పటం



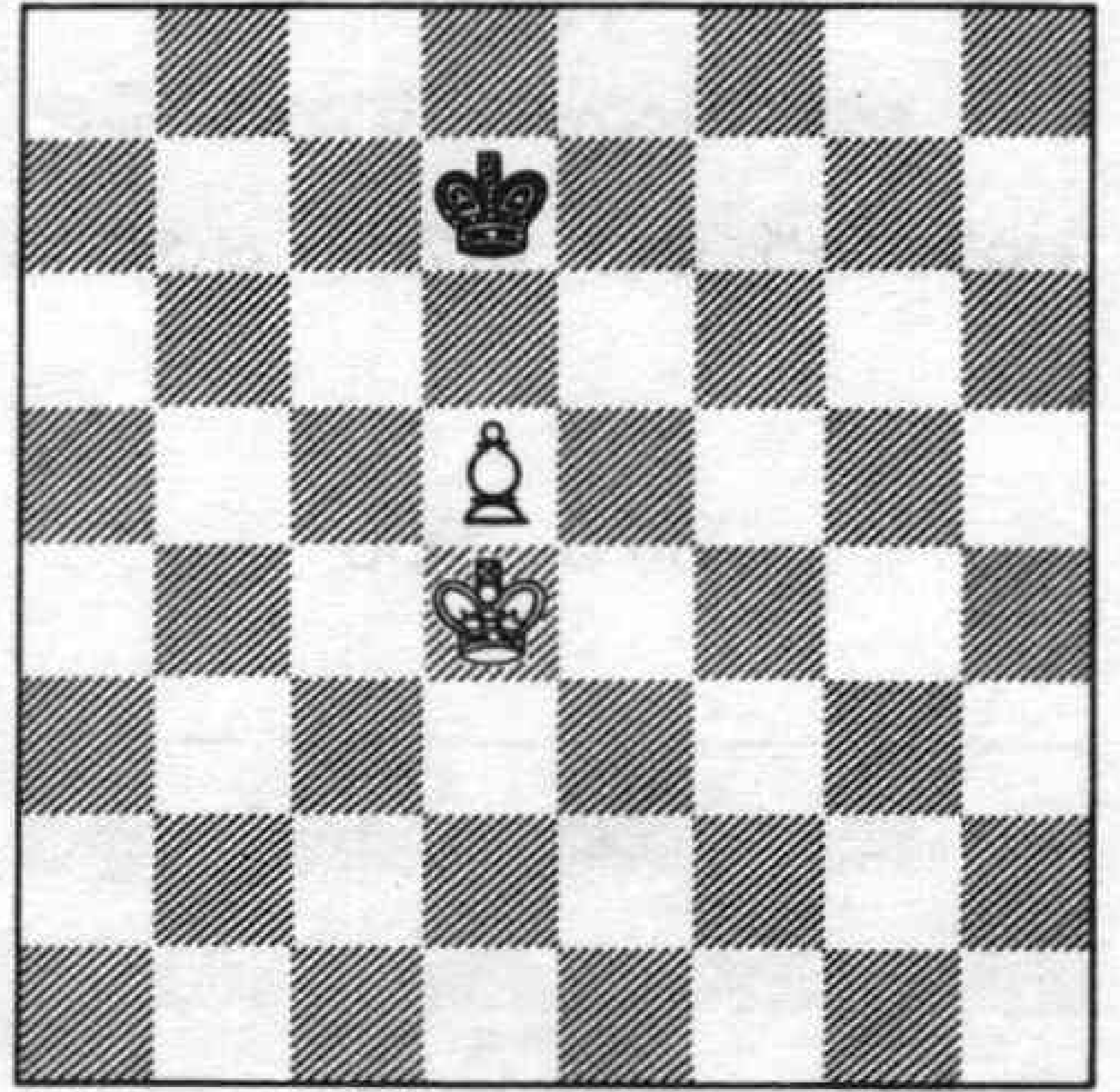
87వ పటంలో వున్న పరిస్థితిలో ఎత్తు యెవరిదో దానిమీద ఆట ఫలితం ఆధారపడుతుంది. ఎత్తు వెయ్యడం నలుపు పక్షంది అయితే తన ''ఎదురు''ని వదులుకుని తీరాల్సిందే. నలుపు 1. ... Ke8 ఆడాక 2. e7 Kf7 3. Kd7 ఎత్తుల తర్వాత తెల్ల బంటు మంత్రిగా మారి, తెలుపుకి విజయాన్ని చేకూరుస్తుంది (88వ పటం). కాని, తెలుపు ఎత్తు వేయాల్సి వస్తే రాజుని వెనక్కేనా తేవాలి ఎదురుని కోల్పోతూ, లేదా, 1. e7+ Ke8 2. Ke6 వరసలో తట్టైనా చేయాలి. దీన్ని బట్టి 87వ పటంనించి తెలుపు ప్రారంభిస్తే ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. నలుపు ప్రారంభిస్తే అతనోడిపోతాడు. ఇటువంటి పరిస్థితులనే పరస్పర జుగ్‌జ్వాంగ్ అంటారు. ఎందుకంటే యే పక్షం మొదట ఎత్తు వేసినా నష్టపోతుంది.

బంటు చివరి గడికి దూరంగా వున్న సందర్భాలు పరిశీలిద్దాం.

89వ పటం

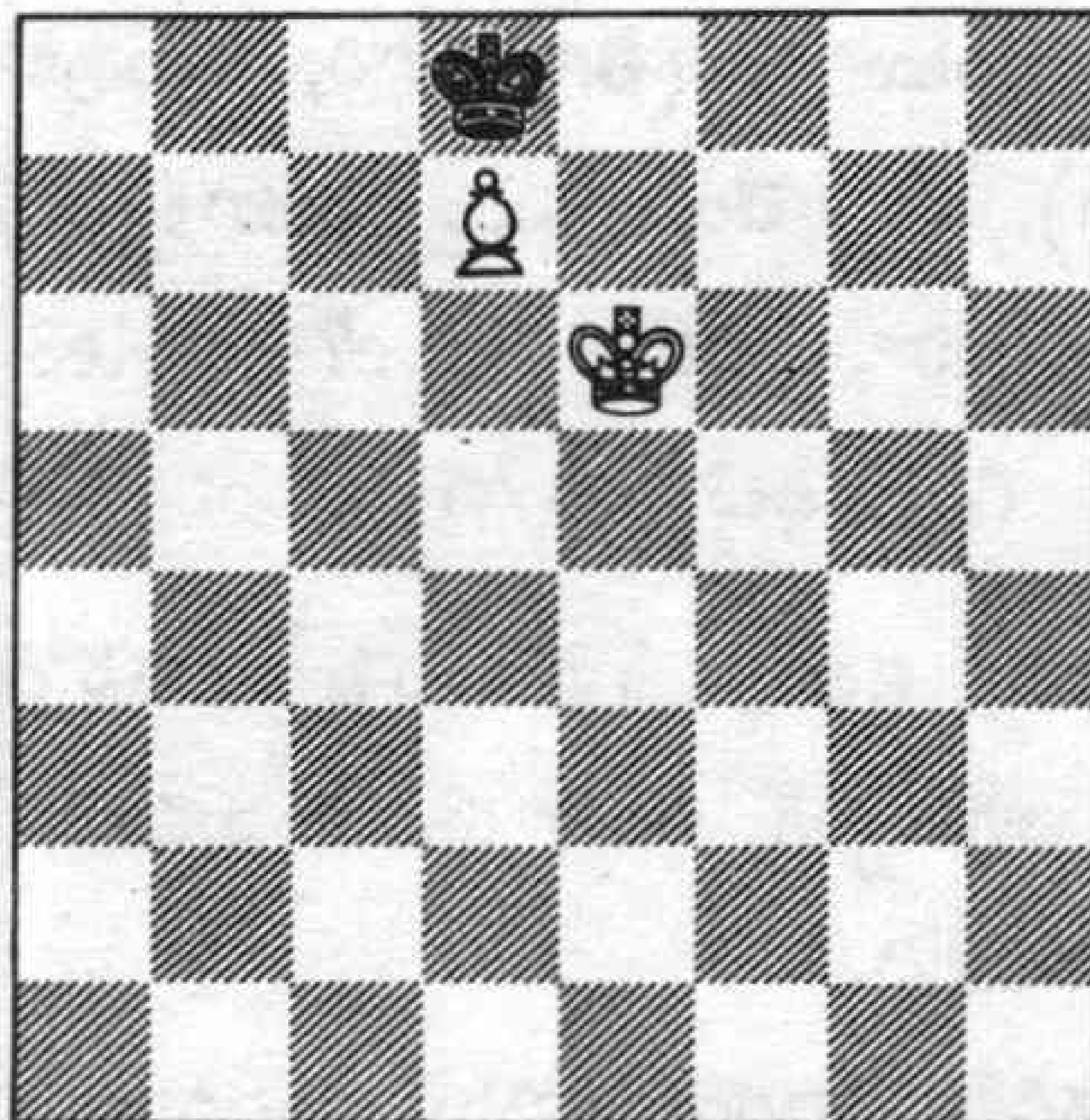


90వ పటం



ఉదాహరణకి 89వ పటంనుంచి ఇటువంటి పరిస్థితులలో నలుపు అస్త్ర మానూ ఎదురు నిలిచి, ఆట 'డ్రా' చేస్తాడు: 1. d4+ Kd5 2. Kd3 Kd6! [ఈ ఎత్తు జాగ్రత్తగా గమనించండి. తెల్ల రాజు ముందు ముందుకి చొచ్చుకురావడానికి వీలు లేకుండా, ఎటు నుంచైనా ఎదురు నిలిచే అవకాశం (3. Ke4 Ke6; లేదా 3. Kc4 Kc6) నలుపుకి ఉంటుంది.] 3. Ke4 Ke6! 4. d5+ Kd6! 5. Kd4 Kd7! (90వ పటం) 6. Kc5 Kc7!

91వ పటం

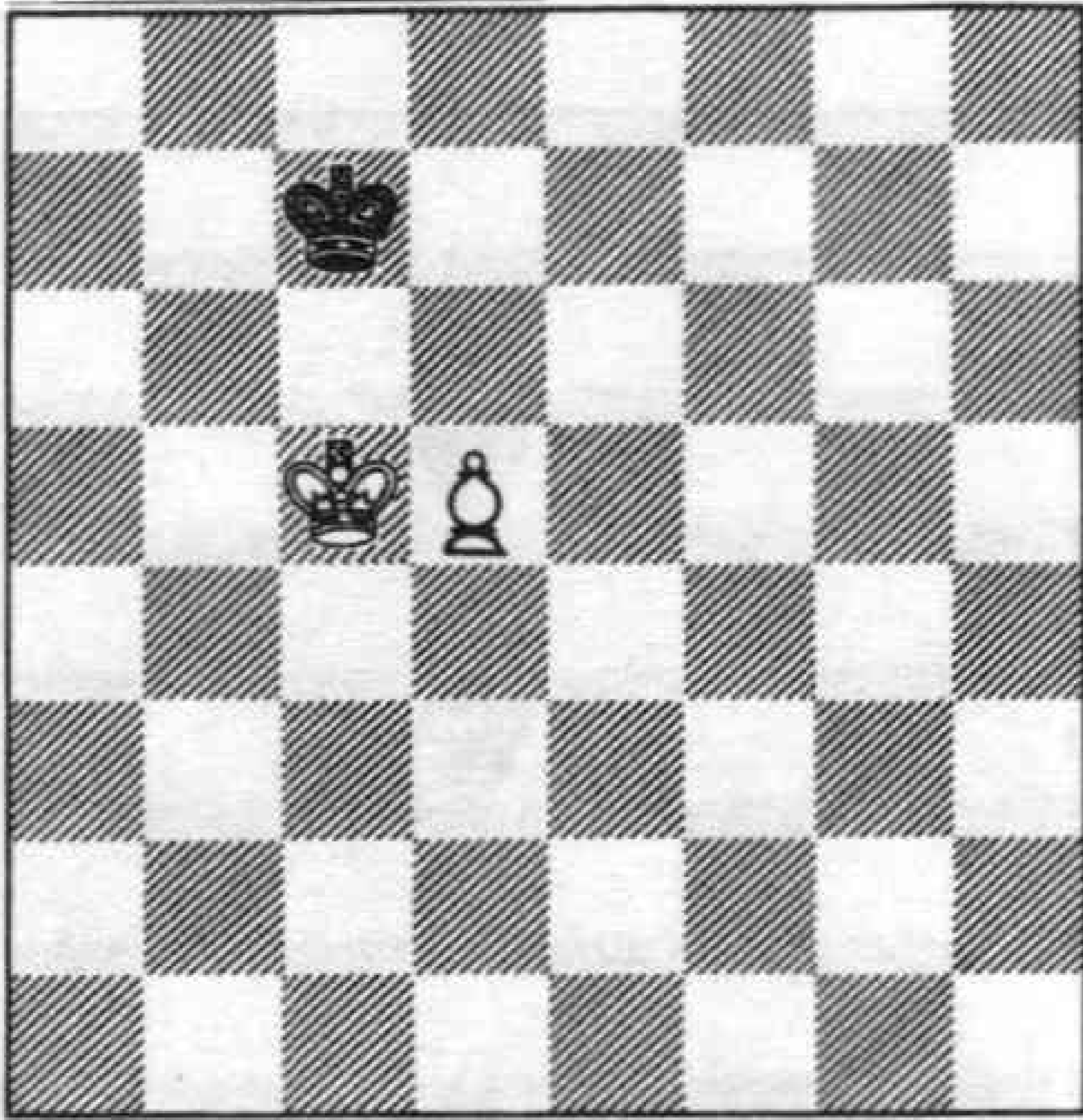


7. d6+ Kd7 8. Kd5 Kd8! 9. Ke6 Ke8! 10. d7+ Kd8. ఆట 'డ్రా' (91వ పటం).

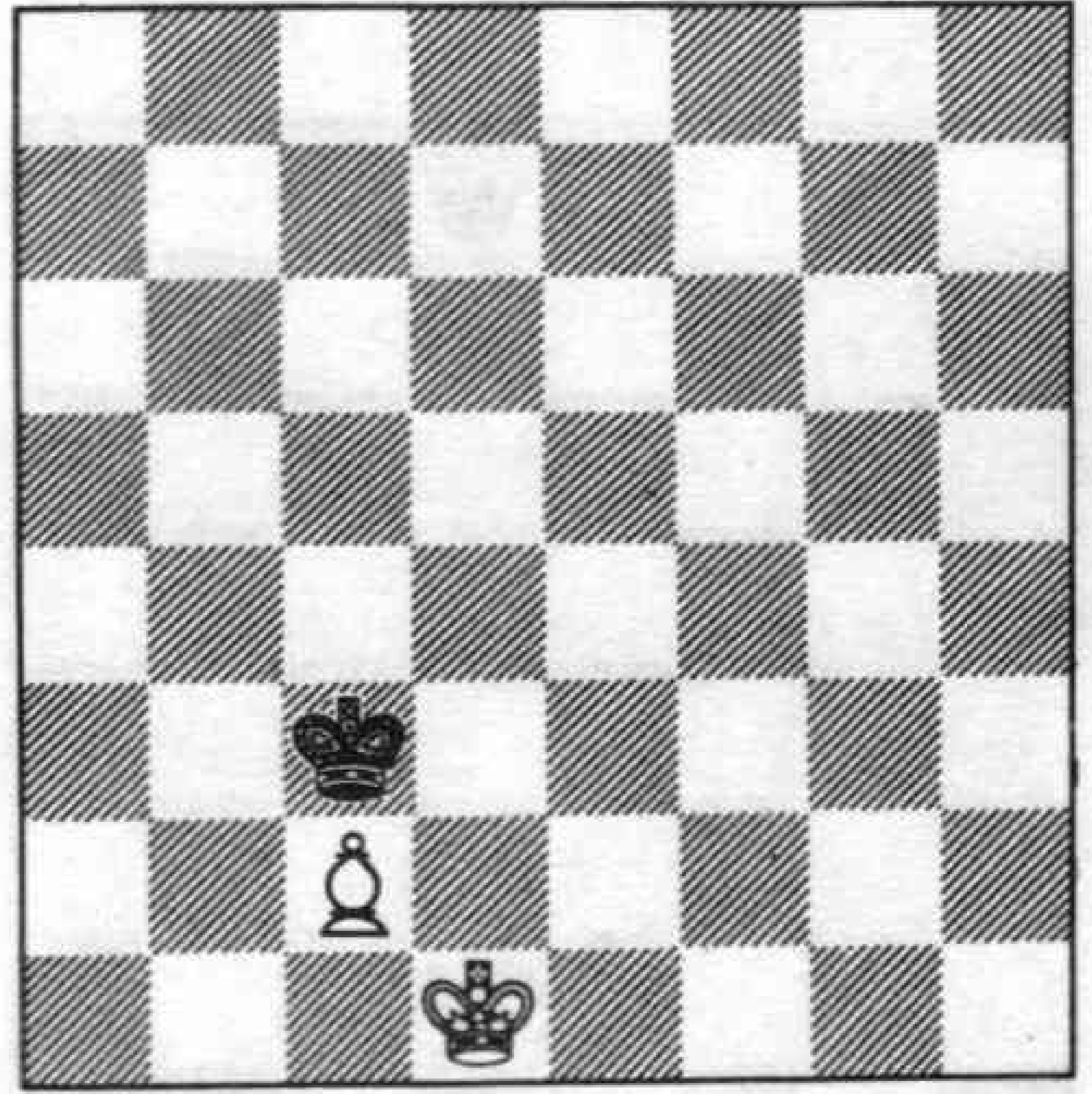
ఇదే విధంగా ఎత్తు ఎవరిదీ అన్నదానితో ప్రమేయం లేకుండా 92–95వ పటాలలో చూపించిన పరిస్థితులలో కూడా ఒంటి రాజు ఆట 'డ్రా' చేయగలడు.

పై ఉదాహరణలని బట్టి, ఆధిక్యంలో వున్న పక్షం రాజు బంటు పక్కన

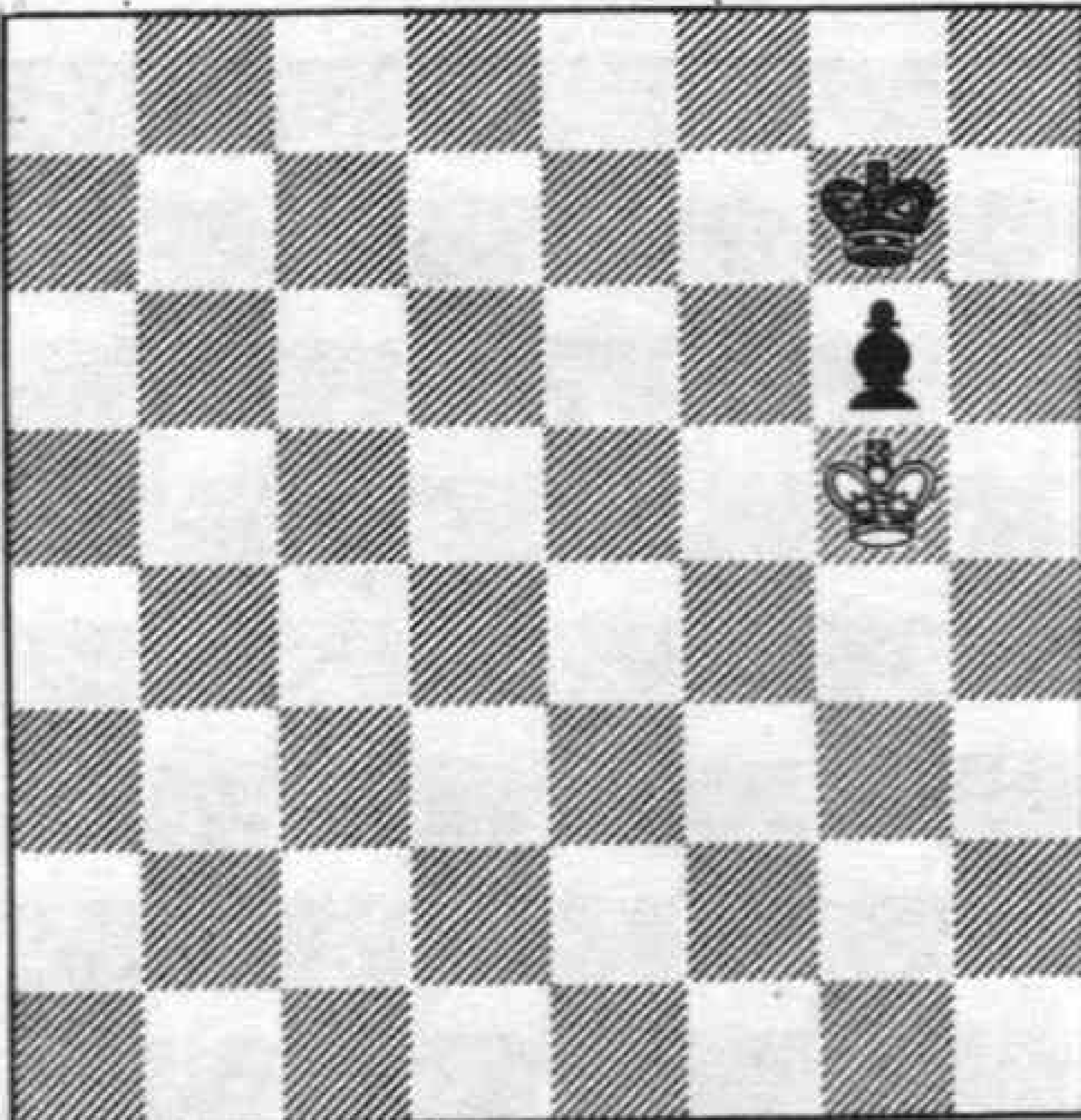
92వ పటం



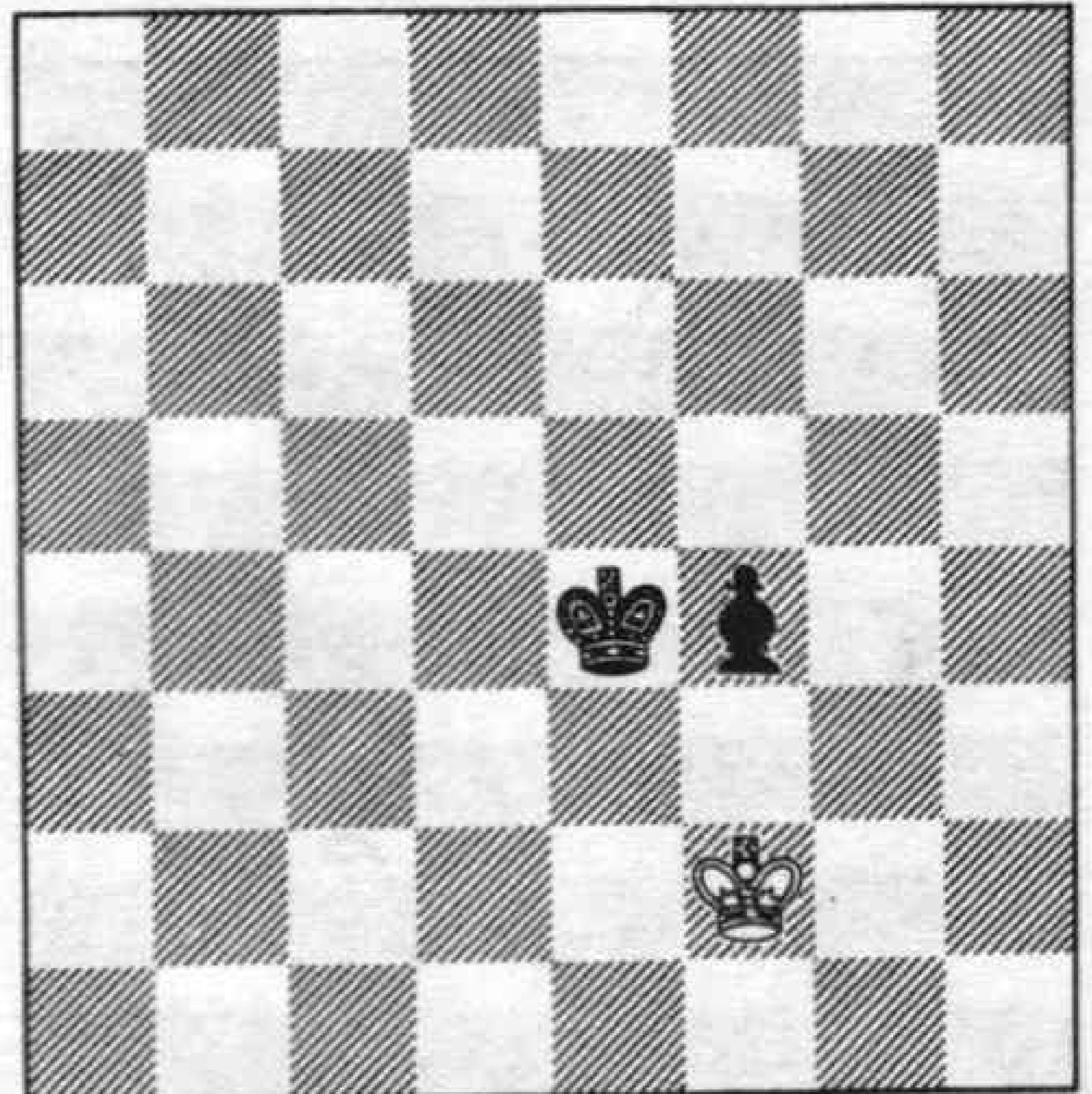
93వ పటం



94వ పటం



95వ పటం



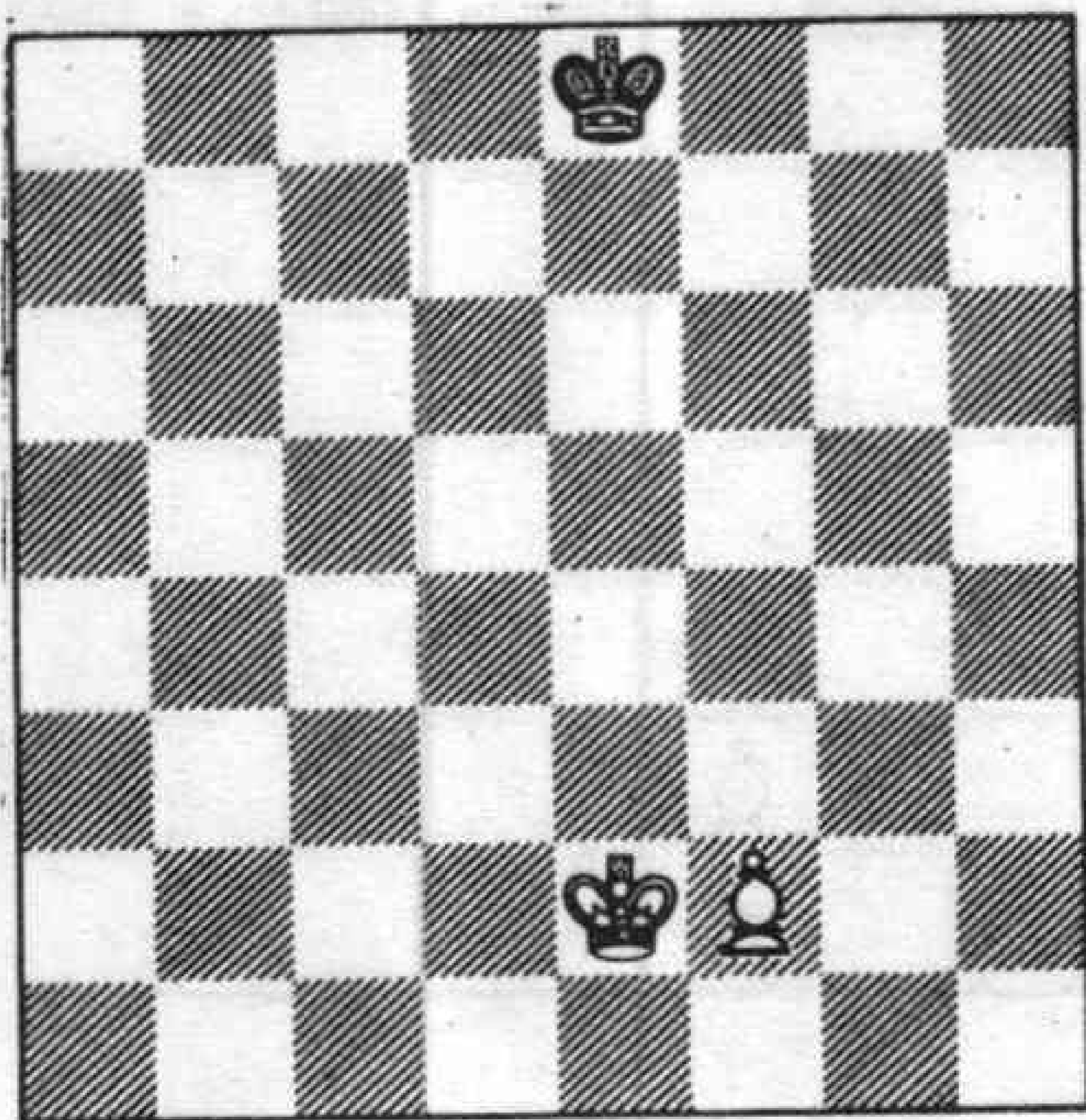
గాని, వెనక గాని నిలిచి ఉన్నప్పుడు, ప్రత్యర్థి రాజు ఎప్పుడూ ఎదురు నిలుపుకో గల్గినప్పుడు ఆట 'డ్రా' అవుతుందని చెప్పుకోవచ్చు.

3. రాజు బంటుకి ముందర వున్నాడు.

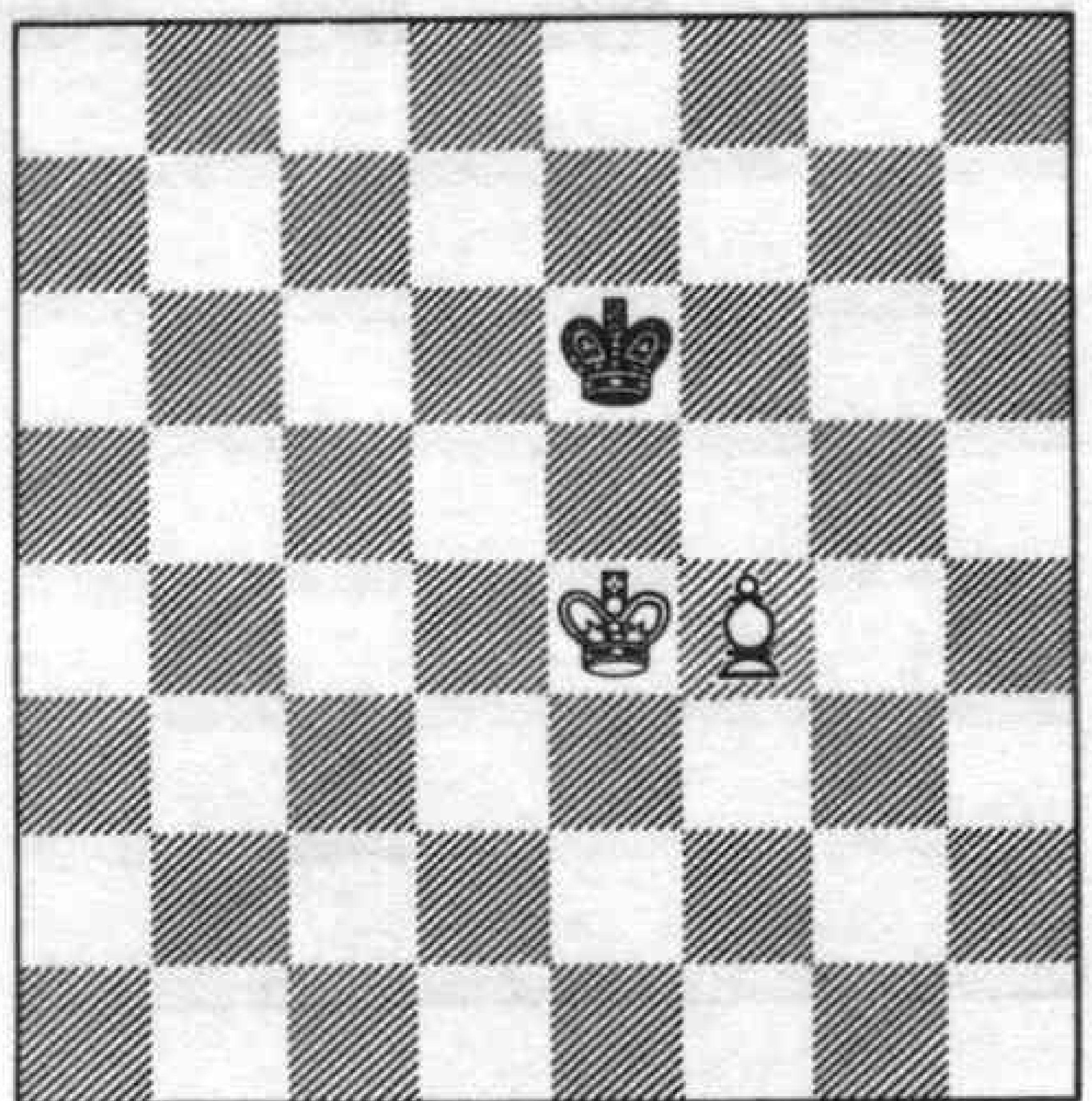
సాధారణంగా ఇటువంటి పరిస్థితులలో రాజు ముందుకు తన బంటు వెనక యీడ్చుకుంటూ వెళ్ళగలిగితే సులభంగా నెగ్గేస్తాడు.

ఉదాహరణకు 96వ పటంనుంచి 1. Ke3! [1. f4? Kf7 2. Ke3

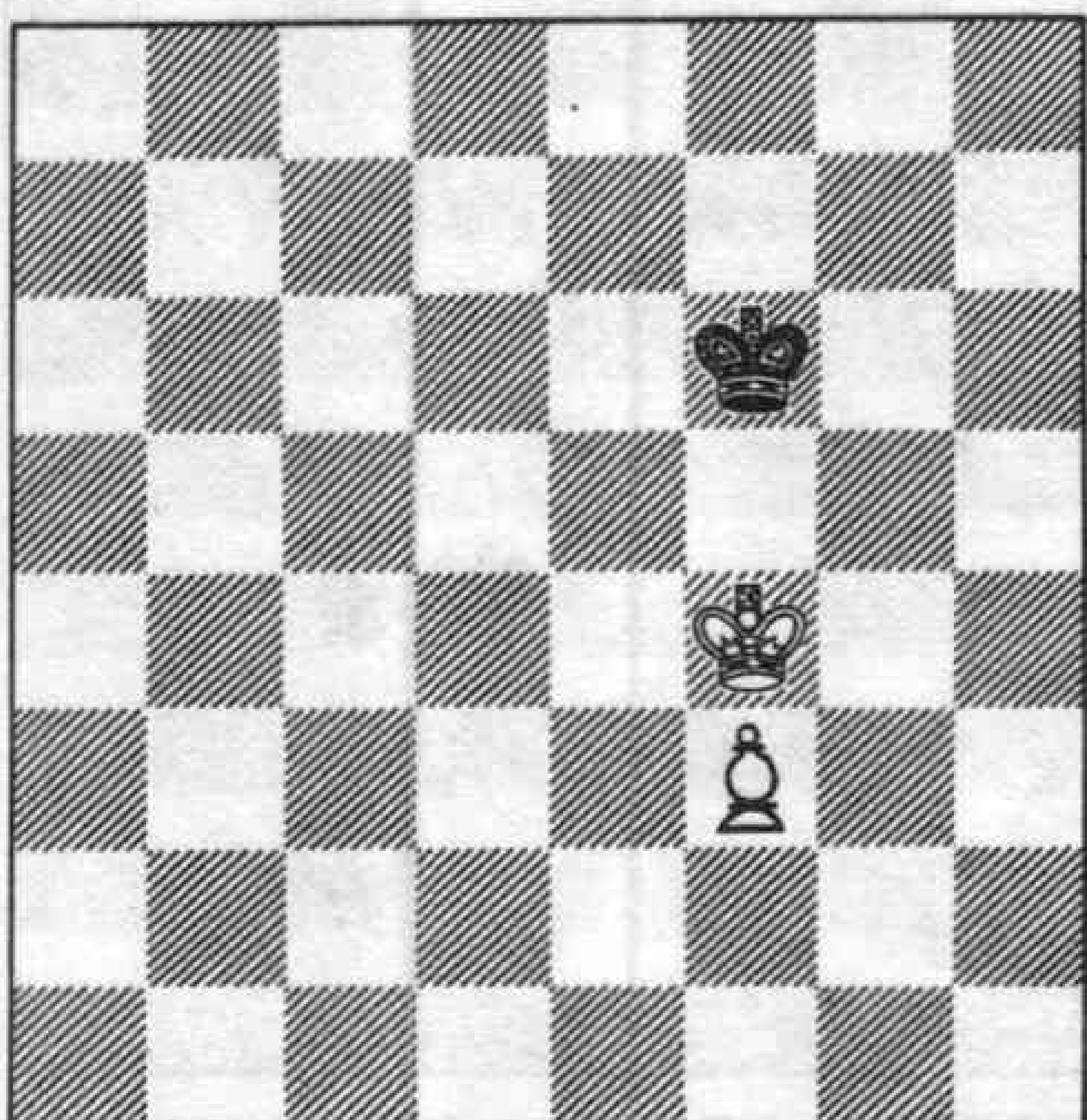
96వ పటం



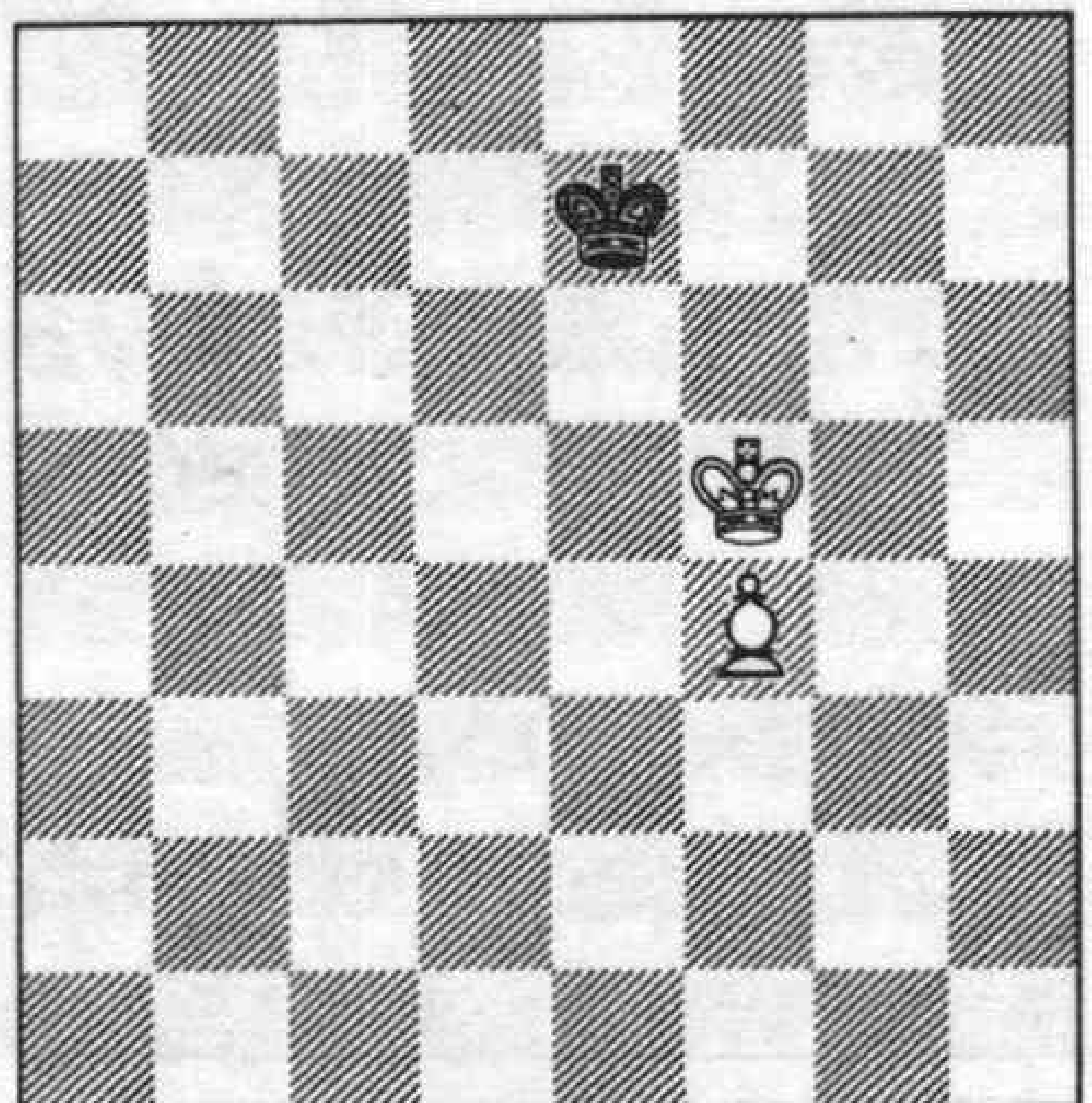
97వ పటం



98వ పటం

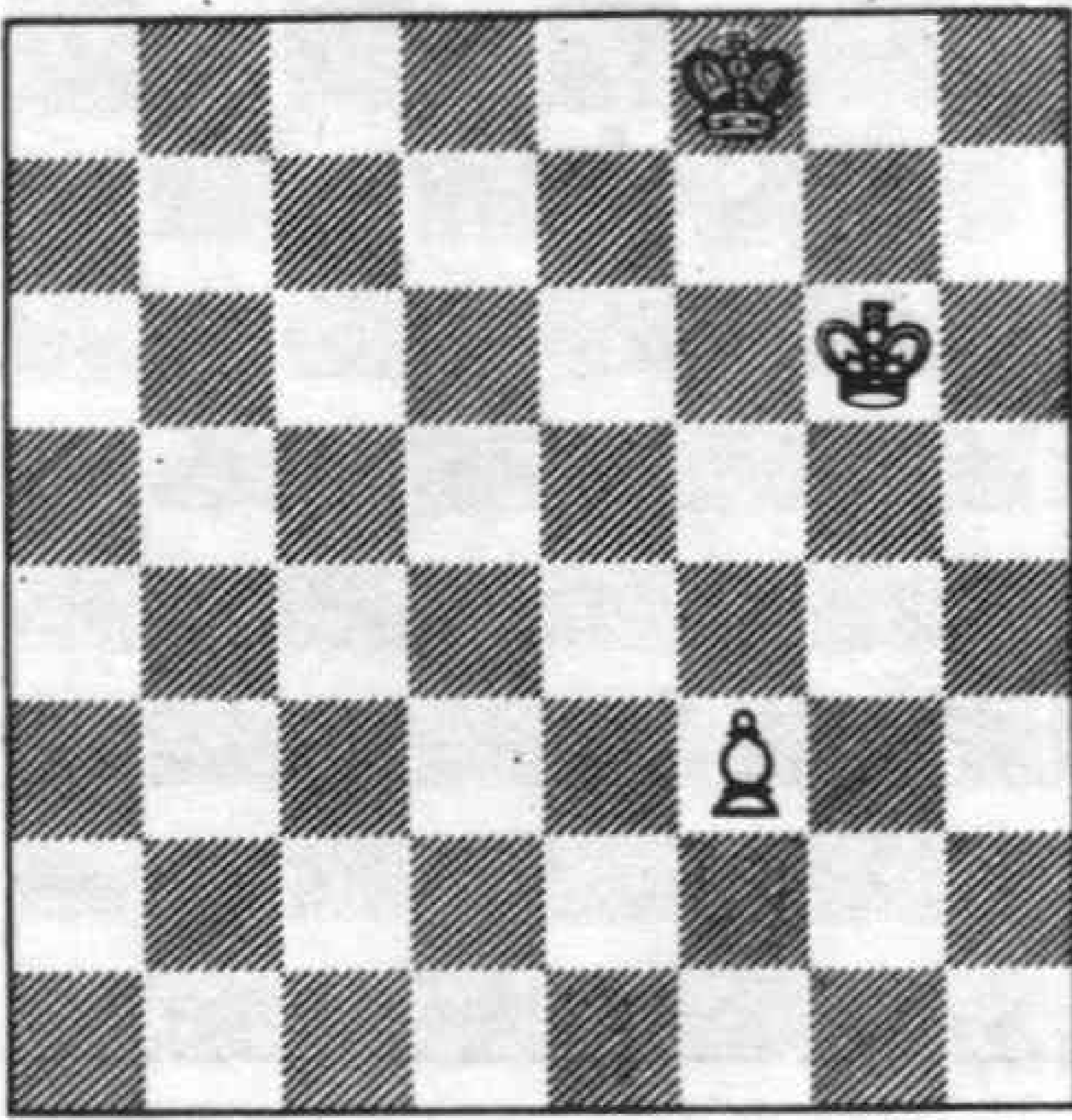


99వ పటం

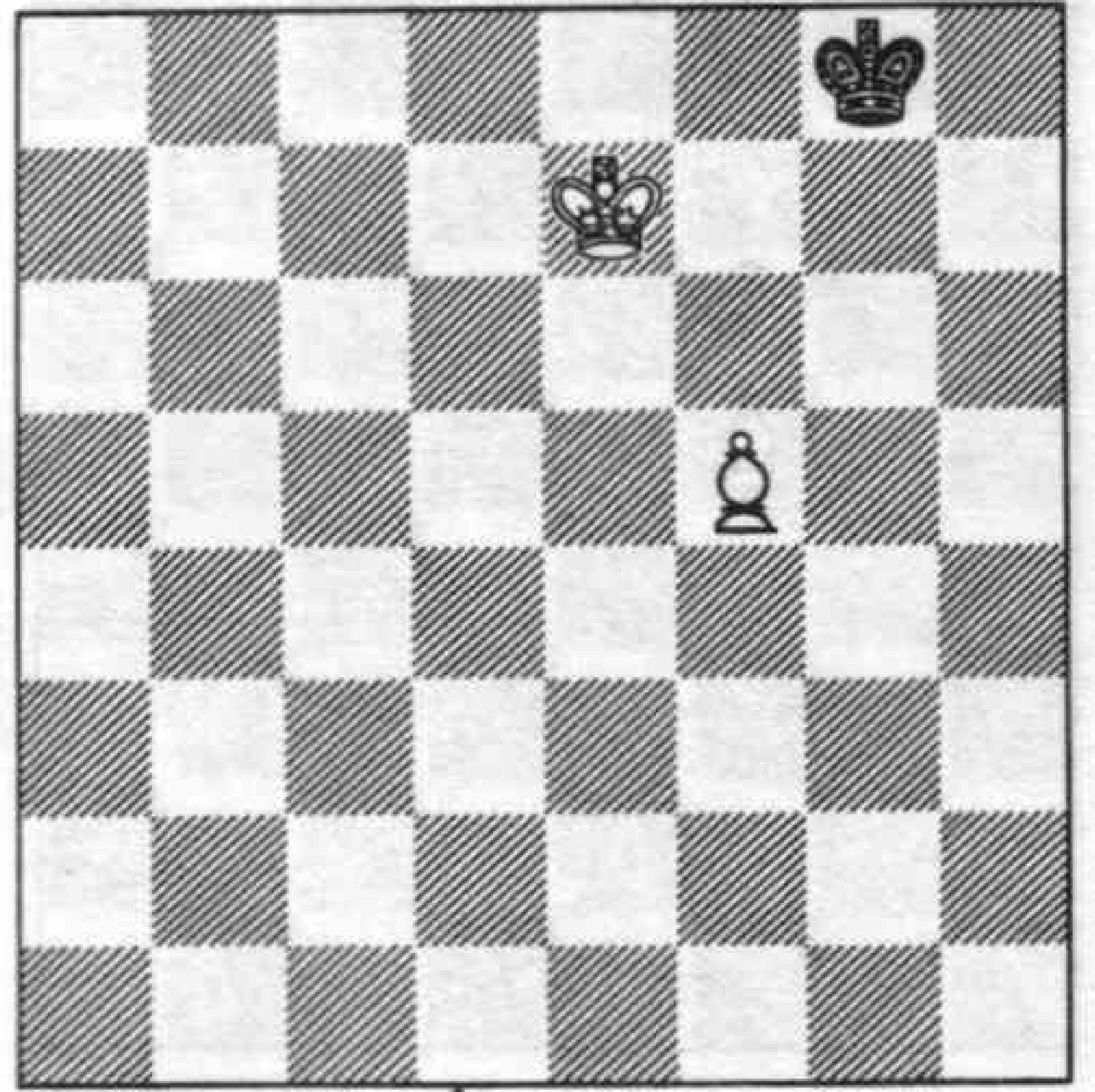


Kf6 3. Ke4 Ke6 కాదు, అది 'డ్రా'కి మాత్రమే దారి తీస్తుంది (97వ పటం).] 1. ... Ke7 2. Ke4 Ke6 3. Kf4 Kf6 4. f3! (98వ పటం) (ఈ బంటు ఎత్తు ఆధారంగా తెల్ల రాజు ఎదురు నిలుపుకుంటాడు. నల్ల రాజు విధిగా తొలిగిపోయి దారి ఇవ్వాలి) 4. ... Kg6 5. Ke5 Kf7 6. Kf5 [ఈ సారి కూడా 6. f4? ఆడితే 6. ... Ke7! 7. Kf5 (99వ పటం) 7. ...Kf7 ఆట 'డ్రా'] 6. ... Ke7 7. Kg6! Kf8

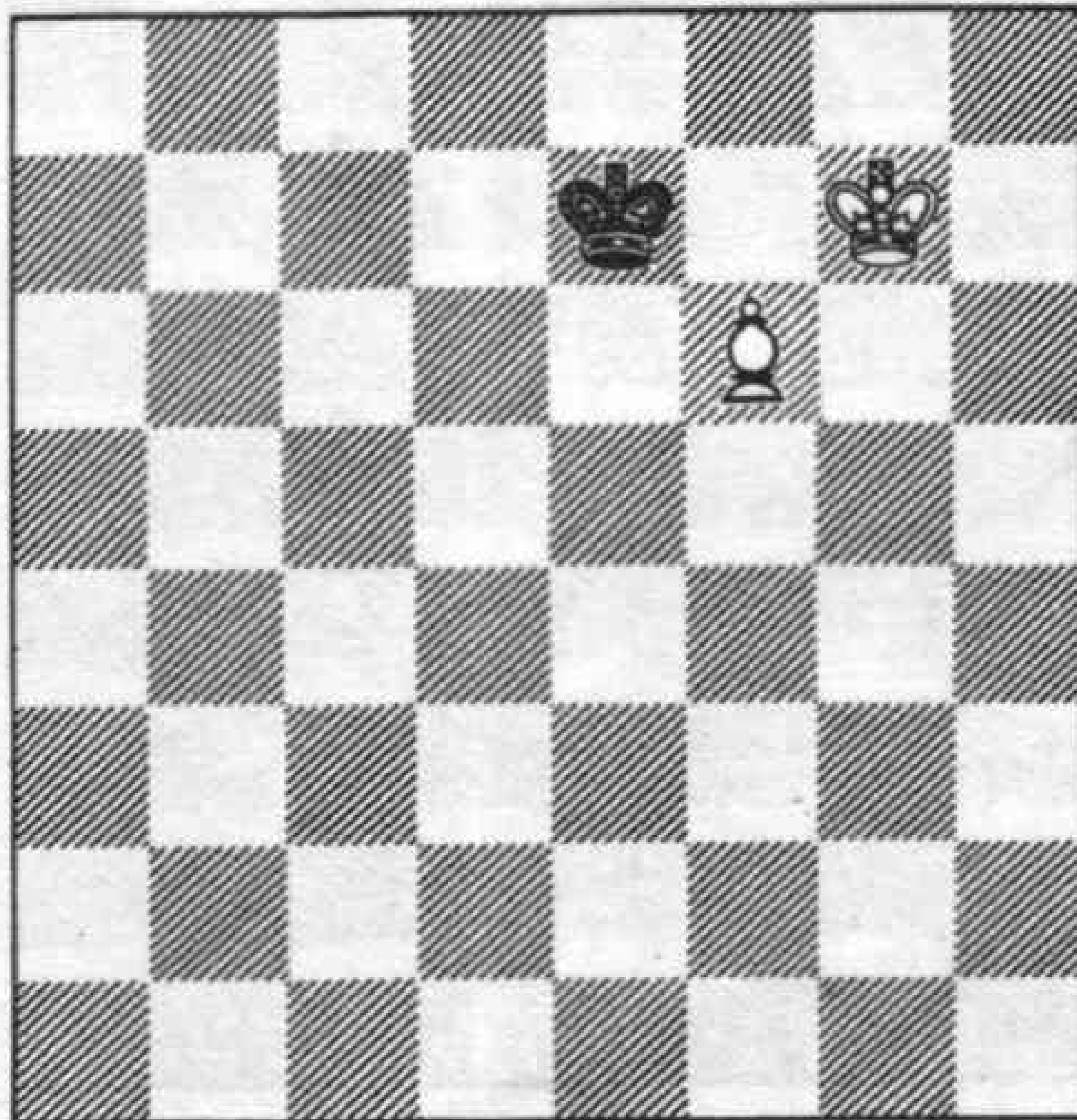
100వ పటం



101వ పటం



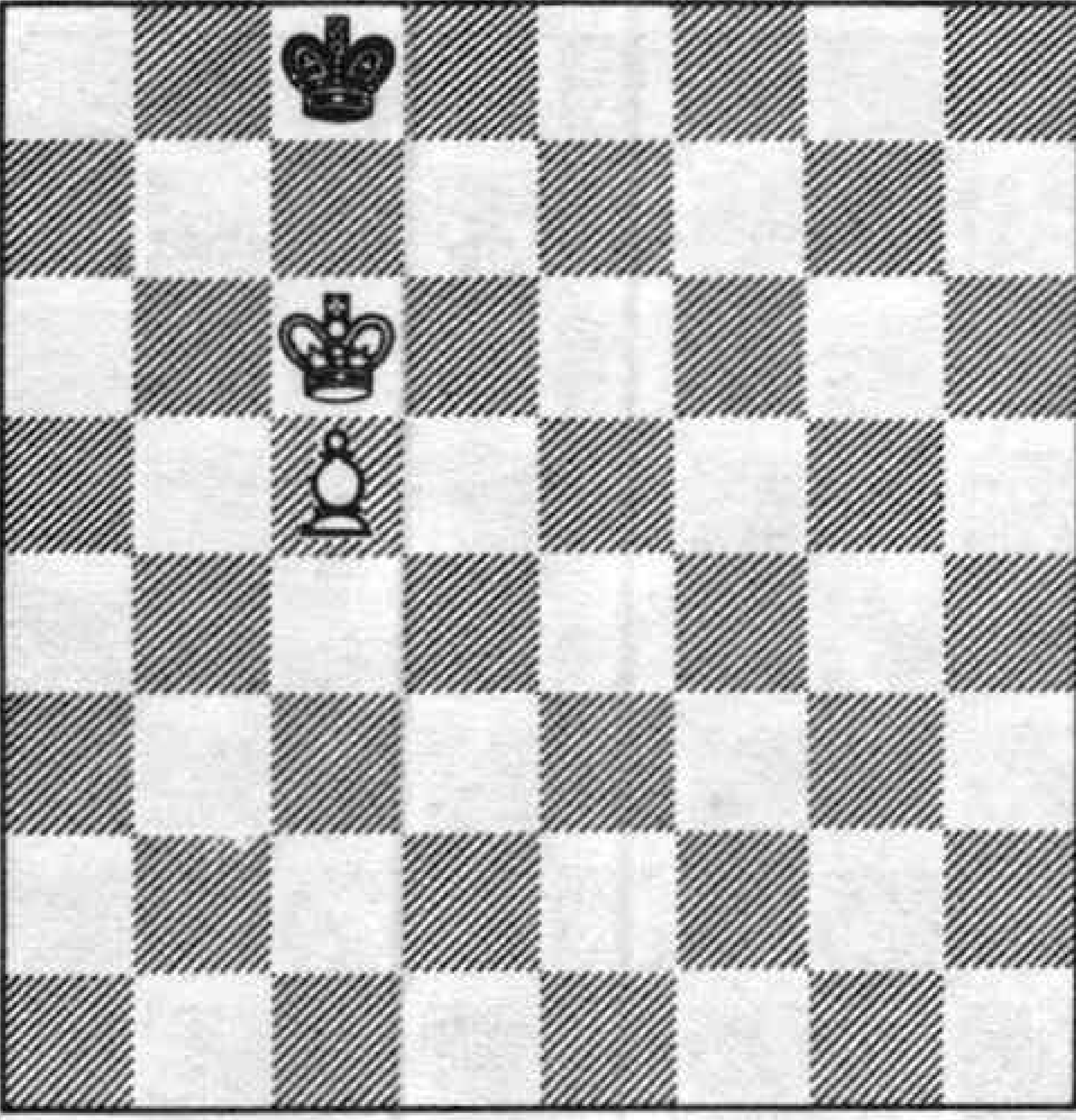
102వ పటం



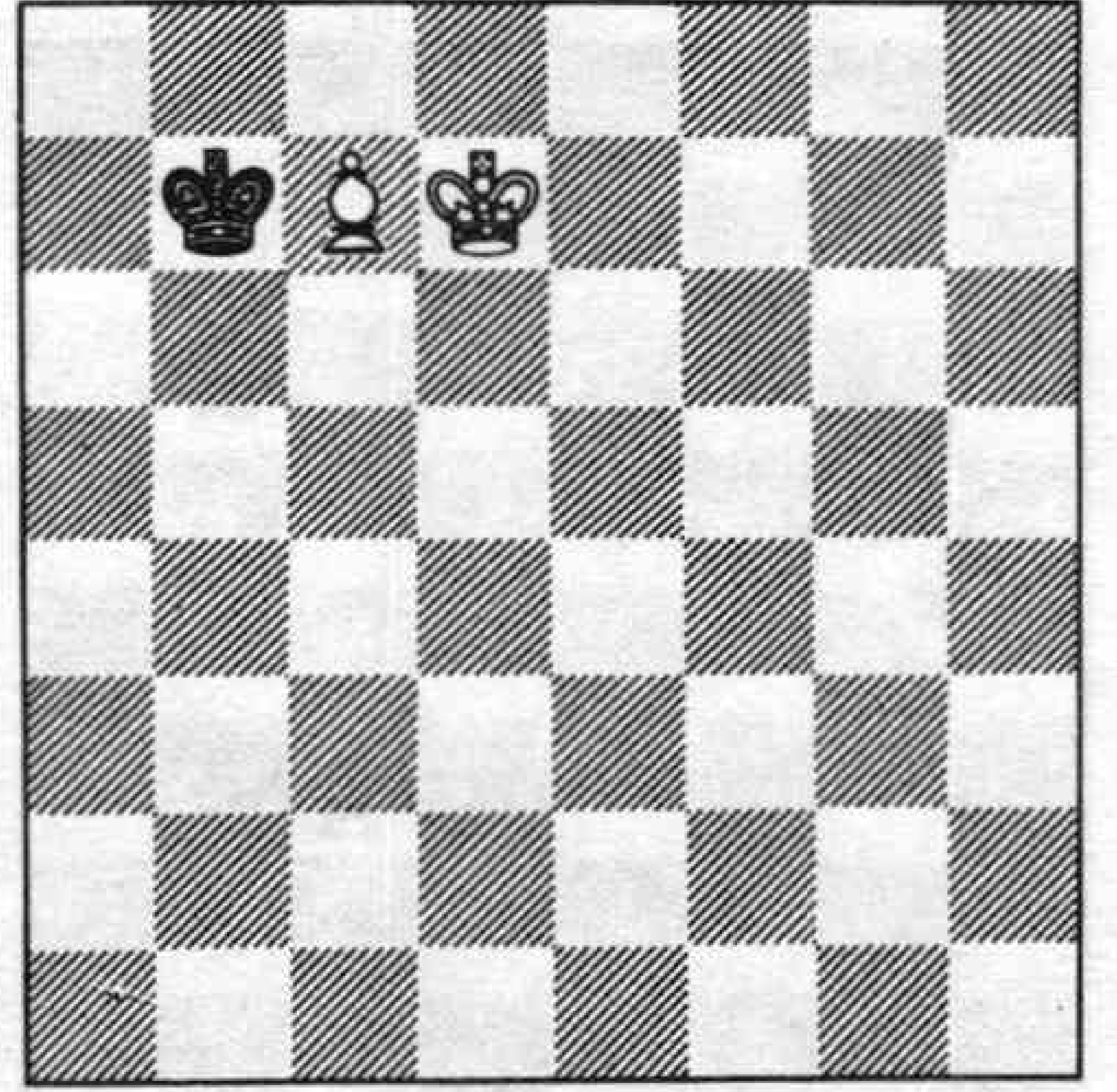
(100వ పటం) [7. ... Ke6 ఆడితే 8. f4 Ke7 9. f5 Kf8 10. Kf6! Kg8 11. Ke7 వరసలో (101వ పటం) తెలుపు కూడా గెలుస్తాడు] 8. Kf6 Kg8 9. f4 Kf8 10. f5 Ke8 11.Kg7 Ke7 12. f6+ రీతిలో తెల్ల బంటు మంత్రి అవుతుంది (102వ పటం).

103వ పటంలో తెల్ల రాజు బంటు ముందు ఆరో పంక్తిలో ఉన్నాడు. ఇటువంటప్పుడు ఎత్తు ఎవరిదీ అన్న ప్రమేయం లేకుండా తెలుపు గెలుస్తాడు.

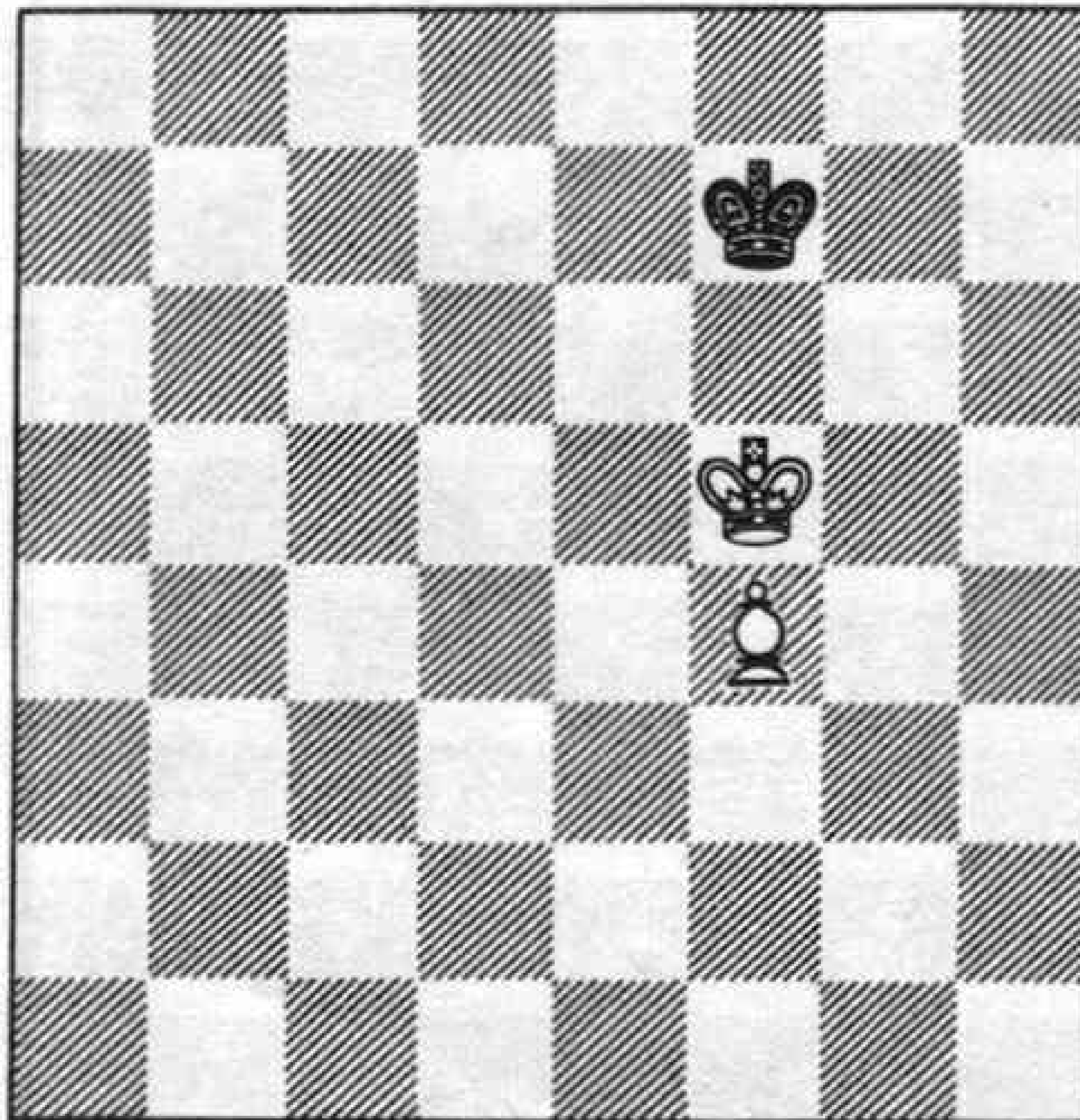
103వ పటం



104వ పటం



105వ పటం

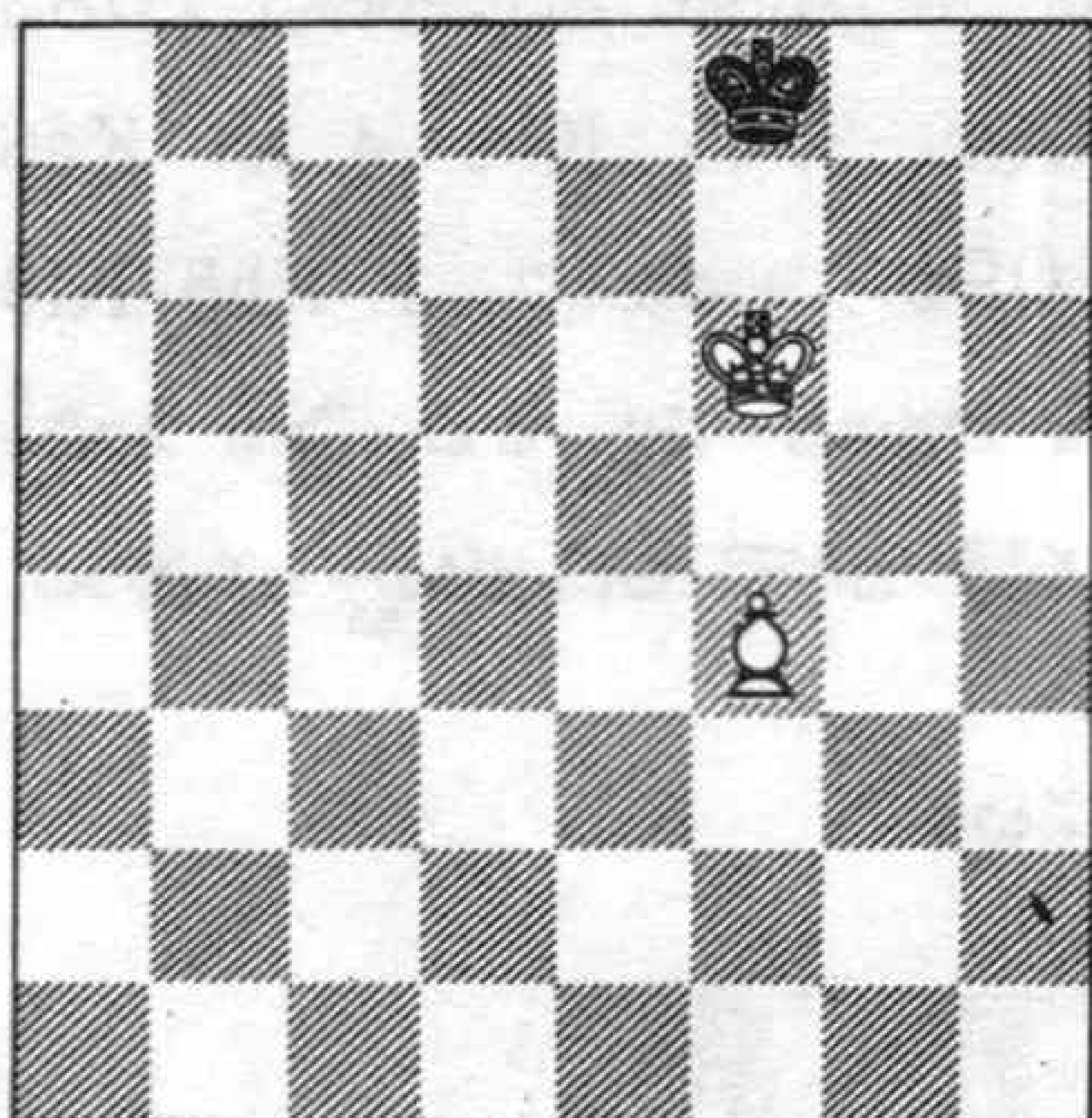


ఎత్తు నలుపుదైతే అతను "ఎదురుకోల్పో" వాలి. ఉదాహరణకు 1. ... Kd8 2. Kb7, ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

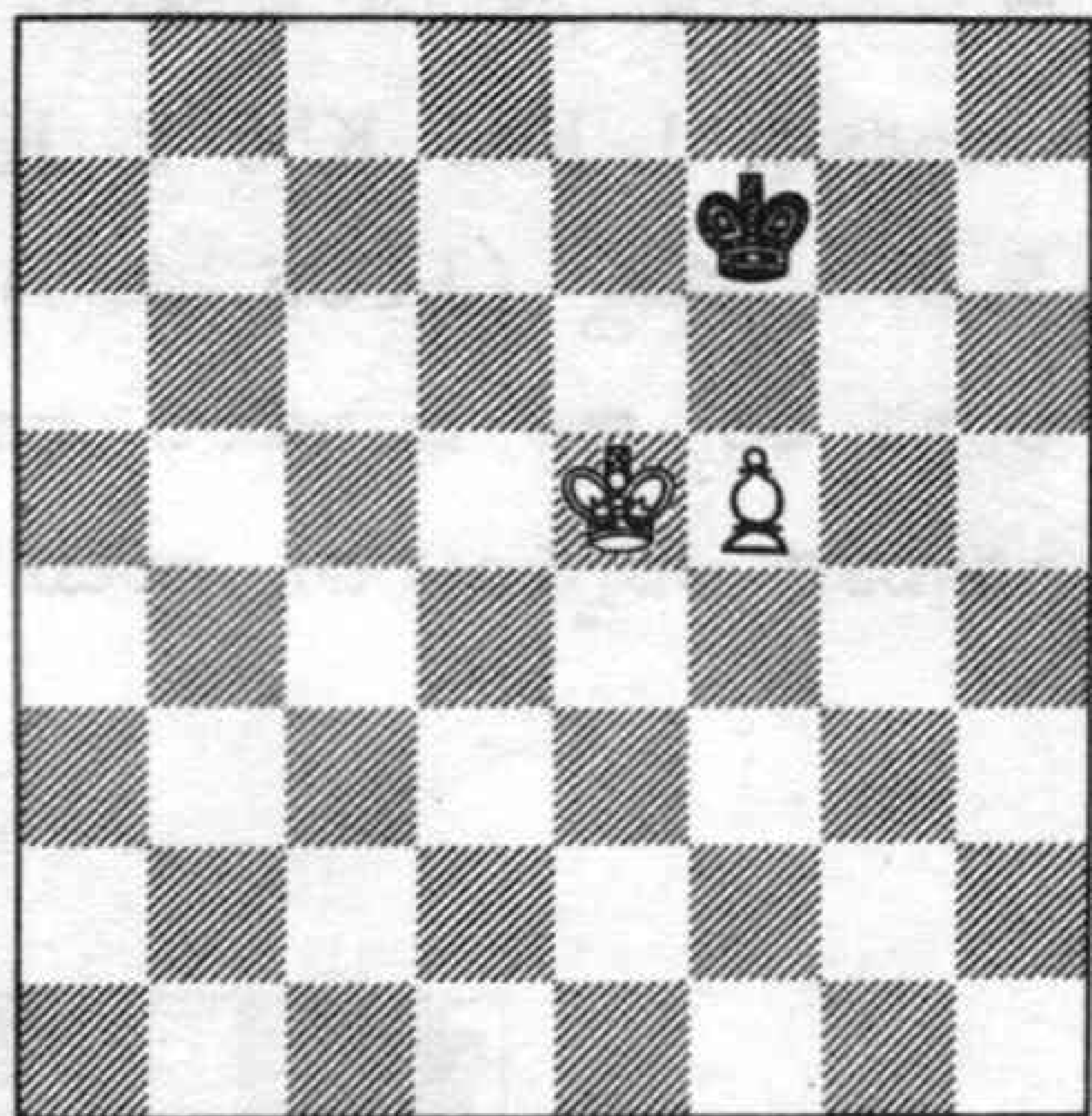
ఎత్తు తెలుపుదైతే 1. Kd6 Kd8 2. c6 Kc8 3. c7 Kb7 4. Kd7 వరసలో బంటు మంత్రి అవుతుంది (104వ పటం).

105వ పటంలో ఎత్తు ఎవరు వేయాలో దానిమీద ఆట ఫలితం ఆధార పడి ఉంటుంది. నలుపు ప్రారంభిస్తే ఇందాకటిలాగే అతను "ఎదురుకోల్పోయి" తొలిగిపోవాలి. 1. ... Kg7 2. Ke6 Kf8 3. Kf6! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు (106వ పటం). ఎత్తు తెలుపుదైతే ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. 1. Ke5 Ke7 2. f5 Kf7, వగైరా (107వ పటం).

106వ పటం

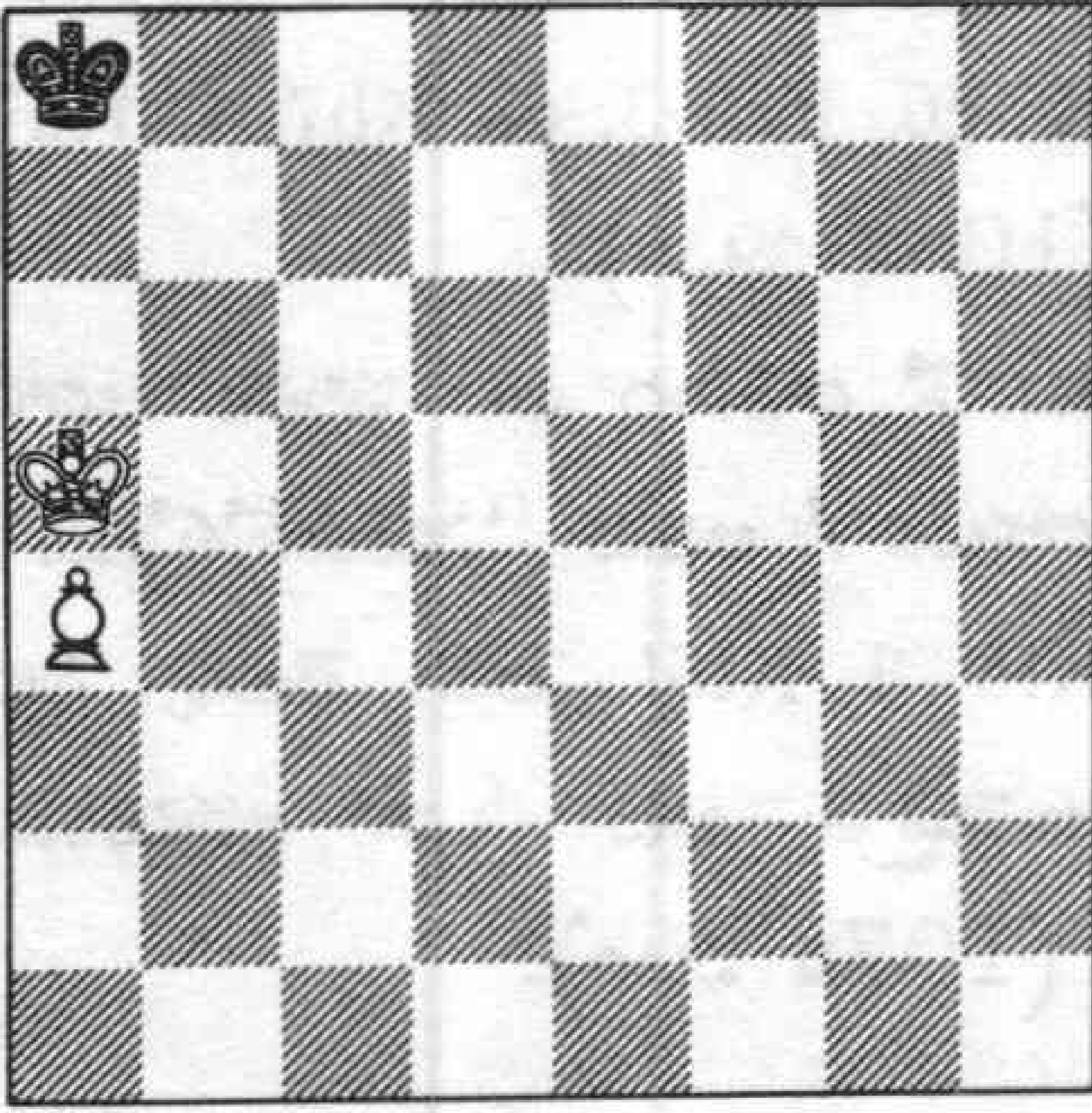


107వ పటం

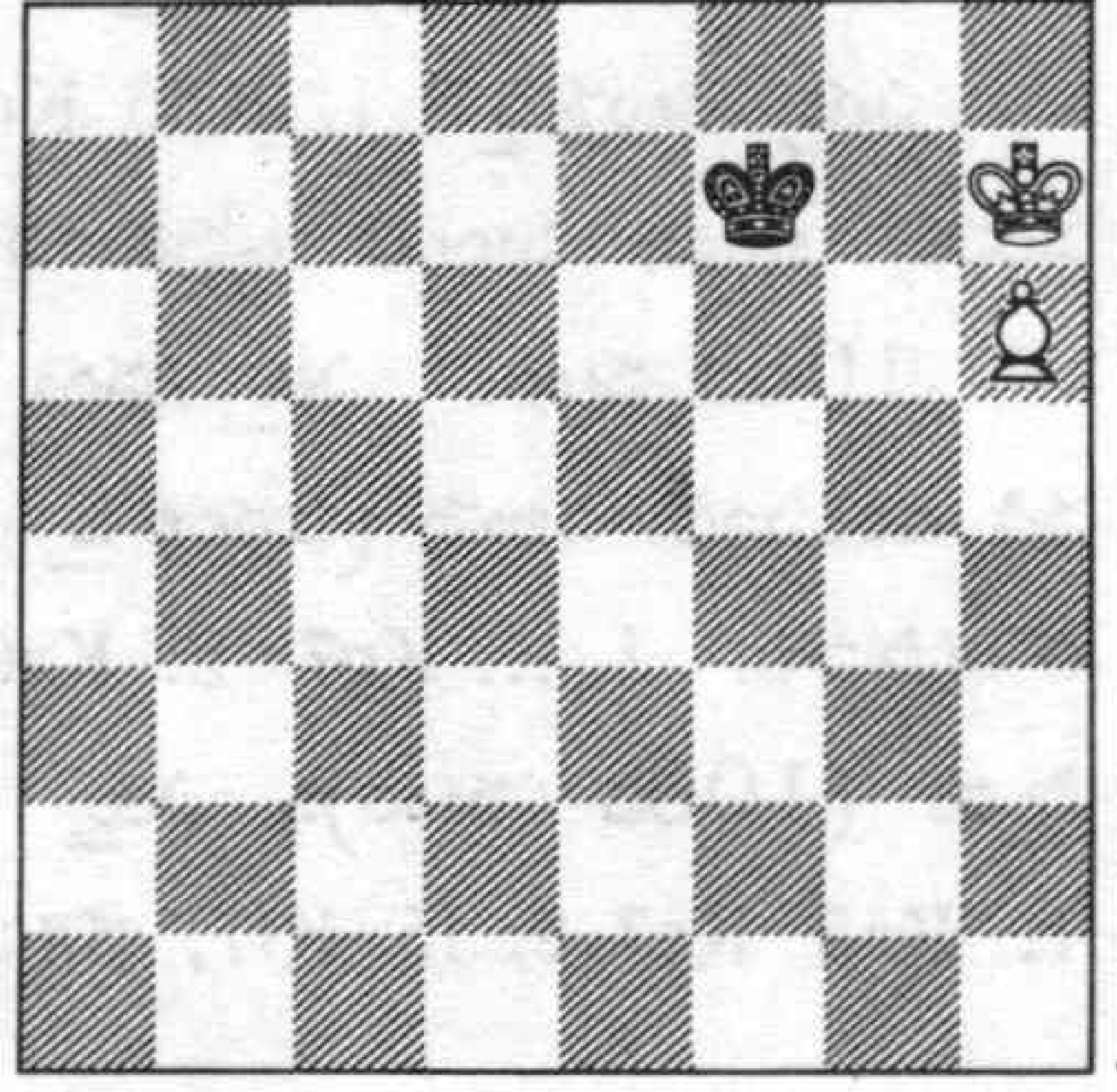


పైన చెప్పిన సూత్రాలన్నీ బల్ల అంచున శ్రేణులు (a, hలో) ఉండే బంట్లకి తప్ప మిగిలిన బంట్లన్నింటికి వర్తిస్తాయి. ఏనుగు బంటు ఉన్నప్పుడు అది మంత్రవబోయే మూల గడికి దగ్గరగా ఒంటి రాజు చేరుకుంటే ఆట 'డ్రా' అయినట్లే. ఒంటి రాజుని ఆ మూలనుంచి తరమడం అసాధ్యమని సులభంగా గమనించవచ్చు. ఒక వేళ బంటుని ఏడో పంక్తికి జరిపితే ఆట తట్టు అవుతుంది.

108వ పటం

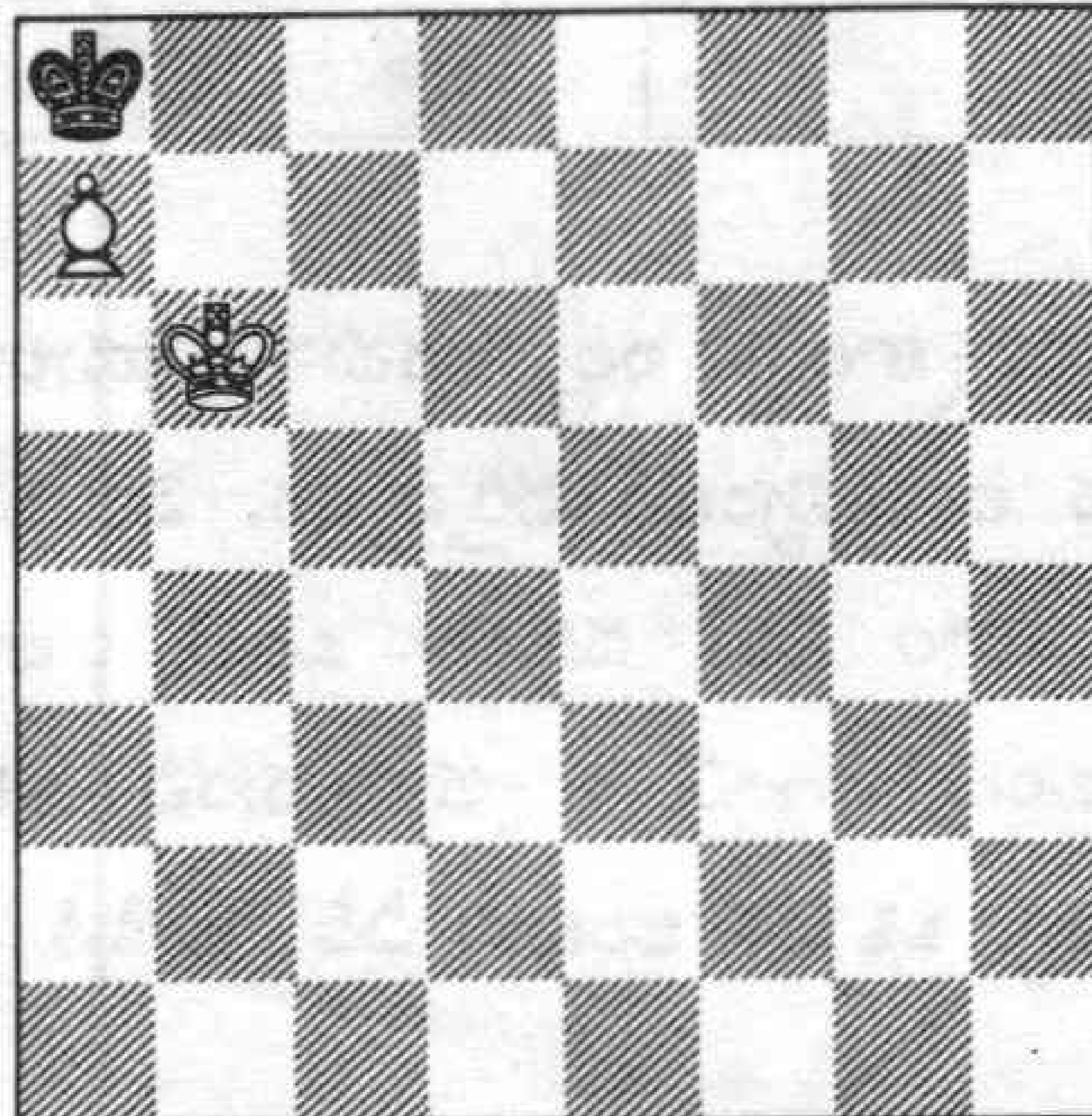


109వ పటం



108, 109వ పటాల పరిస్థితులనుంచి ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. బంటు ఆ చోటునుంచి ముందుకు కదిలితే ఆట తట్టు అవుతుంది. ఉదాహరణకు 108వ పటంనుంచి 1. Ka6 Kb8 2. Kb6 Ka8 3. a5 Kb8 4. a6 Ka8 5. a7 – తట్టు (110వ పటం). 109వ పటంనుంచి 1. Kh8 Kf8 తర్వాత తెల్ల రాజు మూలనించి బయటికి రాకుండా నల్ల రాజు పైకీ కిందికీ జరుగుతూ అడ్డుకుంటాడు. బంటు h7 గడికి జరిగితే ఆట తట్టు అవుతుంది.

110వ పటం



సారాంశం

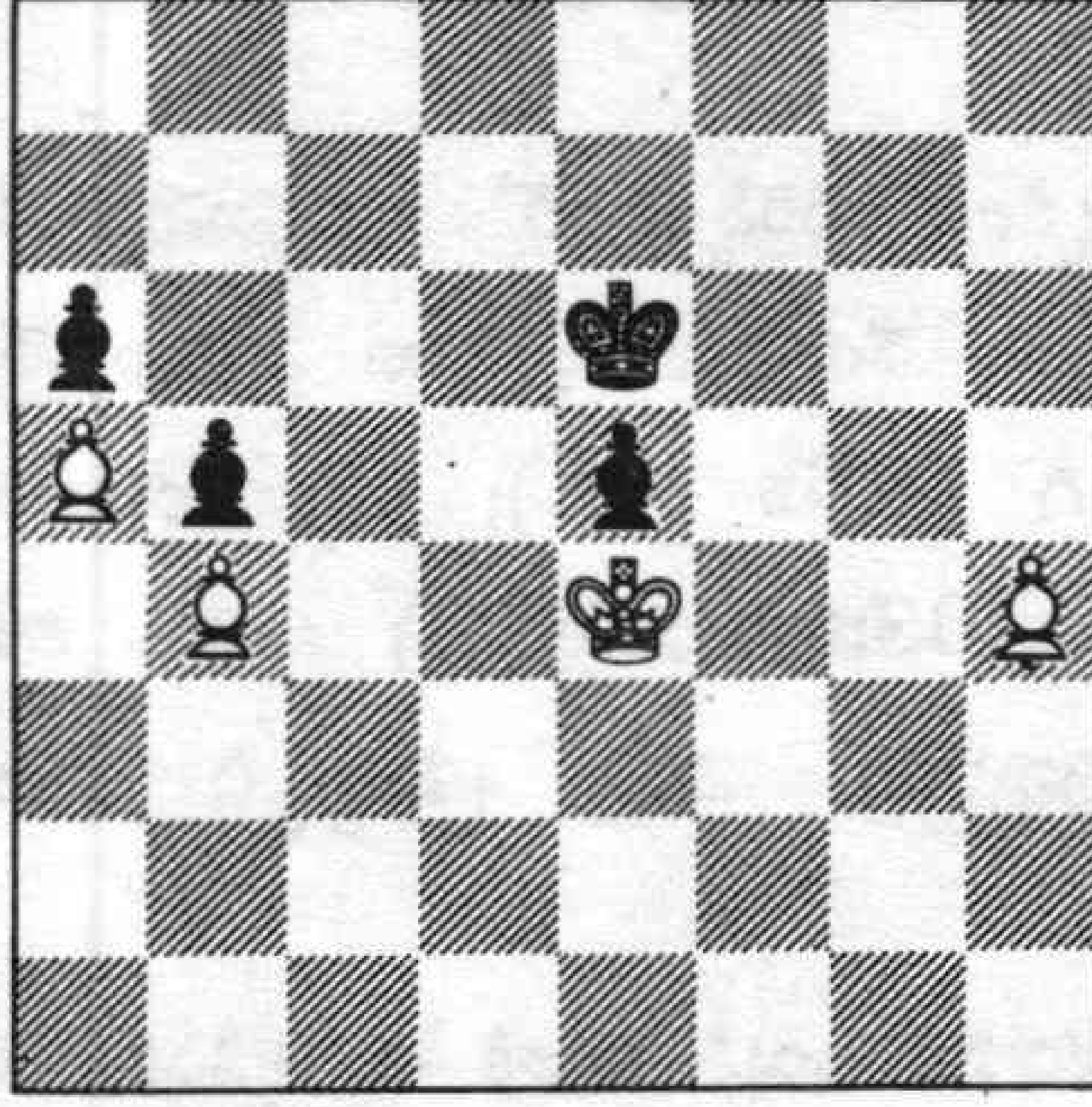
గెలవడం ఈ క్రింది పరిస్థితులలో సాధ్యమవుతుంది: 1) ప్రత్యర్థి రాజు దూరంగా ఉండటం చేత బంటు, రాజు సాయం లేకుండానే ముందుకు సాగి మంత్రి అవుతుంది (86వ పటం); 2) బంటు రాజు వెనకగా 5వ పంక్తిలో వున్నప్పుడు (103వ పటం); 3) బంటు రాజు వెనకగా ఉండి, రాజులు ఎదురుగా వున్నప్పుడు ఎత్తు ప్రత్యర్థిది అయినప్పుడు (105వ పటం).

ఆట 'డ్రా' కావడానికి ఒంటి రాజుకి ఈ క్రింది పరిస్థితులు అనుకూలిస్తాయి: 1) ఏనుగు బంటు మంత్రి అయ్యే గడిని ఒంటి రాజు చేరుకుంటే (108వ పటం), లేకపోతే ప్రత్యర్థి రాజుని మూలనించి బయటికి రాకుండా చూస్తుంటే (109వ పటం); 2) బంటు ముందుగా ఒంటి రాజు నిలిచి ప్రత్యర్థి రాజు ముందుకి రాకుండా ఎదుర్కొంటే (92, 93, 94, 95వ పటాలు); 3) రాజులెదురుగా నిలిచి వున్నప్పుడు. ఒంటి రాజు బల్ల అంచున లేకుండా ప్రత్యర్థి రాజుకి ఎదురు నిలిచి వున్నప్పుడు. బంటు కదలడానికి వీలుండనప్పుడు (105వ పటం).

దూరంగా ఎదురులేని బంటు

111వ పటంలో e5లో ఉన్న నల్ల బంటు, h4లో ఉన్న తెల్ల బంటు ముందుకి వెళ్లడానికి అడ్డంగా గాని, వాటిని చంపడానికి వీలుగా గాని ప్రత్యర్థి బంట్లు లేవు. ఇటువంటి బంట్లని ఎదురులేని బంట్లు (passed Pawns) అంటారు. పై పరిస్థితిలో ఇద్దరికీ సమానంగా బలగం ఉంది. ఇరు వైపులా ఒక ఎదురులేని బంటు కూడా ఉంది. అయినప్పటికీ నలుపు ఓడిపోక తప్పదు. ఎందుకంటే తెలుపుకి h4లో మిగిలిన బంట్లకి (అంటే ఇక్కడ మంత్రి వైపు బంట్లకి) దూరంగా ఒక ఎదురులేని బంటు ఉంది. దీన్నే ''దూరంగా ఎదురులేని బంటు'' (remote passed Pawn) అంటారు.

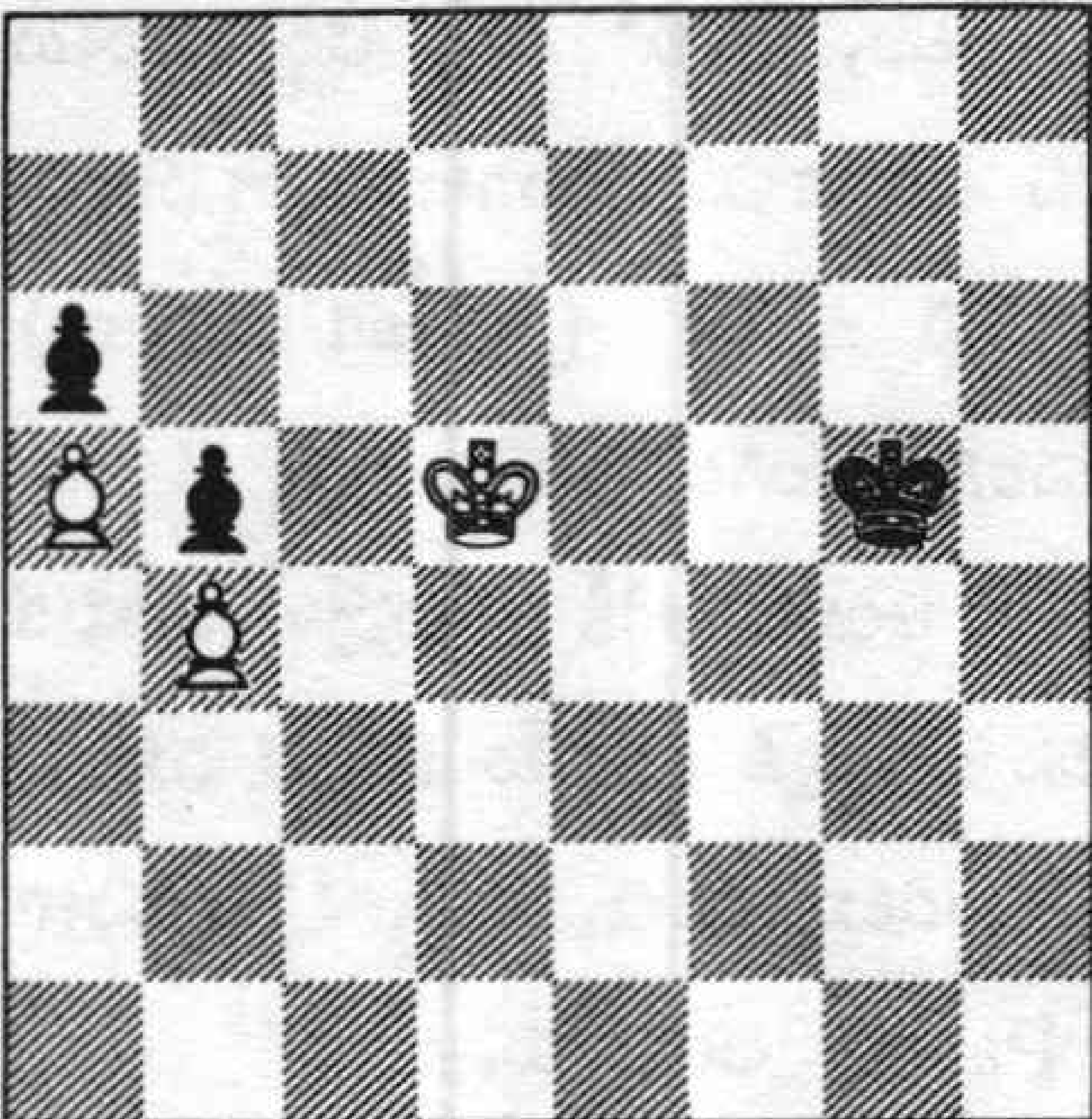
111వ పటం



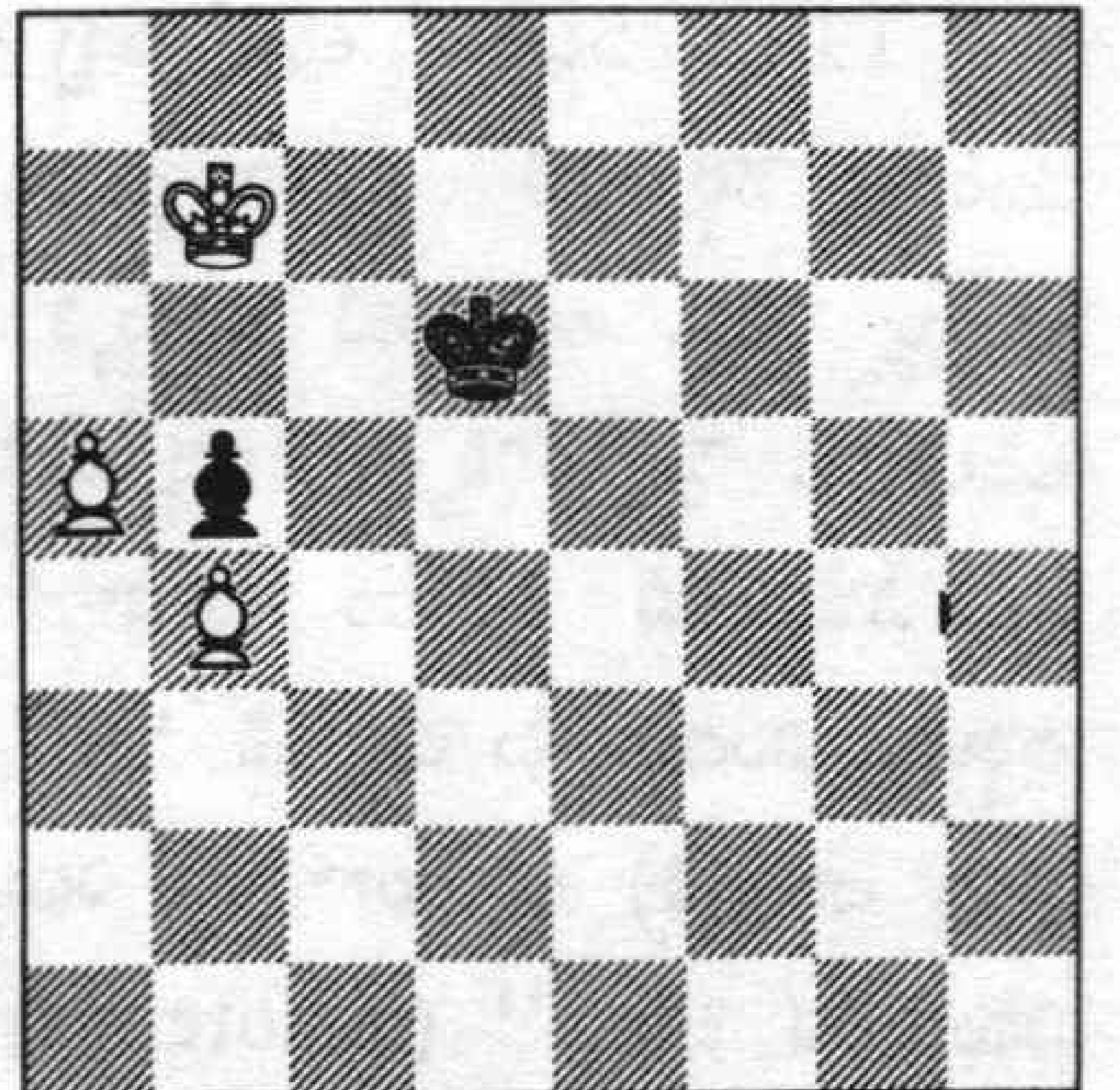
పై పరిస్థితినుంచి 1. h5 Kf6 2. h6 Kg6 (లేకపోతే h-బంటు మంత్రి అవుతుంది) 3. K×e5 K×h6 4. Kd5 Kg5 (112వ పటం) 5. Kc5 Kf5 6. Kb6 Ke5 7. K×a6 Kd6 8. Kb7 వరసలో ఆడి తెలుపు తన a బంటుని మంత్రి చేసి గెలుస్తాడు (113వ పటం).

దూరంగా h4లో ఉన్న ఎదురులేని బంటుని చంపి మిగిలిన బంట్లని వెనక్కి వచ్చి రక్షించుకోడానికి నల్ల రాజుకు సమయం చాలలేదు. అలా కాకుండా

112వ పటం



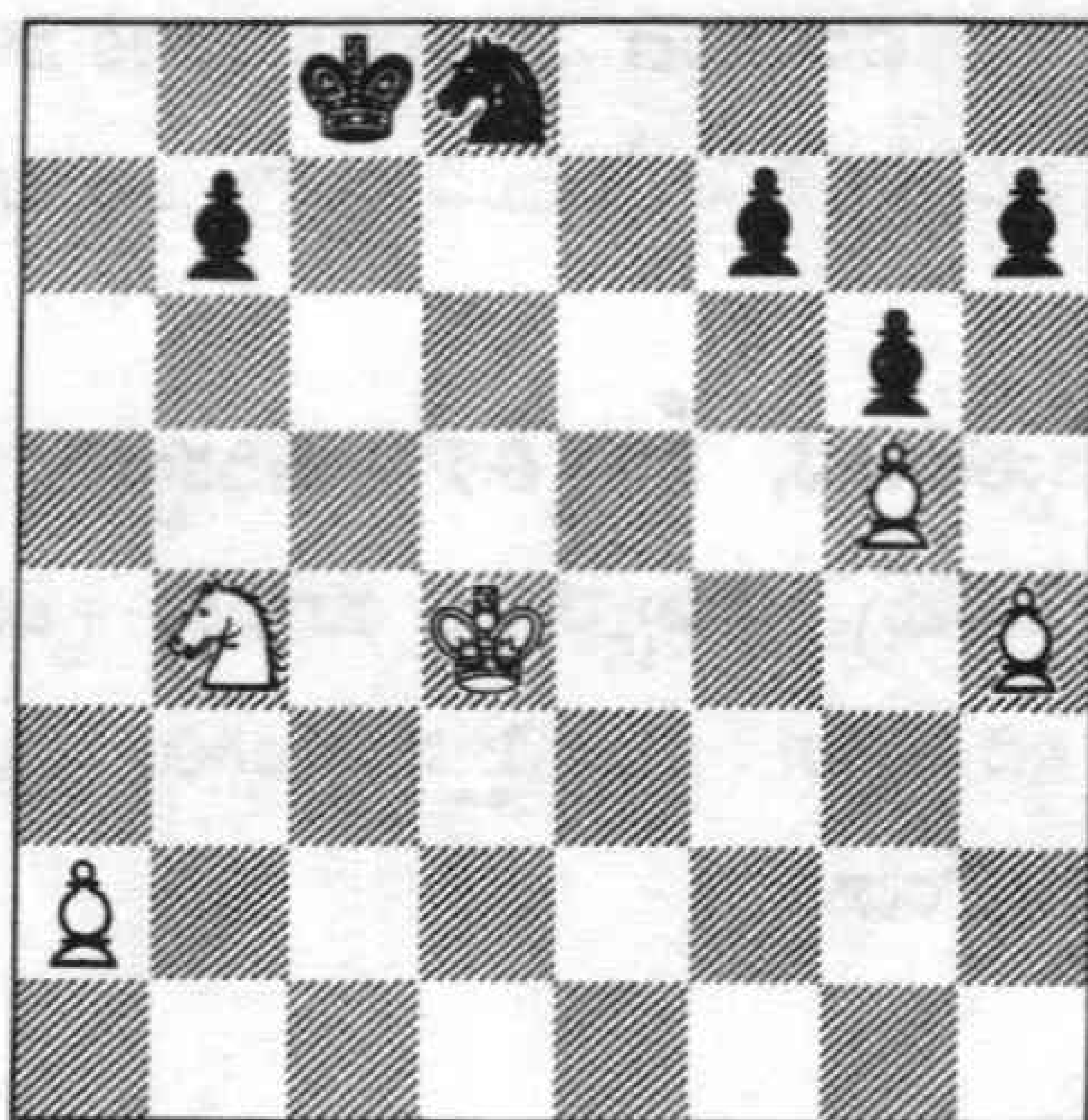
113వ పటం



తెల్ల రాజు, e5లో ఉన్న ఎదురులేని బంటుని చంపటమే కాకుండా, దగ్గరలో ఉన్న మిగిలిన నల్ల బంట్లని కూడా కబళించి, గెలుపు సాధించాడు. యీ ప్రామాణిక పద్ధతి ఆధారంగా ఎన్నో చివరి దశ పరిస్థితులలో విజయం సాధ్యమయ్యింది.

అభ్యాసం **17.**

114వ పటం



114వ పటంనుంచి బంట్లతోటి చివరి దశలోకి ఆట తీసుకెళ్లే ఉద్దేశంతో నలుపు 1. ... Kc6+ ఆడాడు. ఈ ఎత్తుపై మీ అభిప్రాయం ఏమిటి?

పరిస్థితిలో ఆధిక్యత

111, 114వ పటాలలోని ఉదాహరణలలో దూరంగా ఎదురులేని బంటు సహాయంతో తెలుపు గెలిచాడు. బలగం సమానంగా ఉన్నప్పుడే (111వ పటం), కాకుండా తక్కువ బలగం ఉన్నప్పుడు (114వ పటం) కూడా ఇటువంటి బంటు వల్ల విజయం వస్తుంది. దీన్ని బట్టి, ఒక్క బలగంలో ఆధి

కృత మాత్రమే కాకుండా పరిస్థితిలో ఆధిక్యత (positional advantage) అంటే బాగా మోహరింపబడ్డ బలం ఉండడం కూడా ఎంతో ముఖ్యమైనదని తెలుసుకోవచ్చు.

పరిస్థితిలో ఆధిక్యత ఆధారంగా విజయం లభించిన ఉదాహరణలు ఇంతకు ముందే కొన్ని చూశాం. 46వ పటంలో తెల్ల శకటు, రాజు, బంట్లు అను కూలమైన గళ్లలో ఉండడం మూలంగా, నలుపుకి బలగంలో ఆధిక్యత చాలా ఉన్నప్పటికీ ఓటమి తప్పలేదు. పరిస్థితిలో ఆధిక్యత సంపాదించుకోవడానికి చేసే ప్రయత్నానికి విశిష్టమైన ఉదాహరణ ఎదురు నిలవడానికి పోరాడ్డం (అంటే తన పక్షపు రాజుకి ఆధిక్య పరిస్థితి కోసం), యిదీ రాజూ, బంటూ రాజుని ఎదుర్కొనే చివరి దశలో.

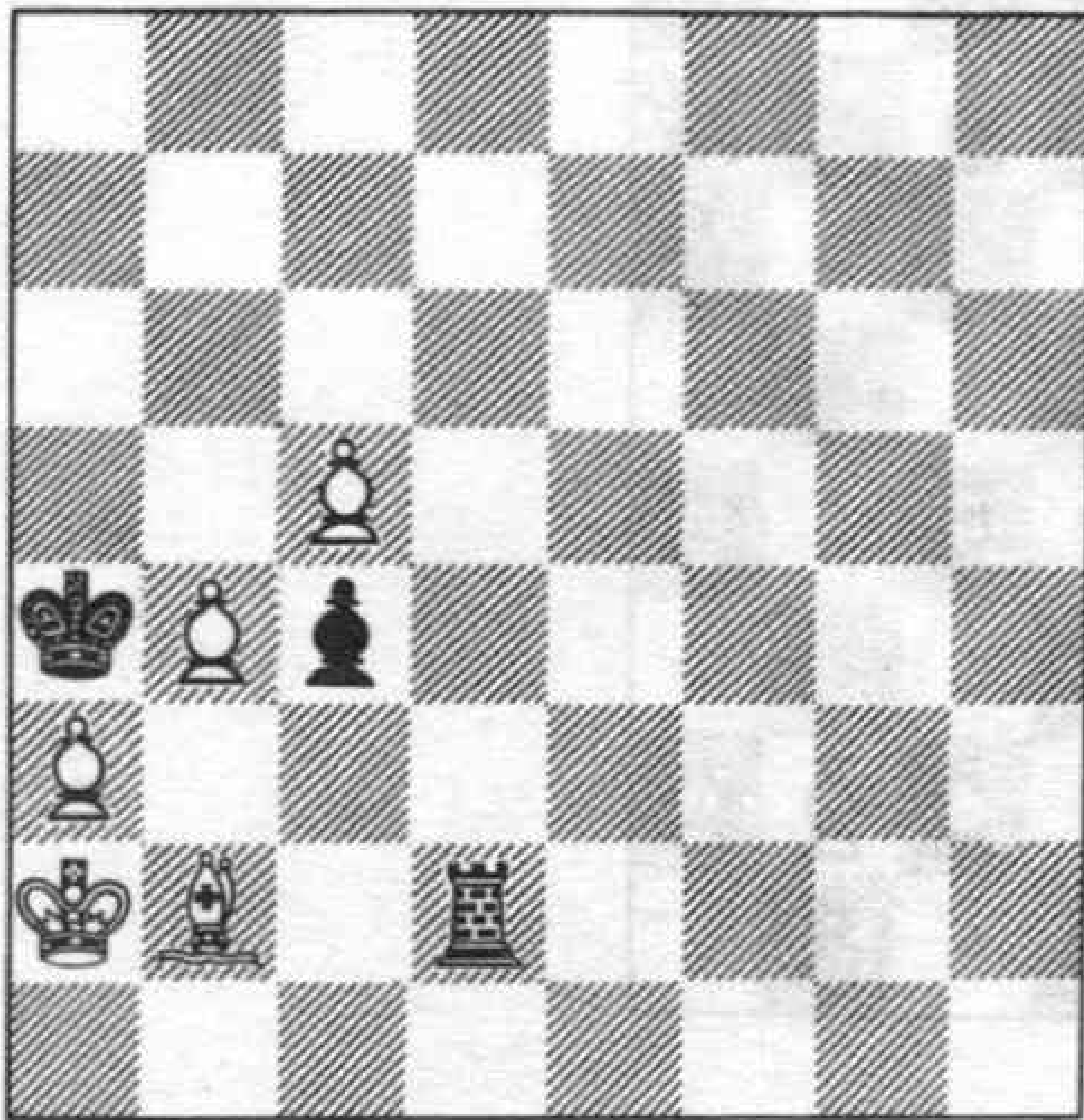
బలగంలో ఆధిక్యతలాగానే, పరిస్థితిలో ఆధిక్యతని కూడా కొంచెం తర, తమ భేగాలలో చెప్పుకోవచ్చు. తక్కువ, ఓ మాదిరి, బ్రహ్మాండమైన వగైరా. చదరంగం ఆటలో ఇది చాలా ముఖ్యమైన సంగతి. ముందు ముందు దీన్ని గురించి ఇంకా తెలుసుకొందాం.

3. కొన్ని ప్రాథమిక భావాలు

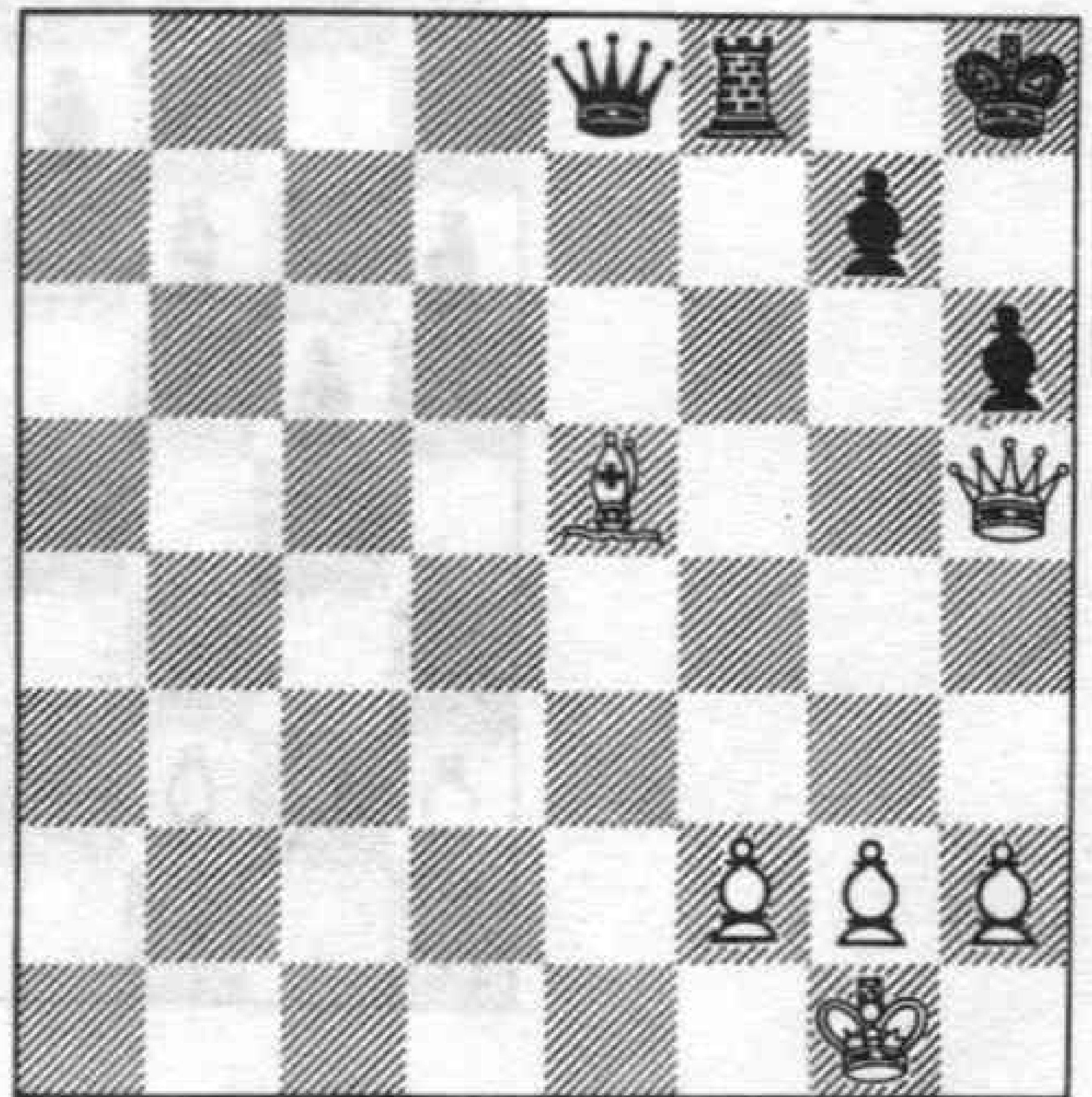
తెరవు

ప్రత్యర్థి బలాలని కట్టుబాటులో ఉంచడానికి ముఖ్యంగా ఉపయోగించే ఒక పద్ధతి తెరవు.

115వ పటం



116వ పటం

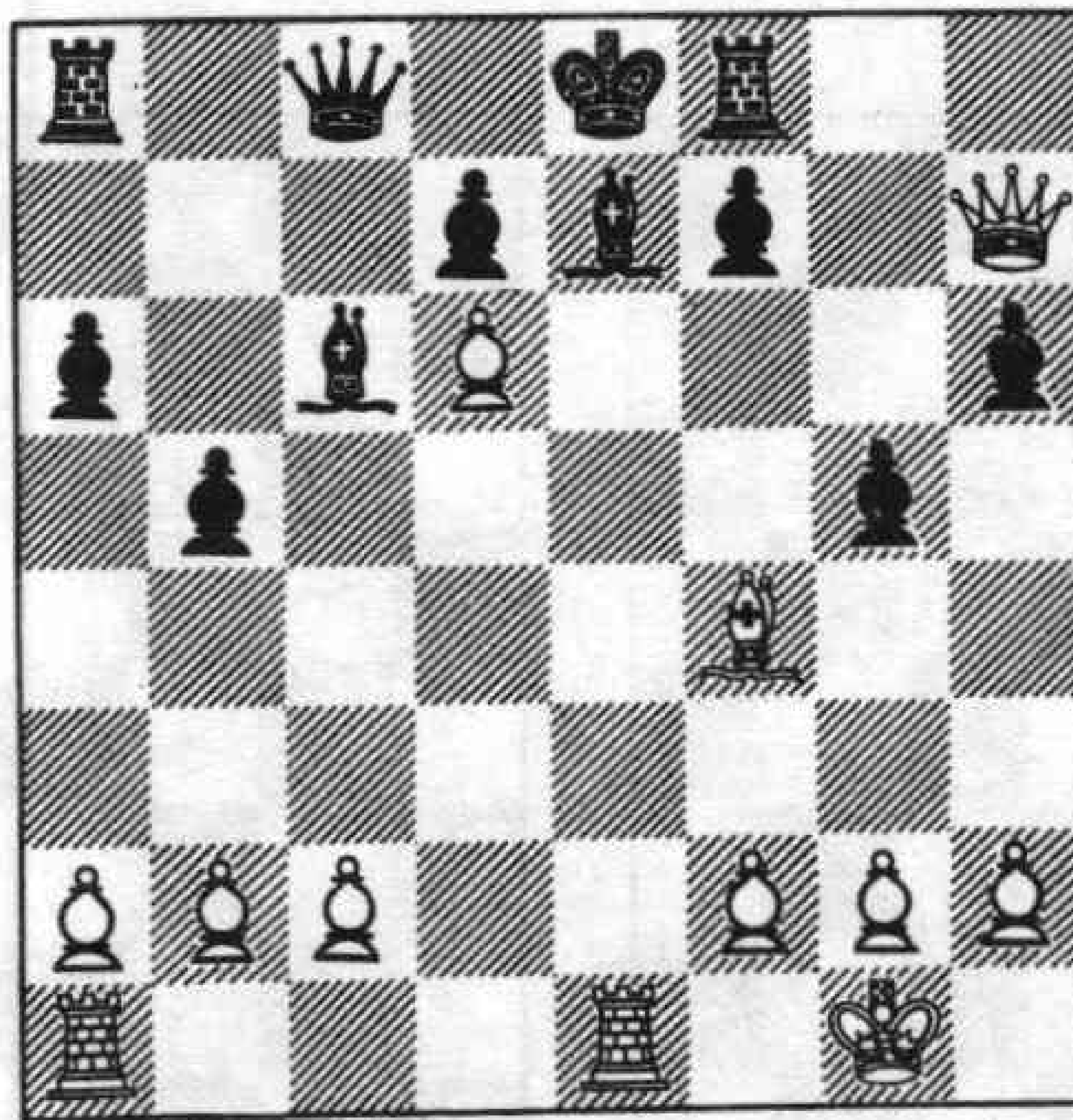


115వ పటంనుంచి నలుపు 1. ... c3 ఆడి తెల్ల శకటుని దాంతో పాటు ఆటని గెల్చుకుంటాడు. శకటుని కదుపుతూ 2. B×c3 ఆడడానికి తెలుపుకి వీలు లేదు. ఎందుకంటే శకటు ఏనుగు దాడినుంచి తెల్ల రాజుని

రక్షిస్తోంది. 116వ పటంనుంచి తెలుపు రెండెత్తులలో ఆటకట్టు చేస్తాడు. 1. Q×h6+ Kg8 2. Q×g7++. g7లో ఉన్న బంటు తెల్ల మంత్రిని చంపలేదు. ఎందుకంటే శకటు దాడినుంచి అది నల్ల రాజుని రక్షిస్తోంది.

పై రెండు పరిస్థితులలోనూ ''తెరవు'' ఆధారంగా విజయం చేకూరింది. తెరవు అనే పదాన్ని రాజుని గాని తన కంటే బలమైన దానికి గాని రక్షణ కల్పించే బలంమీద గాని, బంటుమీద గాని దాడికి వాడతారు. గుర్రం మినహాయింపు. యిక్కడ యిచ్చిన ఉదాహరణలలో తెరవులో ఉంచేవి నల్ల ఏనుగు, తెల్ల శకటు; తెరవులో ఉన్నవి b2లో తెల్ల శకటు, g7లో నల్ల బంటు. రాజుకి రక్షణ కల్పిస్తూ తెరవులో ఉన్న బలగం ''పూర్తి తెరవు''లో ఉందని అంటారు; ఎందుకంటే అది దాడి జరిగే దిశలో మాత్రమే కదలగలవు.

117వ పటం



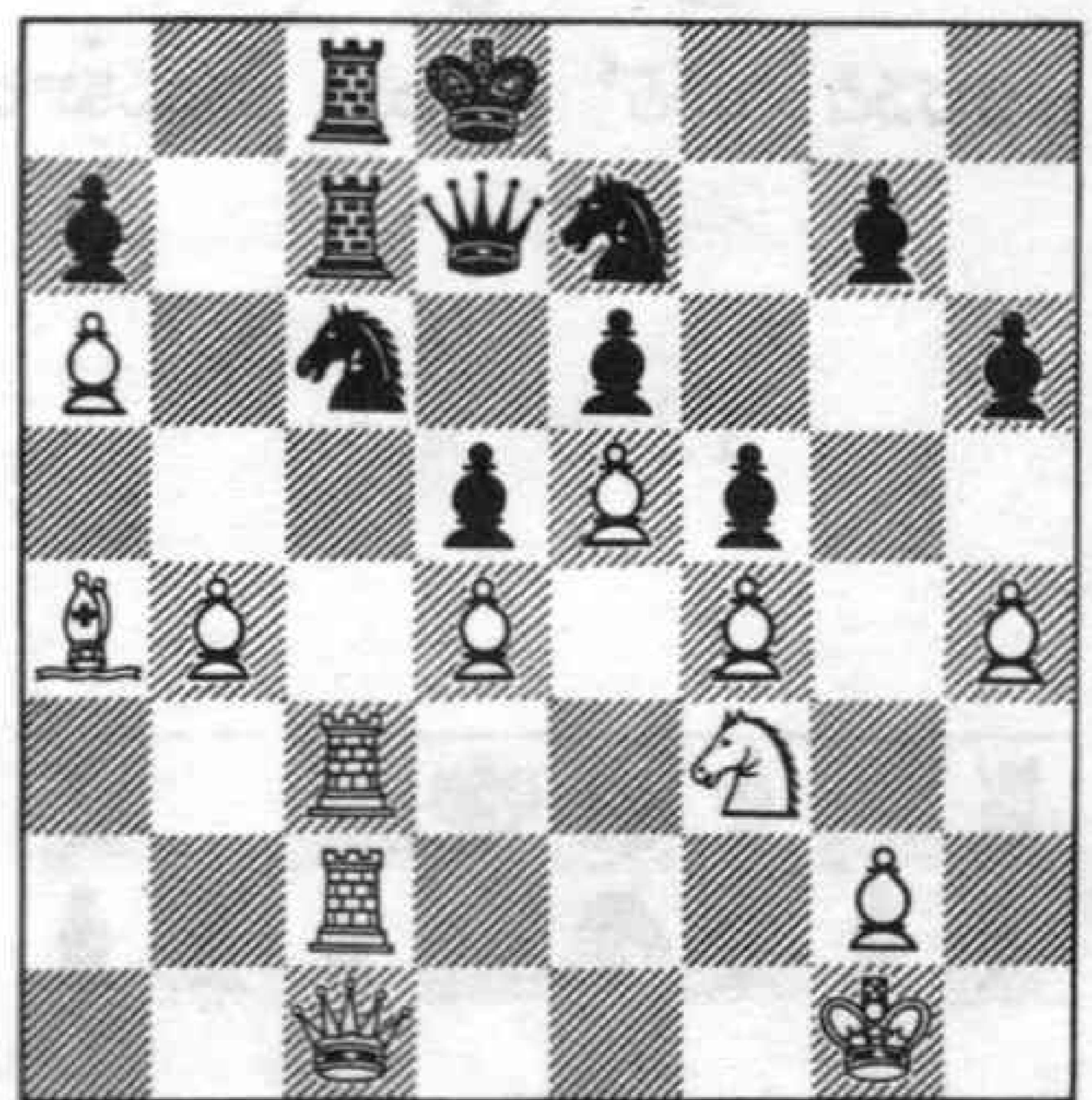
117వ పటంనుంచి నలుపు ఎత్తు వేయాలి. అతనికి ఒక శకటు ఎక్కువ కూడా ఉంది. కాని e శ్రేణిలో తెరవు మూలంగా నలుపు పరిస్థితి ఘోరంగా వుంది. 2. d×e7 తర్వాత ఏనుగు పోవడమే కాకుండా నల్ల రాజు ఆట కడుతుంది. ఈ ఎత్తునెదుర్కోడానికి నలుపుకి సరైన రక్షణ యేమీ లేదు.

e1లో ఉన్న తెల్ల ఏనుగు వల్ల వాటి పరిస్థితిమీద ఎంత శక్తివంతమైన ఒత్తిడిగా వుందో గమనించండి. e శ్రేణిలో బంట్లేమీ లేకపోవడంతో ఏనుగు ప్రభావం ఇనుమడించింది. ఇలా బంట్లేవీ లేని శ్రేణిని ''తెరచి ఉన్న శ్రేణి'' (open line) అంటారు. తెరచి ఉన్న శ్రేణిని తెల్ల ఏనుగు ఆక్రమించింది. పరిస్థితిలో ఆధిక్యత సంపాదించడానికి తెరచి ఉన్న శ్రేణి అదుపులో పెట్టు కోవడం ముఖ్యమైన లక్ష్యం.

118వ పటం



119వ పటం

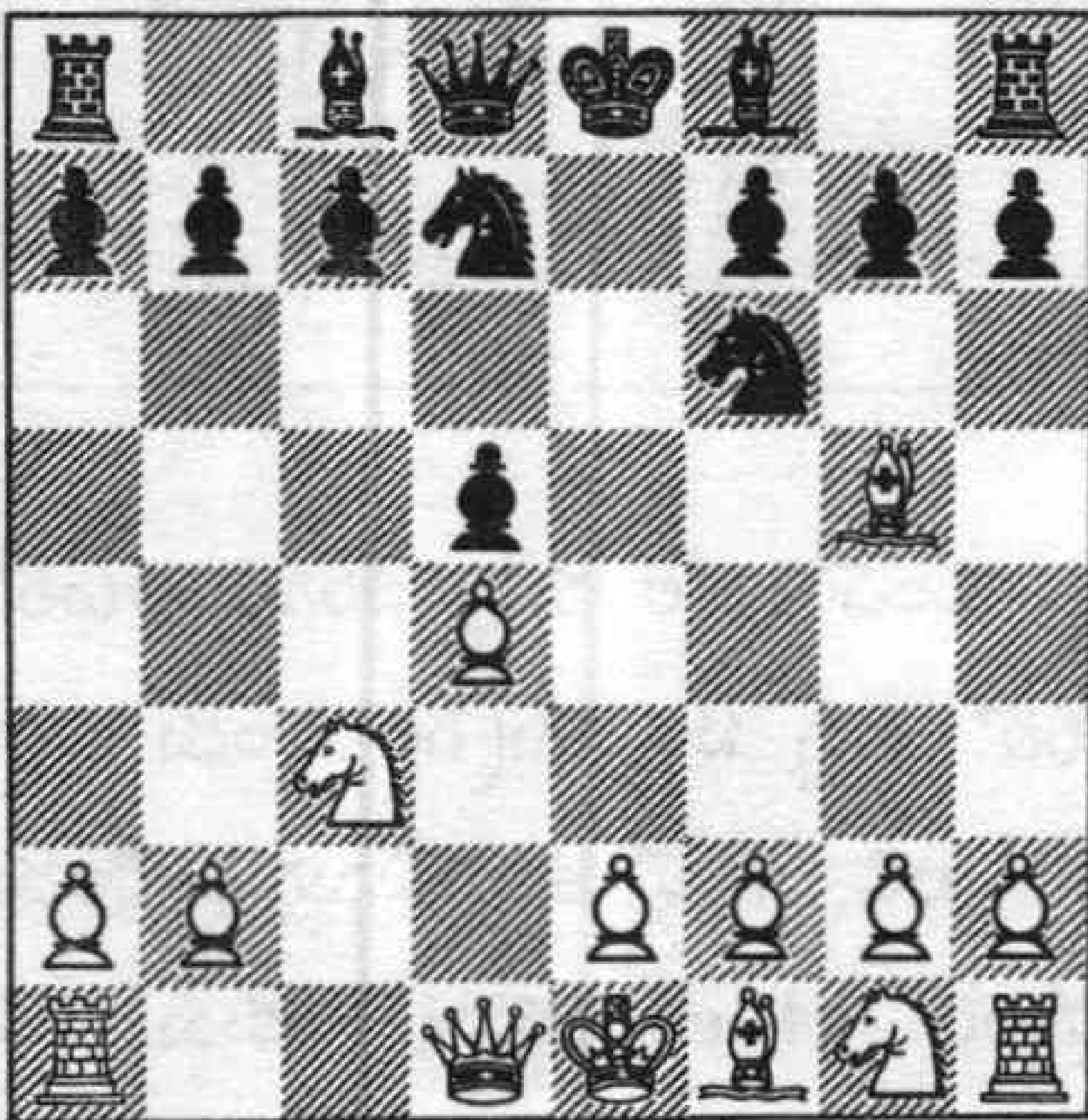


సాన్‌రెమో (1930)లో అల్యోహిన్ – నించోవిచ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 118వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది. c6లో ఉన్న నల్ల గుర్రం రెండు విధాలుగా తెరవులో ఉంది. తెరచి ఉన్న c శ్రేణిలో అది c7 లో ఉన్న ఏనుగుని రెండు తెల్ల ఏనుగులా, మంత్రీ దాడినుంచి రక్షిస్తోంది. a4–e8 కర్ణంలో శకటు దాడి నుంచి మంత్రిని రక్షిస్తోంది. ఆట ఈ విధంగా సాగింది. 1. Ba4! (b బంటు ముందుకు తోసి గుర్రాన్ని చంపడానికి ప్రయత్నం) 1. ... b5 (రాజుని d8కి తెచ్చి ఏనుగుని కాపాడటానికి వీలుగా ఈ ఎత్తు వెయ్యాలి) 2. B×b5 Ke8 3. Ba4 Kd8 4. h4!! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (119వ పటం చూడండి). ఇక్కడ అల్యోహిన్ వ్యాఖ్యానం గమనించండి:

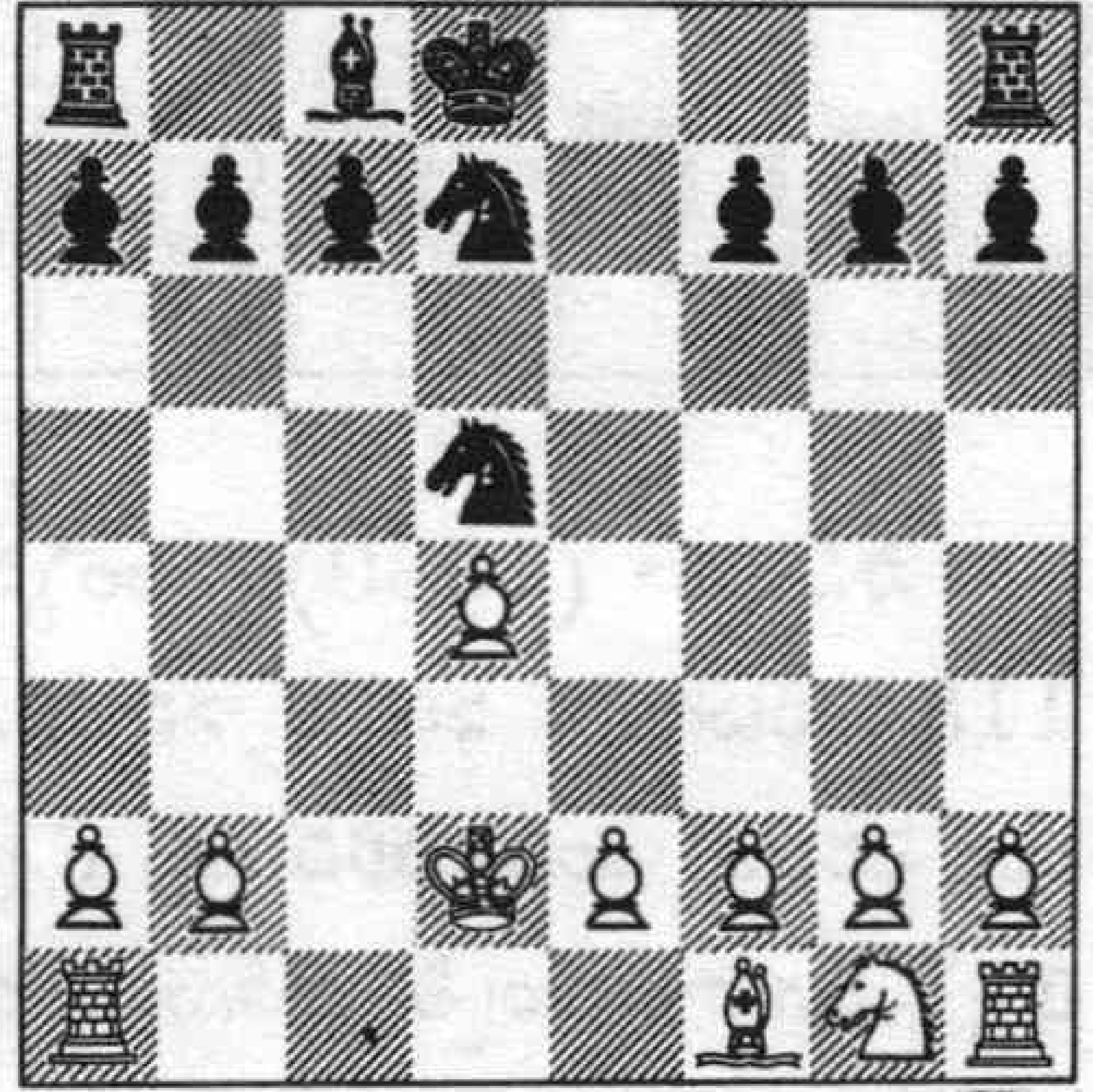
‘‘బంట్లుతో కొన్ని అప్రముఖ్యమైన ఎత్తులు వేసిన తర్వాత నలుపు తన మంత్రిని e8కి జరపాలి. అప్పుడు తెలుపు b5 ఎత్తువేసి ఒక బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.’’

తెరవులో ఉన్న బలానికి వెనక రాజు కాక వేరే బలం వుంటే దాన్ని ‘‘అసంపూర్తి తెరవు’’ అంటారు. ‘షా’ చెప్పి గాని, ఒక బలాన్నిచ్చేసి గాని ఇటు వంటి తెరవునుంచి తప్పించుకోవచ్చు. ఉదాహరణకి ఆట ప్రారంభంనుంచి 1. d4 d5 2. c4 (దీన్ని మంత్రి వైపు గాంబిట్ ప్రారంభ రీతి – Queen's Gambit అంటారు) 2. ... e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Nd7 5. c×d5 e×d5 ఎత్తుల తర్వాత (120వ పటం) f6లో ఉన్న గుర్రం తెరవుమీద ఆధారపడి d5లో బంటుని చంపకూడదు. 6. N×d5? ఎత్తు తర్వాత

120వ పటం



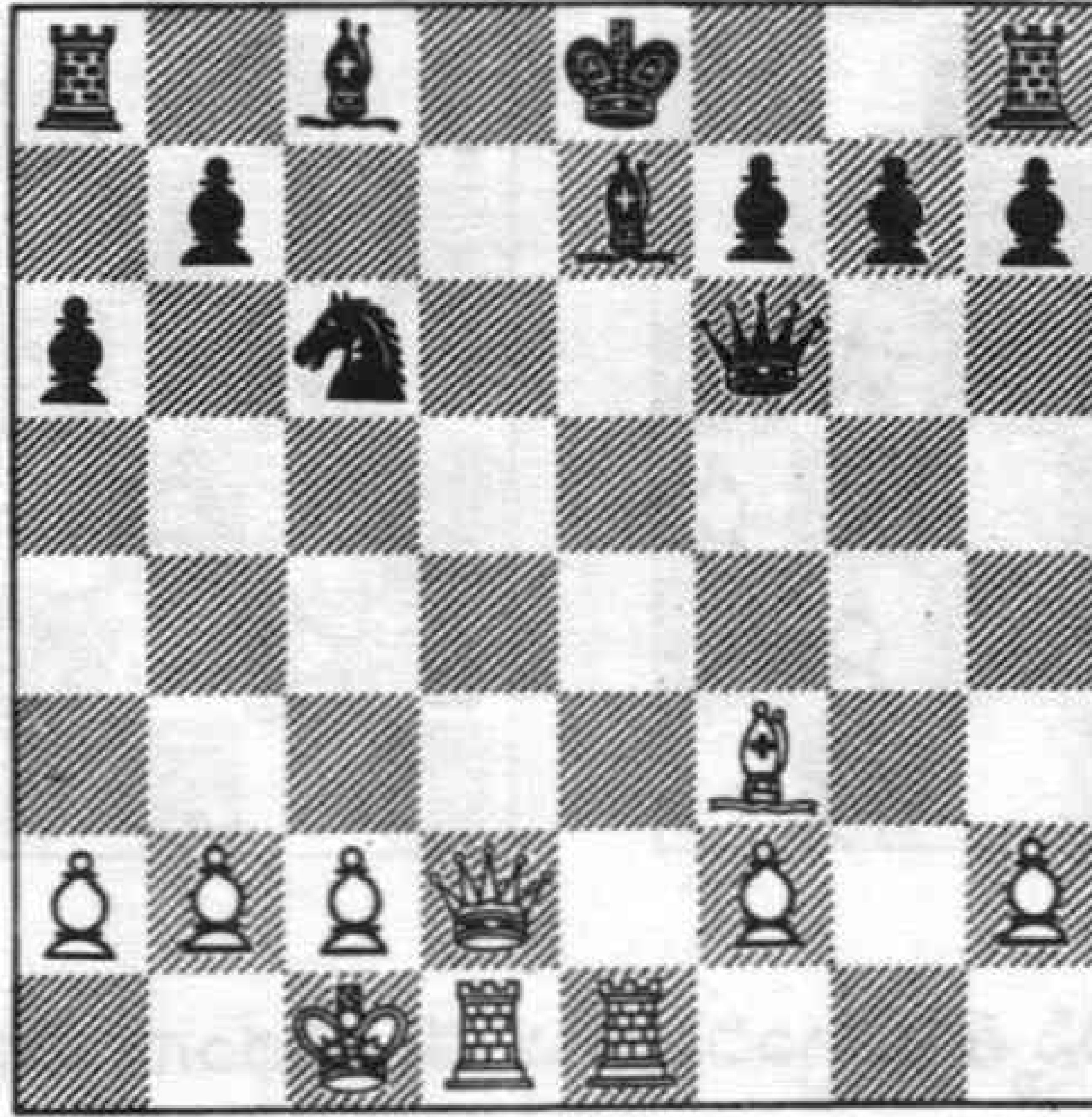
121వ పటం



6. ... N×d5! 7. B×d8 Bb4+ 8. Qd2 B×d2+ 9. K×d2 K×d8 వరసలో ఆడి నలుపు అదనంగా ఒక బలం గెల్చుకుంటాడు (121వ పటం).

అభ్యాసం 18.

122వ పటం



122వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి 1. B×c6+ Kf8 ఎత్తులు ఆడారు.

అ) నలుపు ఎందుకు శకటుని చంపలేదు?

ఆ) తెలుపు ఎలా గెలుస్తాడు?

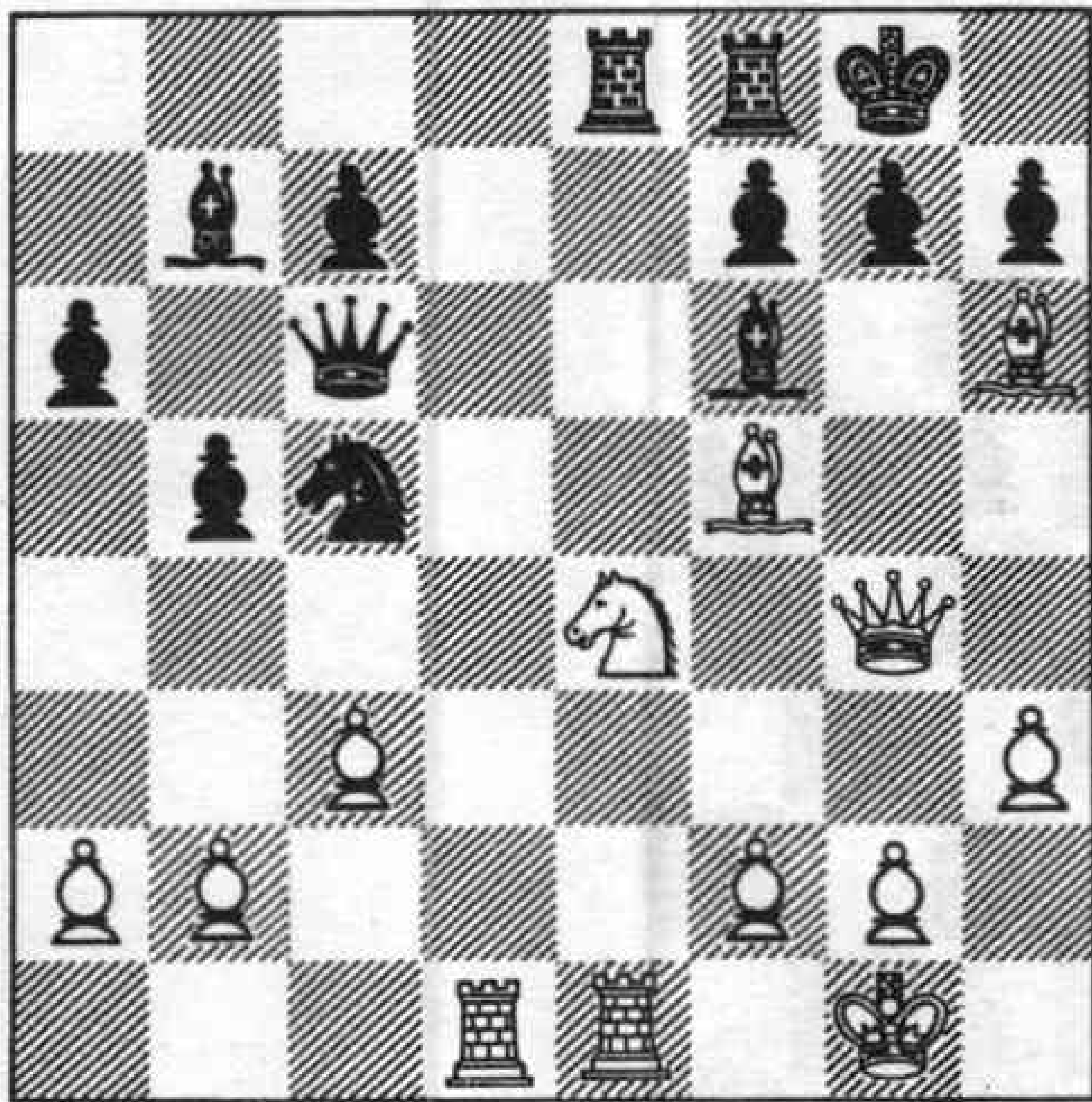
తెరచి దాడి

ప్రత్యర్థి బలాలపై తన జాతి బలాలు దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా, ఏదైనా బంటు గాని, బలం గాని దారి తెరచి వుంటే ఆ ఎత్తుని ''తెరచి దాడి'' చెయ్యడం అంటారు. ఇంతకు ముందే ఇటువంటి ఉదాహరణ ఒకటి 15వ పటంలో చూశాం. గుర్రం 2. N×d6 ఎత్తుతో నలుపు శకటుపై దాడి చేసేందుకు వీలుగా తెల్ల ఏనుగు దారికి అడ్డు తొలిగింది.

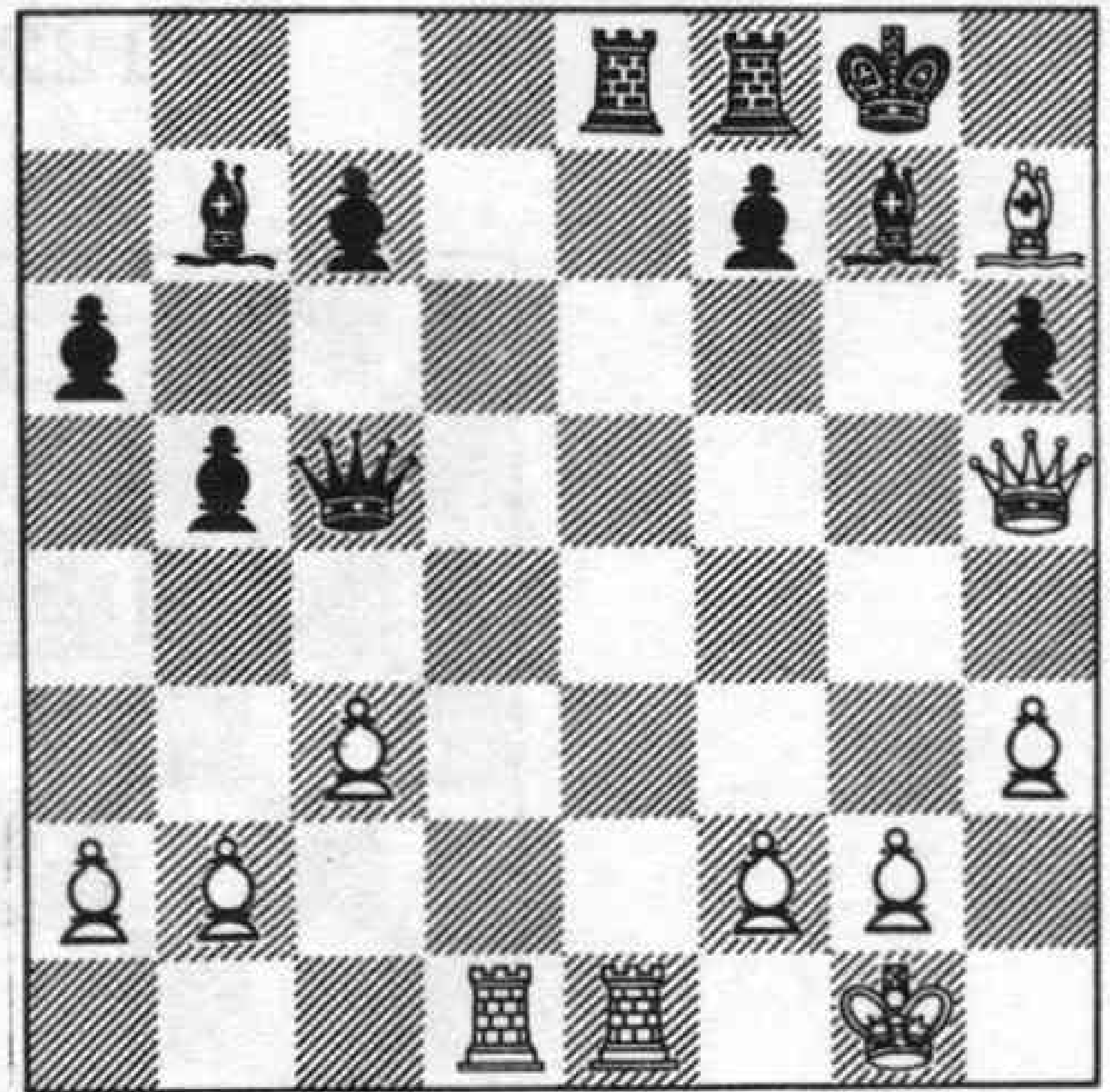
అడ్డు తప్పుకొనే బలం గాని, బంటు గాని మరో దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా జరిగితే దాన్ని ఇబ్బడి దాడి అంటారు.

1965లో మాస్కోలో వస్యుకోవ్, హోల్‌మొవ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో

123వ పటం



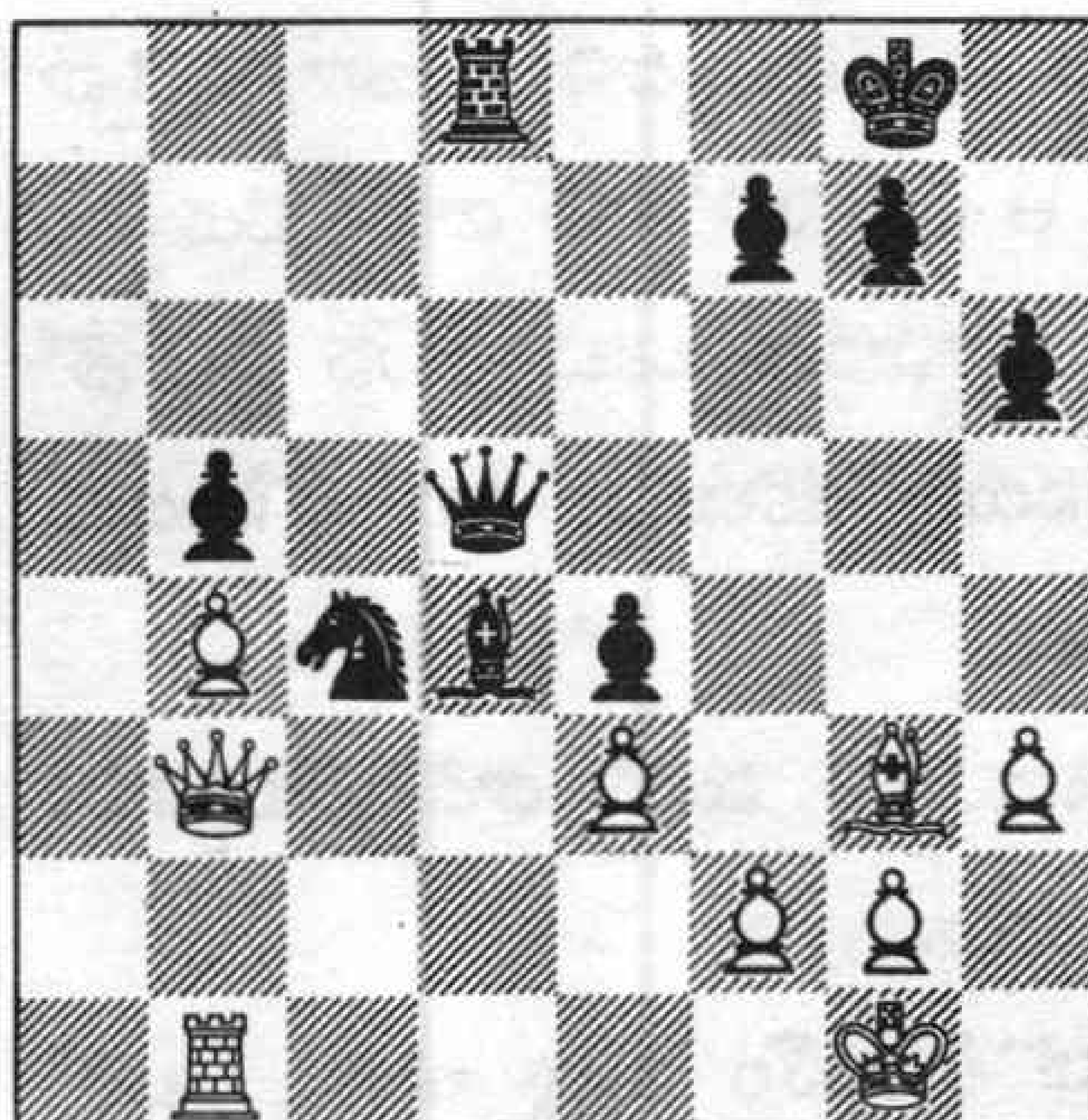
124వ పటం



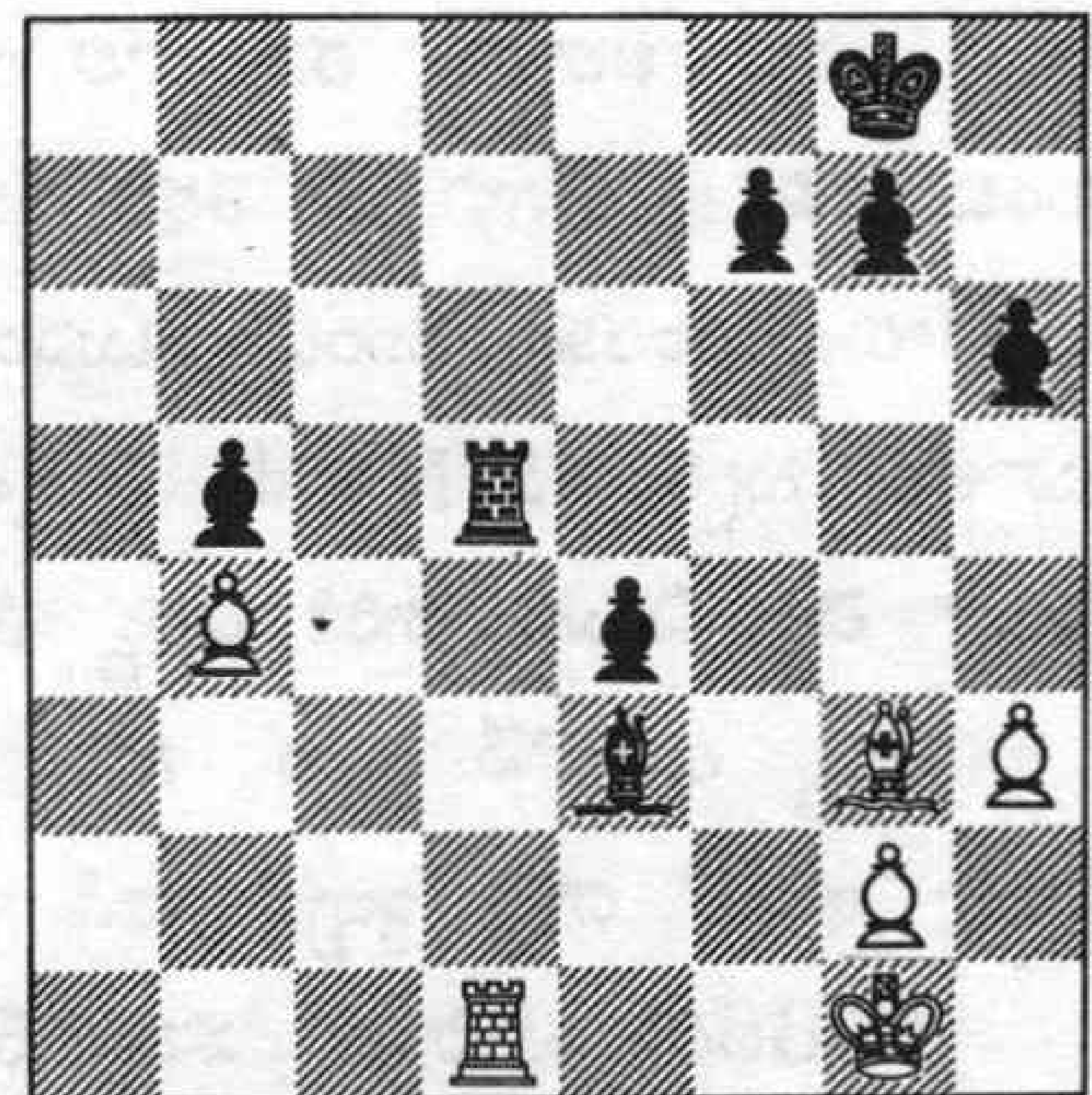
123వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది. ఆట ఈ విధంగా సాగింది. 1. N×c5! (కాపులేని గడికి నల్ల మంత్రి వెళ్లేటట్టు చేయడం) 1. ... Q×c5 2. B×g7!! B×g7 3. Qh5 h6 (h7లో ఆటకట్టుని కాచుకోవాలి) 4. Bh7+! (124వ పటం) ('షా' చెప్తూ ఈ శకటు నల్ల మంత్రి పై దాడి చేసేందుకు వీలుగా తెల్ల మంత్రి దారికి అడ్డు తొలిగింది) 4. ... K×h7 5. Q×c5 ఆడి తెలుపు గెలిచాడు.

1927లో బోనస్ ఐరిస్‌లో కపబ్లాంక – అల్యోహిన్‌ల మధ్య జరిగిన

125వ పటం



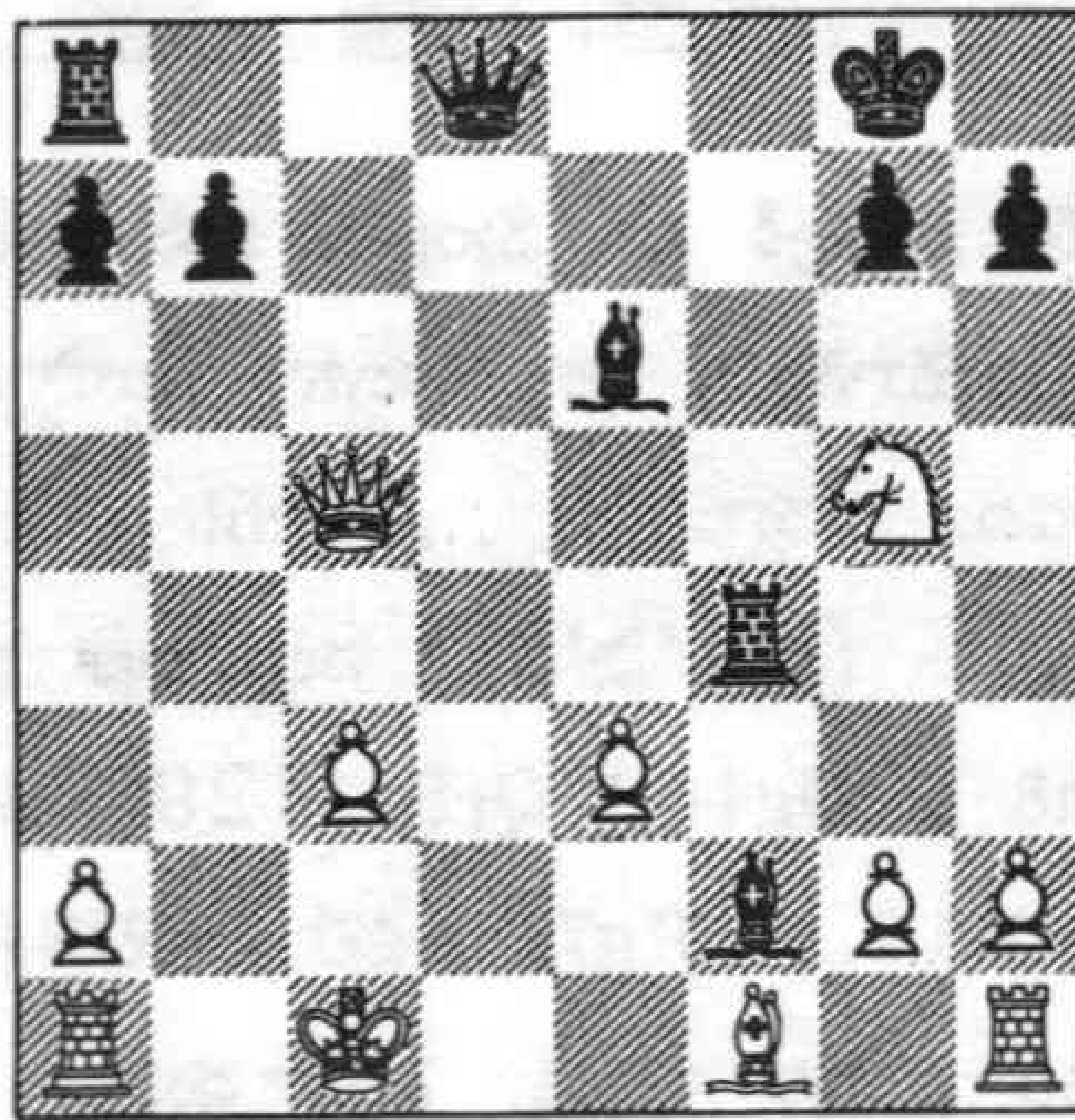
126వ పటం



ప్రపంచ చదరంగ పోటీలలోని ఒక ఆటలో 125వ పటంలో పరిస్థితి వచ్చింది. శకటుని తెరవులో పెట్టి, తర్వాత చంపుదామనే ఉద్దేశంతో తెలుపు 1. Rd1 ఆడాడు. కాని, 1. ... N×e3! తర్వాత అతను ఓటమినంగీకరించాడు. ఇప్పుడు అతని మంత్రి, ఏనుగు ఒకే సారి దాడిలోకి వచ్చాయి. 2. Q×d5 R×d5 3. f×e3 ఆడితే, జవాబుగా 3. ... B×e3+ తో తెరచి దాడి చేస్తూ నలుపు ఏనుగుని గెల్చుకుంటాడు (126వ పటం).

అభ్యాసం 19.

127వ పటం

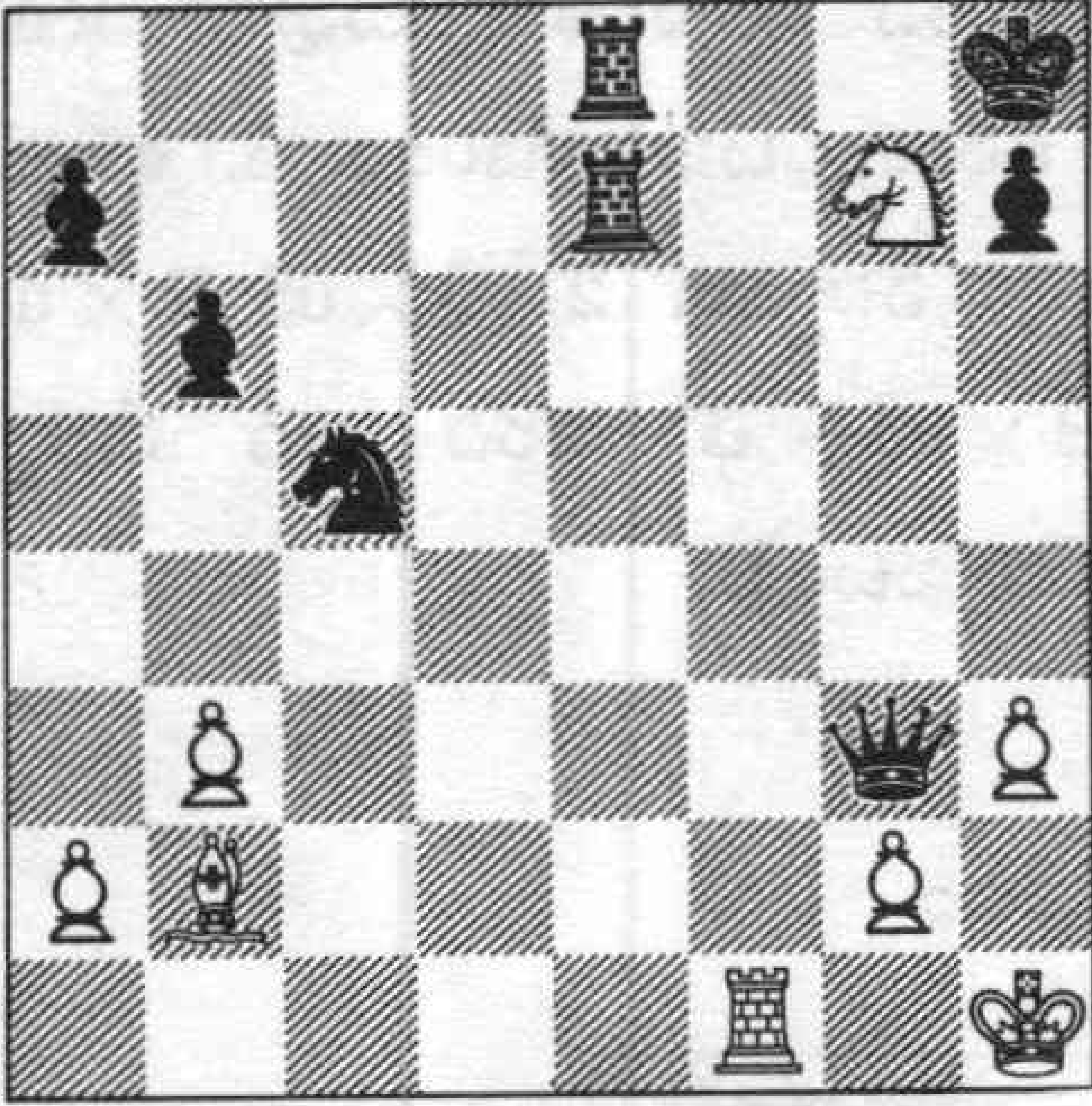


ఎత్తు నలుపుది. ముందుగా మంత్రిని ఎరచేసి, తర్వాత తెరచి దాడి చేస్తూ నలుపు బలంలో ఎలా ఆధిక్యత సంపాదిస్తాడు?

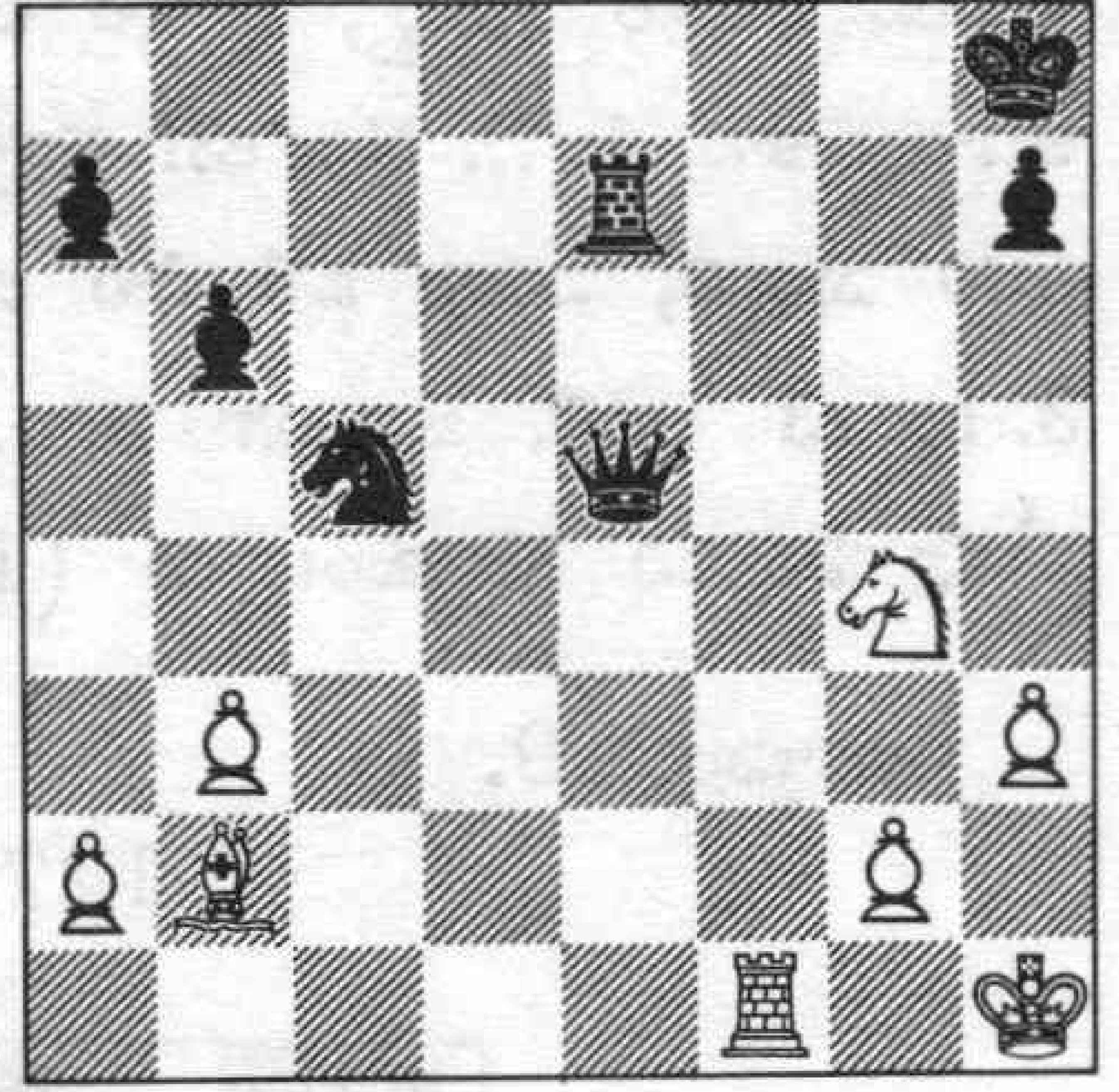
తెరచి 'షా'

తెరచి దాడిలో తెరచి 'షా' ఒక ప్రత్యేకమైన రకం. ప్రత్యర్థి రాజుమీద ఒక బలం దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా వేరు బలం అడ్డు తప్పుకుంటే ఈ ఎత్తుని ''తెరచి షా'' చెప్పడం అంటారు. ఇది చాలా గట్టి దెబ్బ కొట్టేటువంటిది. అడ్డు తప్పుకునే బలాన్ని చంపడానికి వీలు లేదు కాబట్టి అది దారిలో వున్న ప్రత్యర్థి బలాలో దేన్నైనా చంపగలదు పెద్ద బలాల్ని కూడా.

128వ పటం

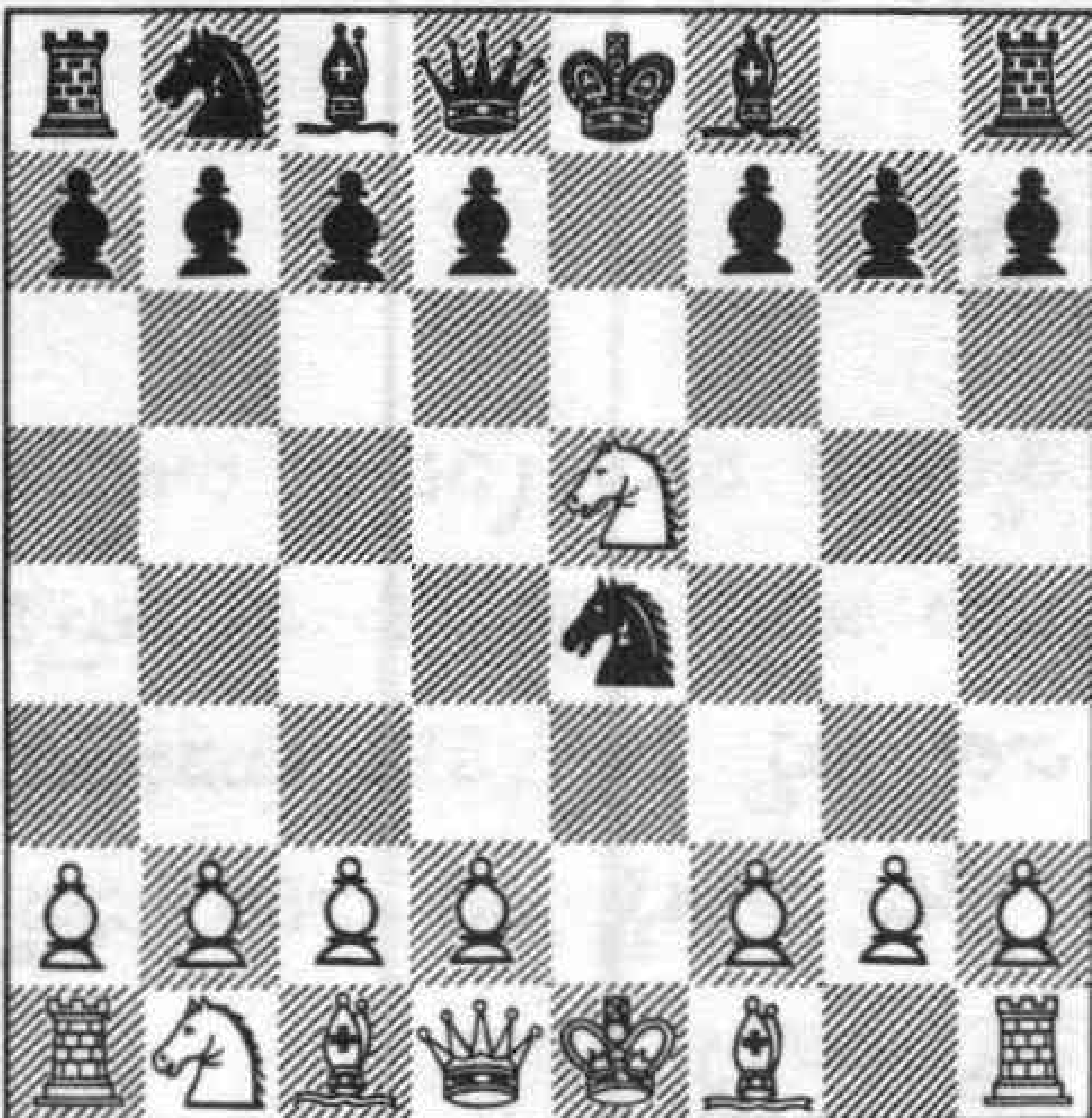


129వ పటం

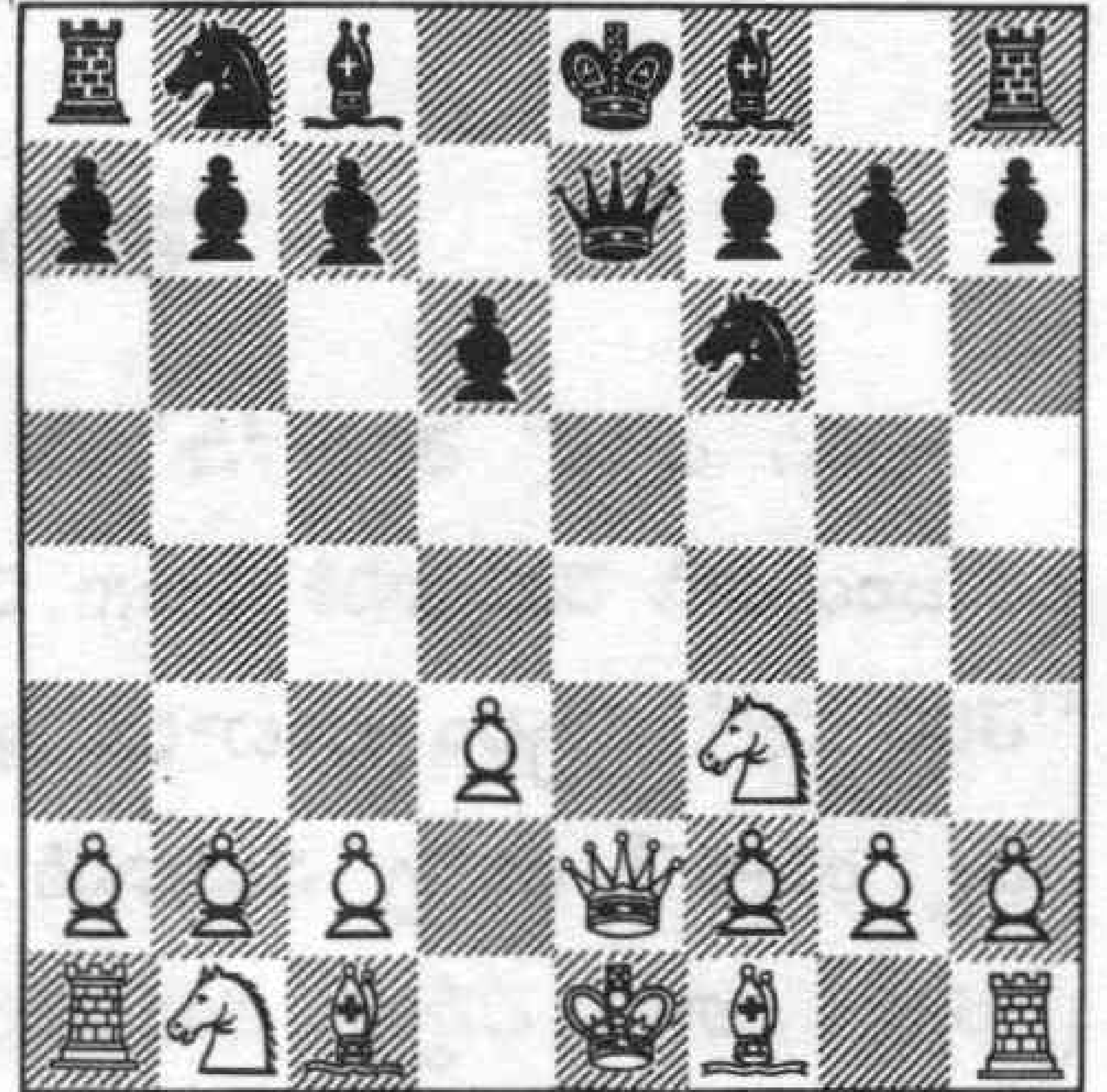


128వ పటంలో నలుపుకి ఒక మంత్రి, వాసి ఎక్కువ ఉన్నాయి. కాని తెలుపు తెరచి 'షా' నుపయోగించి, ఇలా నేర్పుగా గెలుస్తాడు. 1. N × e8+! (1. Nf5? ఆడకూడదు సుమా. 1. ... Qe5! ఆడి నలుపు గెలుస్తాడు) 1. ... Kg8 2. Nf6+ (ఈ 'షా'తోటి నల్ల రాజు మరో తెరచి 'షా'లోకి జరగాలి) 2. ... Kh8 3. Ng4+! Qe5 (129వ పటం) (3. ... Kg8 ఆడితే 4. Nh6++ లేక 3. ... Rg7? ఆడితే 4. Rf8++) 4. B × e5+ R × e5 5. N × e5 తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

130వ పటం

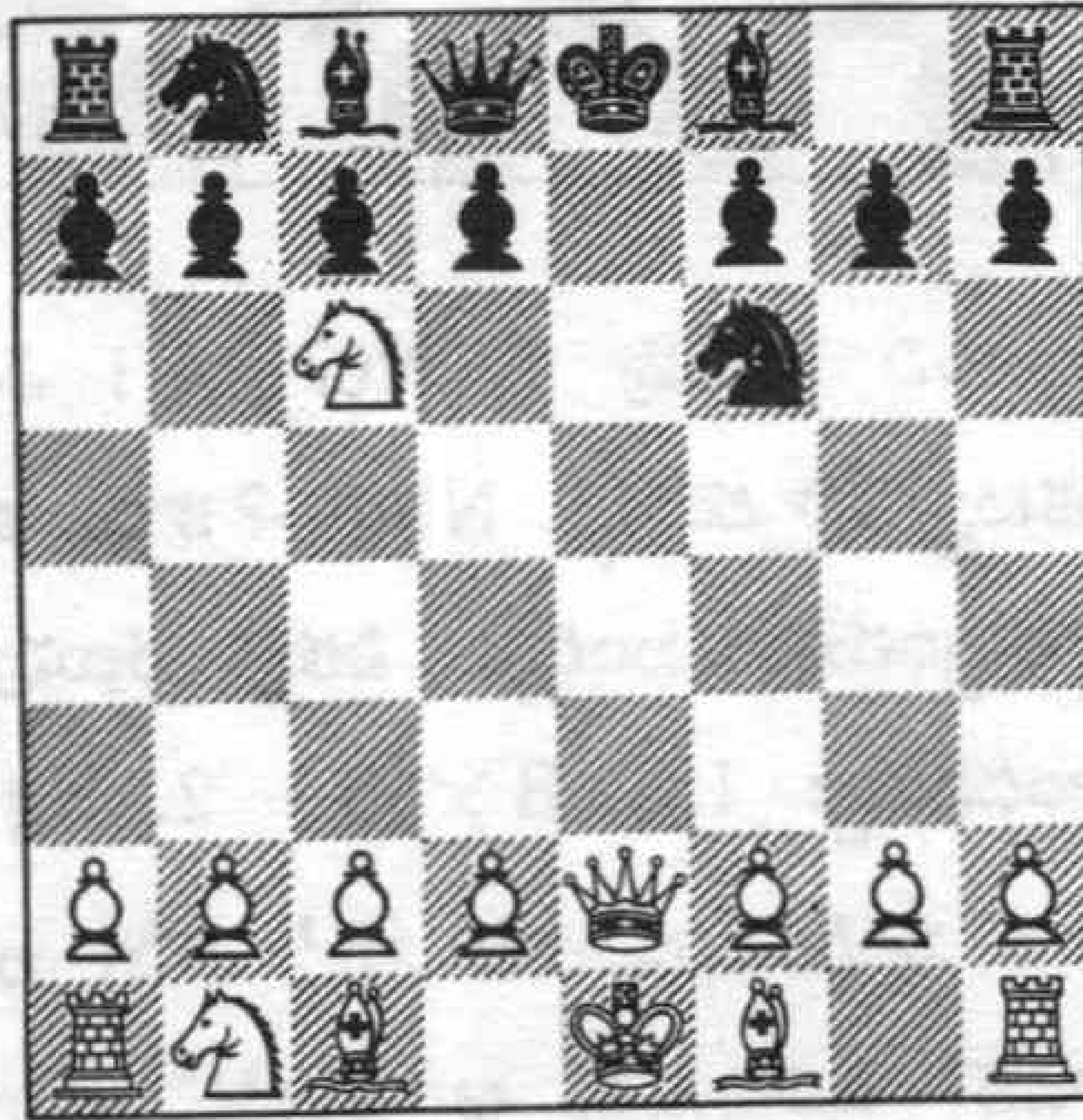


131వ పటం



తెరచి 'షా' ఉచ్చులో పడి చాలా ఆటలు ఈ క్రింది విధంగా ముగిశాయి. 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 [ఈ విధంగా ప్రారంభించడాన్ని పెట్రోవ్ రక్షణ (Petroff's Defence) అంటారు] 3. N×e5 N×e4? (130వ పటం) [సహజమే కాని పొరపాటు ఎత్తు, 3. ... d6! 4. Nf3 N×e4 5. Qe2 Qe7 6. d3 Nf6 వరసలో (131వ పటం) ఆడడం మెరుగు] 4. Qe2! Nf6?? (4. ... Qe7 5. Q×e4 d6 6. d4 వరసలో నలుపు ఒక్క బంటు మాత్రమే కోల్పోతాడు) 5. Nc6+! (తెరచి 'షా'. నలుపు మంత్రిని కోల్పోతాడు) (132వ పటం).

132వ పటం

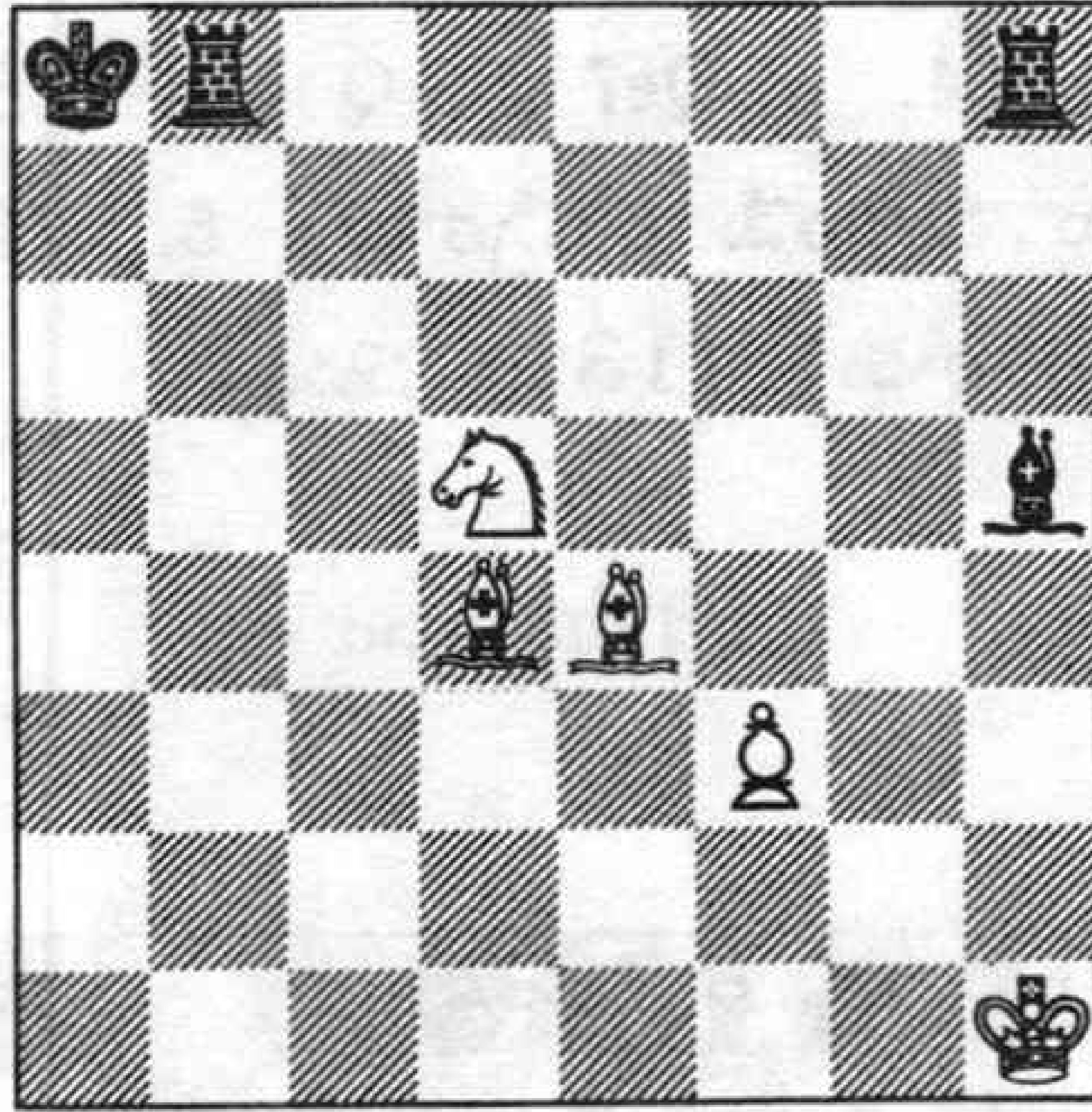


యిబ్బడి 'షా'

తెరచి 'షా'లోనే ఒక రకం ఈ యిబ్బడి 'షా'. వెనక నిల్చిన బలం దాని దారినుండి అడ్డు తప్పకొనే బలం రెండూ ఒకేసారి ప్రత్యర్థి రాజుమీద దాడి చేస్తాయి, దాన్ని యిబ్బడి 'షా' అంటారు. ఇది ఇంకా శక్తివంతమైన ఆయుధం. ఎందుకంటే ప్రత్యర్థి రాజుకి కాసుకోవడం అసాధ్యం. రాజు కదిలి తీరాలి. అలా

కదలడానికి వీలు లేకపోతే ఈ క్రింది ఉదాహరణలో చెప్పినట్టు ఆటకట్టు అవుతుంది.

133వ పటం



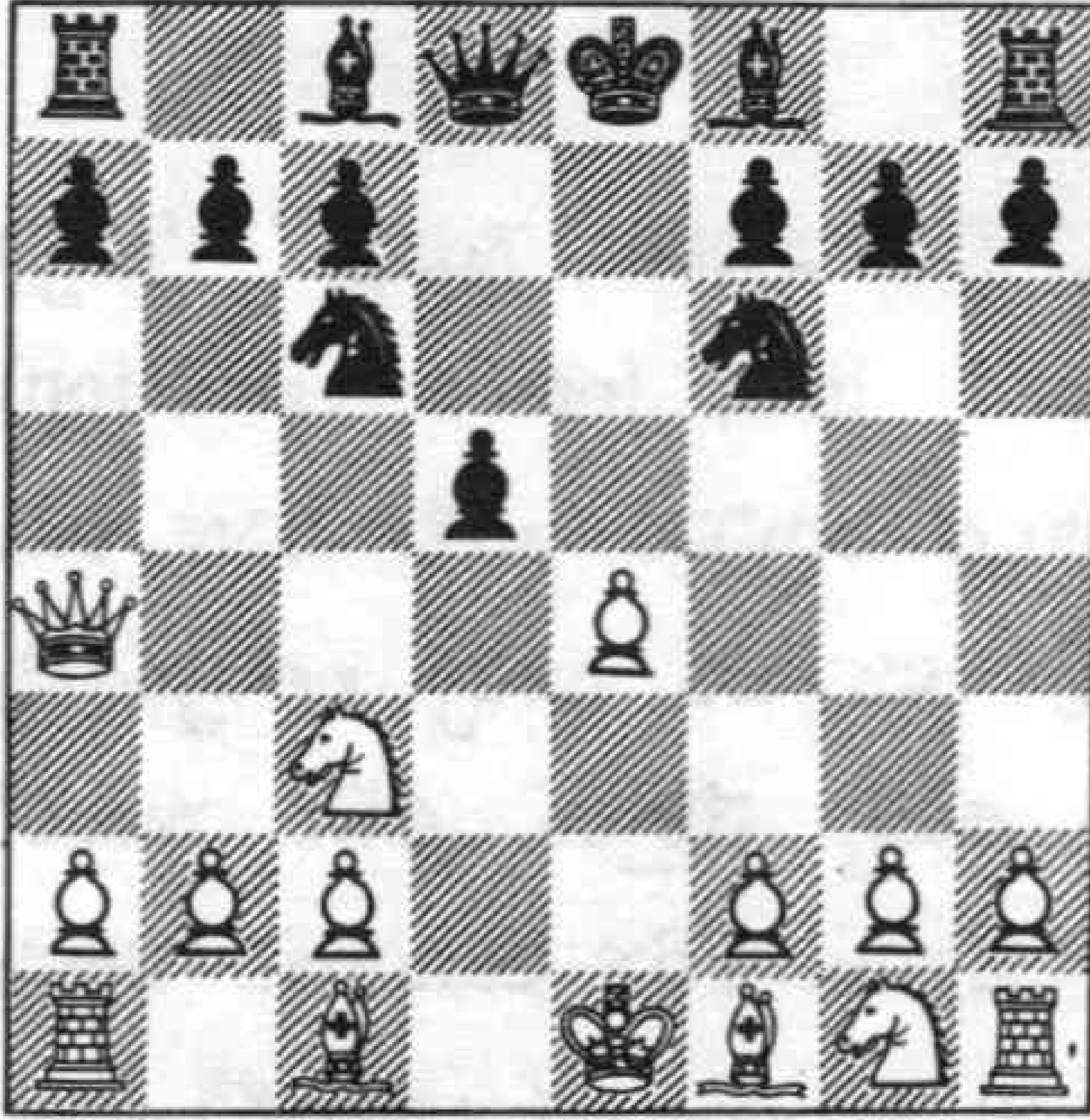
133వ పటంనుంచి తెలుపు 1. Nc7++! ఎత్తు వేస్తూ యిబ్బడి 'షా' ఆధారంగా ఆటకట్టు చేస్తాడు (1. Nb6+? కాదు. జవాబుగా 1. ... Ka7 ఆడి నల్ల రాజు తప్పించుకుంటుంది). ఎత్తు నలుపుదైతే అతను యిబ్బడి 'షా' చెప్పి లాభం పొందవచ్చు: 1. .. B×f3+ 2. Kg1 B×e4! వగైరా.

ఇక్కడ గమనించ వలసిందేమిటంటే 'షా' చెప్పే బలాలు రెండూ (నల్ల శకటు, ఏనుగు) దాడిలో ఉన్నప్పటికీ, ఆ రెంటిలో దేన్నీ తెలుపు చంపలేదు. రాజుని తప్పనిసరిగా కదపాలి. ఇప్పుడు 2. Kg1 తర్వాత 2. ... B×e4 ఆడి నలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

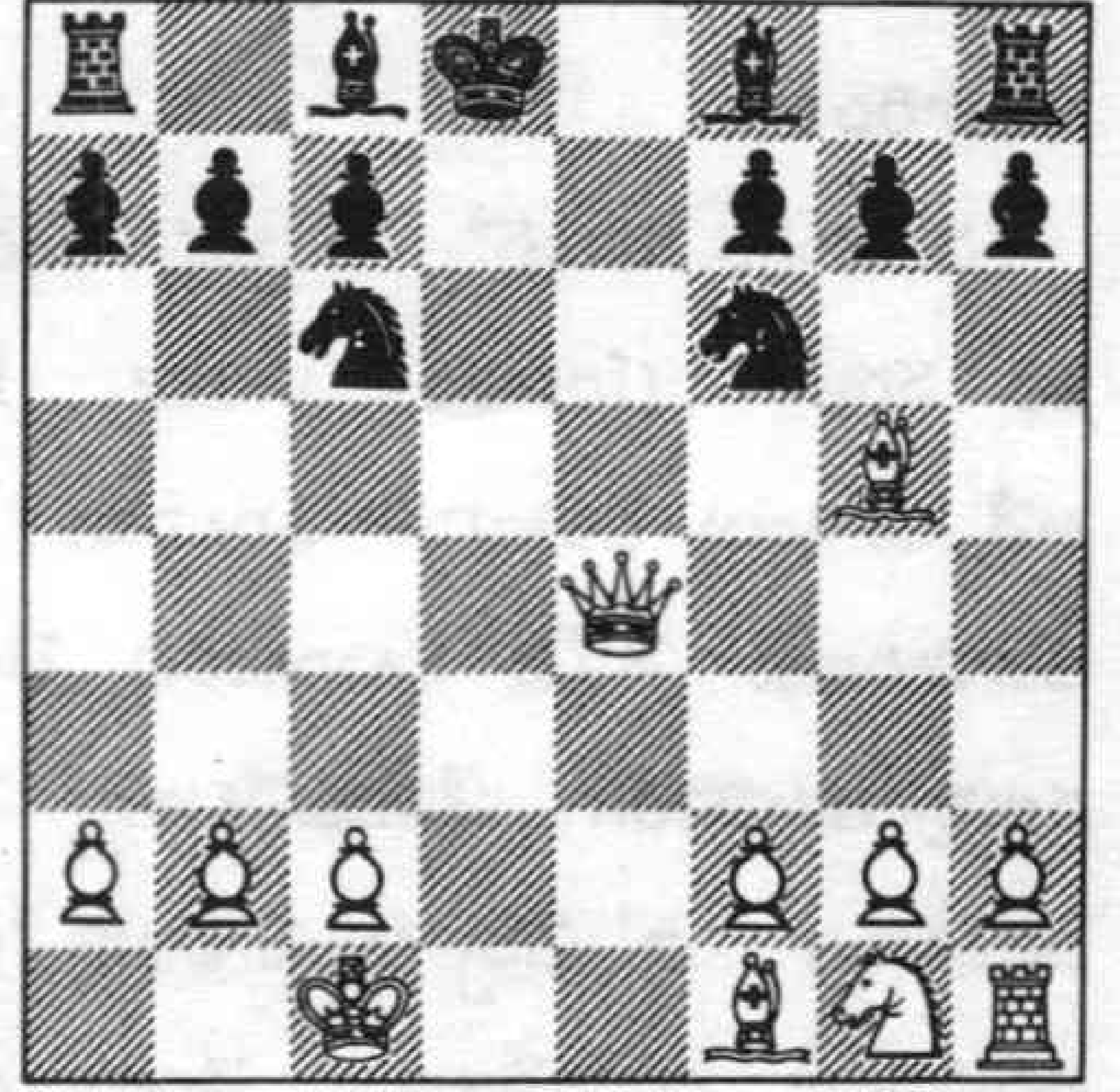
1910లో ఒకేసారి పలువురితో ఆడుతూ (simultaneous exhibition) బ్రాన్‌స్టేన్ అనే సోవియట్ గ్రాండ్‌మాస్టర్ (Grandmaster) ఈ క్రింది విధంగా ఇబ్బడి 'షా' ఉపయోగించి ఒక ఆటలో లాభం పొందాడు బ్రాన్‌స్టేన్‌కి పోటీ అమచ్యూర్: 1. e4 e5 2. d4 e×d4 3. Q×d4 Nc6 4. Qa4 Nf6 5.Nc3 d5 (134వ పటం) 6. Bg5 d×e4

7. N×e4 Qe7? 8. 0—0—0 Q×e4 9. Rd8+ K×d8
10. Q×e4 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (135వ పటం).

134వ పటం

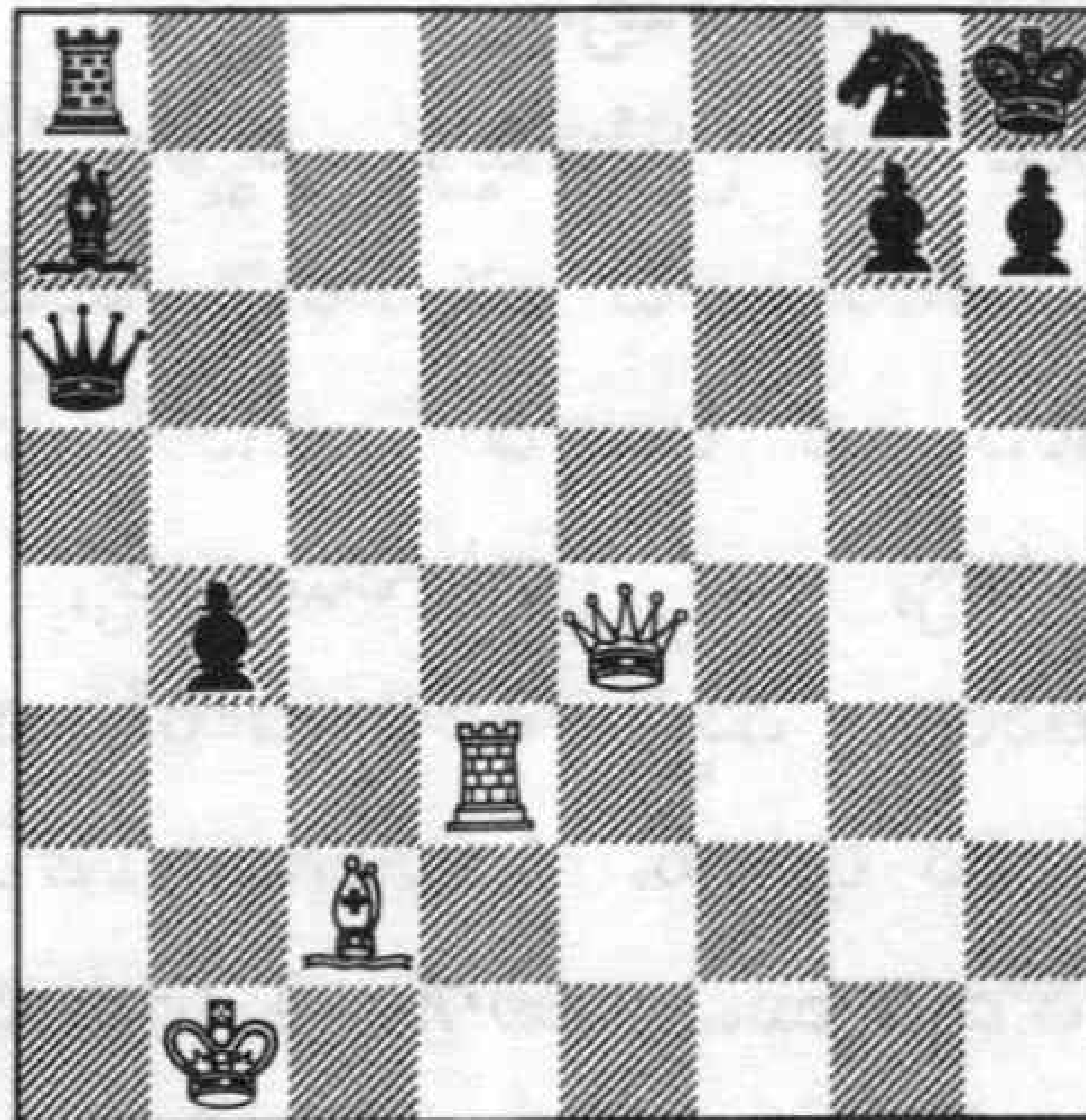


135వ పటం



అభ్యాసం 20.

136వ పటం



136వ పటంనుంచి అ) తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడు?
ఆ) నలుపు ప్రారంభిస్తూ ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడు?

వరస. మిళితం

ఒక గమ్యాన్ని అనుసరించి ఆడుతూ వేసే ఎత్తుల సమూహాన్ని ''ఎత్తుల వరస'' లేదా సూక్ష్మంగా వరస (variation) అని చదరంగం భాషలో అంటారు. ఇటువంటి వరసలు ఇంతకు ముందు చాలా ఉదహరించాం.

చదరంగం ఆటలో ''తప్పనిసరి ఎత్తు,'' ''తప్పనిసరి గెలుపు,'' ''తప్పనిసరి వరస'' (forced move, forced loss, forced variation) అనే మాటలు వింటూనే ఉంటాం. యిక్కడ తప్పనిసరి అంటే విధిగా అని. ఉదాహరణకు 37వ పటంనుంచి తెలుపు తను బలి యిచ్చే బలాన్నంతట్నీ నలుపు తప్పనిసరిగా తీసుకునేటట్టు చేసి తట్టు చేస్తాడు. 40వ పటంలో వదలకుండా 'షా' చెప్పి ఆటని విధిగా 'డ్రా' చేశాడు. 46వ పటంనుంచి నలుపు తప్పనిసరిగా ఓడిపోయేటట్లు తెలుపు శకటుని నప్పాడు. ఒక క్రమంలో నిర్బంధంగా ఆడవలసిన ఎత్తులని ''తప్పనిసరి వరస'' అంటారు. ఈ తప్పనిసరి వరసనుంచి తెలుపు కాని, నలుపు కాని మళ్లితే విధిగా ఓటమి సంభవించవచ్చు, లేదా అతని ఆట ఇంకా పాడవవచ్చు.

తప్పనిసరి వరసలలో ఒక ప్రత్యేకమైన స్థానం ''మిళితా''నికి (combination) ఉంది. మిళితం అంటే ఒక బలాన్ని ఎరచేసే తప్పనిసరి వరస. (మిళితాన్ని ఉపయోగించి ఒక ఆటగాడు బలగంలో గాని, పరిస్థితిలో గాని ఆధిక్యతని సంపాదించవచ్చు, ఆట 'డ్రా' చెయ్యవచ్చు, లేదా ప్రత్యర్థి ఆట కట్టించవచ్చు). ఇంతవరకు చెప్పిన ఉదాహరణలలో చాలా వాటిలో వివిధ రకాలైన మిళితాలని మనం చూశాం. ఉదాహరణకు 122, 136 పటాలలో ఇవి ఆటకట్టుకి తోడ్పడ్డాయి. అలాగే 123నుండి 128 పటాలలో బలం గెల్చుకోడానికి తోడ్పడ్డాయి. ఈ మిళితాల్లో తెరవు, యిబ్బడి దాడి, తెరచి 'షా', యిబ్బడి 'షా' వంటి ఆయుధాల్ని ప్రయోగిస్తారు.

అభ్యాసం 21.

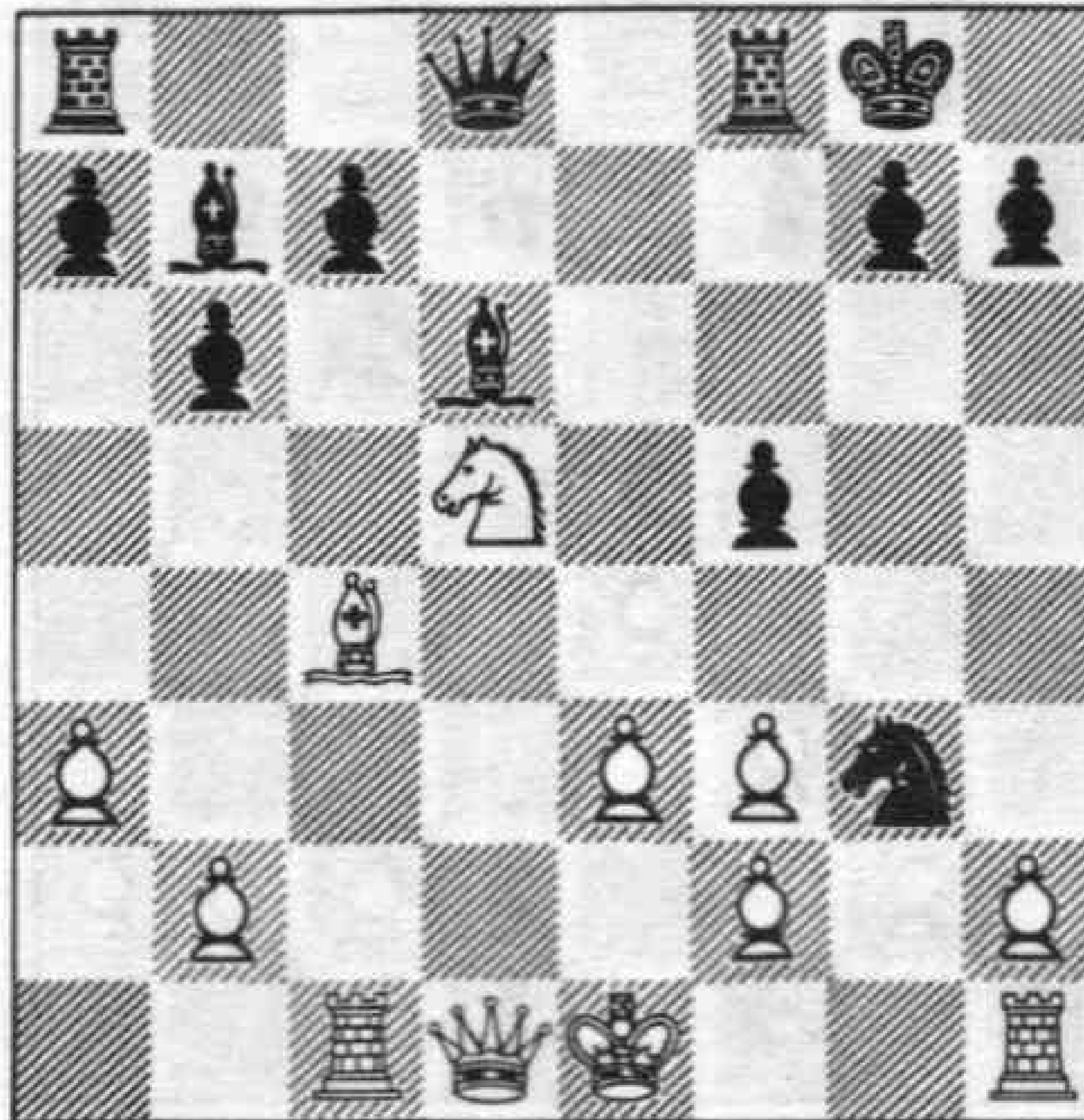
137వ పటం



137వ పటంనుంచి తెలుపు ప్రారంభిస్తూ తెరచి దాడి, యిబ్బడి దాడి ఉపయోగించి బలాన్ని ఎలా గెలుస్తాడు?

అభ్యాసం 22.

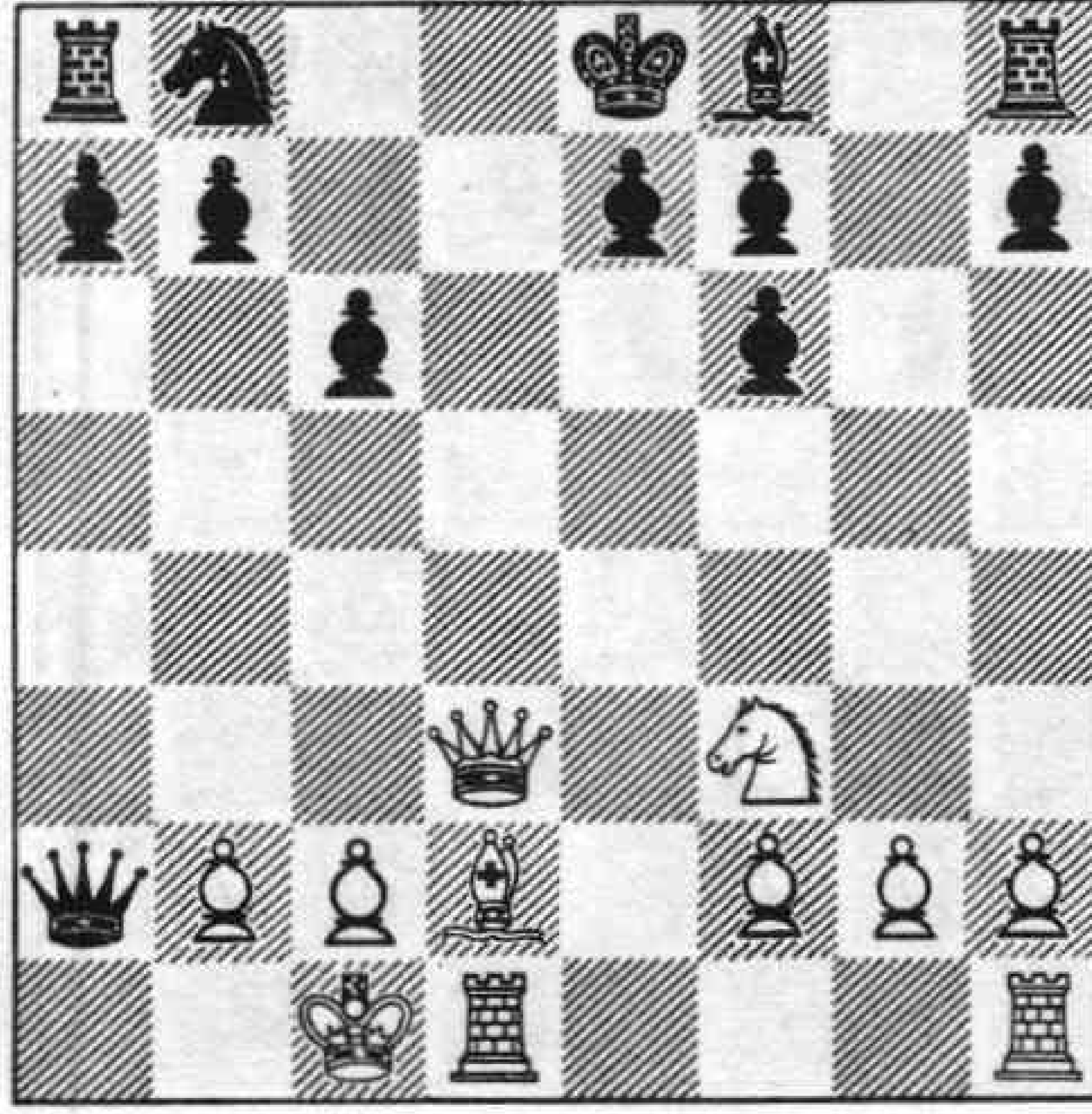
138వ పటం



138వ పటంనుంచి యిబ్బడి 'షా' చెప్పి h1లో ఏనుగు సాయంతో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆటకట్టు ఎలా చేస్తాడు?

అభ్యాసం 23.

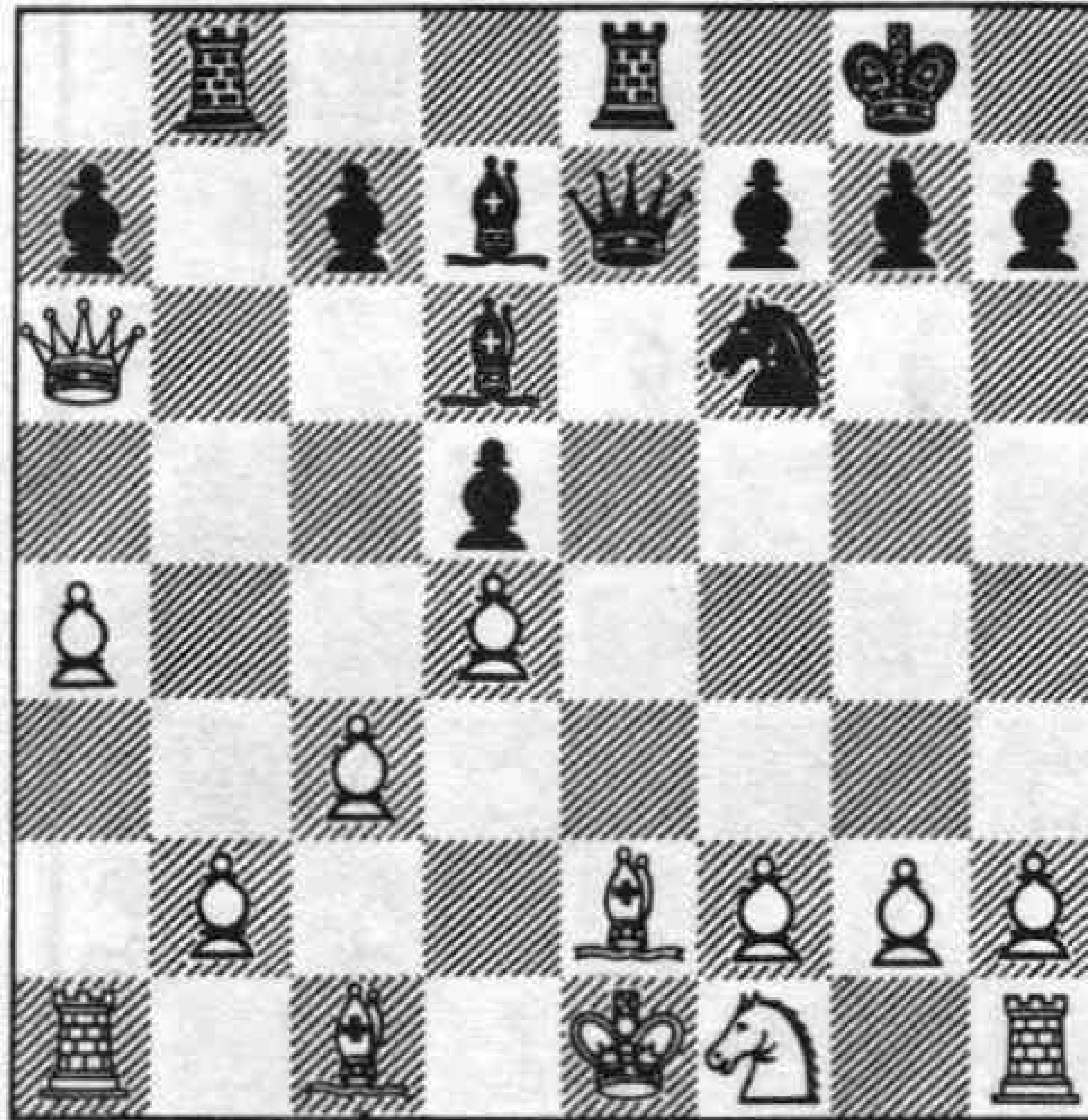
139వ పటం



139వ పటంనుంచి తెలుపు ప్రారంభిస్తూ మంత్రినిచ్చేసి తర్వాత యిబ్బడి 'షా' సాయంతో ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడు?

అభ్యాసం 24.

140వ పటం



140వ పటంనుంచి e శ్రేణిలో తెరవునాధారం చేసుకొని, నలుపు ప్రారంభిస్తూ మంత్రి వైపునుంచి దెబ్బ ఎలా కొడతాడు?

4. ఆట ప్రారంభించే విధానాలు

ప్రారంభంలో ఆటగాళ్లిద్దరూ తమతమ బలగాలని ముందుకు తీసుకుని వస్తారు. తమ బలాల మధ్య పరస్పర సహకారం ఉండేటట్లుగా వాటిని నడిపేందుకు ప్రారంభ దశలో ముఖ్యంగా మూడు సూత్రాలని అనుసరించాలి.

1) బల్ల మధ్య భాగాన్ని (కేంద్రం) వశం చేసుకోడానికి ప్రయత్నించాలి;
2) సాధ్యమైనంత త్వరగా (తక్కువ ఎత్తులలో) బలాన్ని ఆటలో తేవాలి;
3) బంట్లని సమర్థవంతంగా అమర్చాలి.

ఈ సూత్రాలని మరి కొంచెం కుణ్ణంగా పరిశీలిద్దాం.

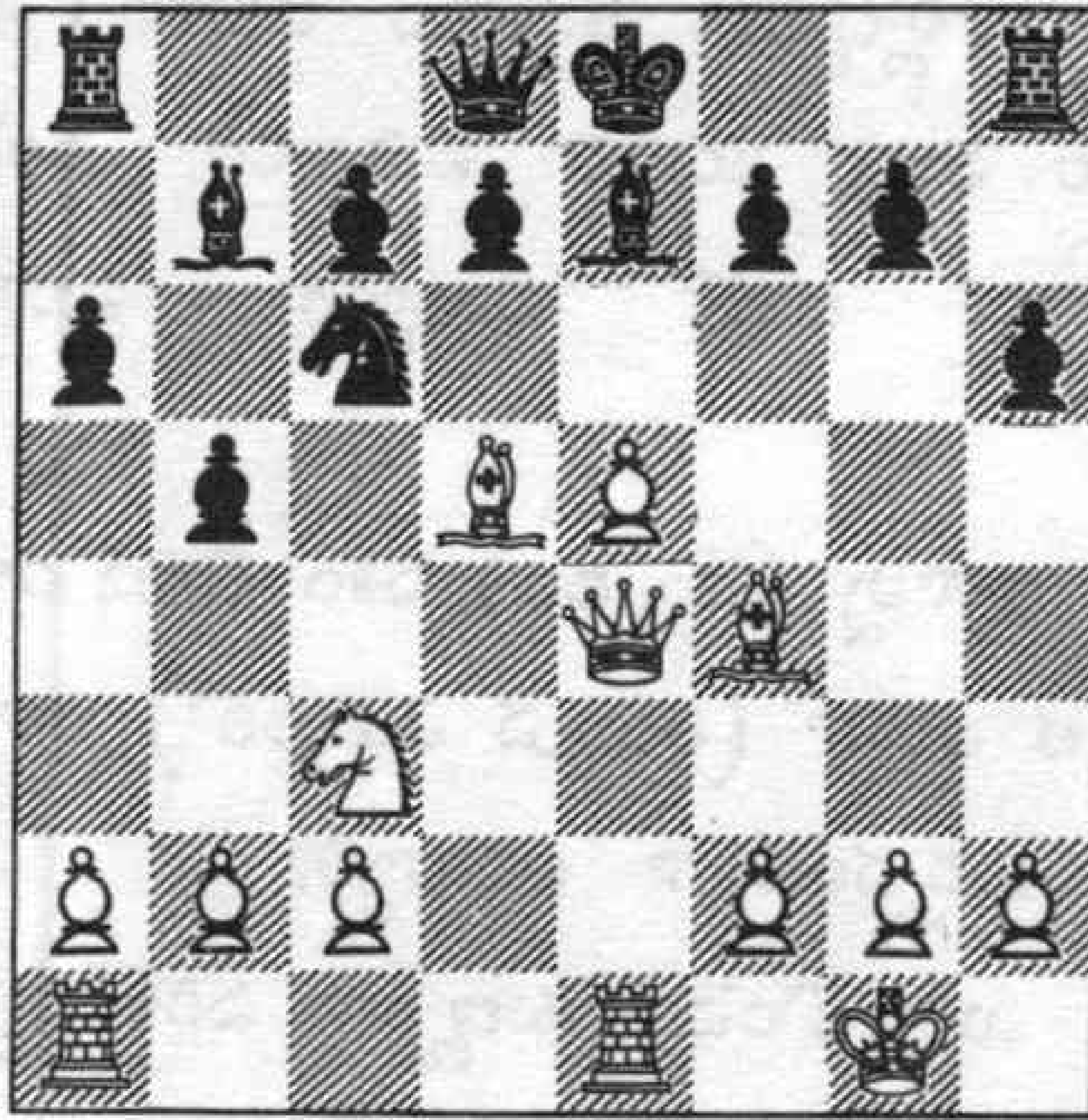
కేంద్రం

చదరంగం బల్లలో కేంద్ర భాగానికి చాలా విశిష్ట స్థానం ఉంది. మనం ఇంతకు ముందు గమనించినట్లు కేంద్ర భాగంలో ఉన్న బలం ఎక్కువ గళ్లని అజమాయిషీలో ఉంచుకుంటుంది. అది ఏ దిశలోనైనా శక్తివంతంగా పని చెయ్యగలదు. దీనికి భిన్నంగా కేంద్రంనుంచి దూరంగా వున్న బలం శక్తి తగ్గిపోతుంది. ఉదాహరణకు బల్ల మధ్యనున్న మంత్రి 27 గళ్ల దాడిలో

ఉంచుతుంది. ఒక మూలనుంటే 21 గళ్లు మాత్రమే కాస్తుంది. శకటు మధ్యనుంచి 13, మూలనించి 7; గుర్రం మధ్యనుంచి 8, మూలనుంచి 2 గళ్లు కాస్తాయి. ఇంతేకాకుండా కేంద్రంలో ఉన్న బలాన్ని ఎటు వైపుకేనా త్వరగా నడపడానికి వీలవుతుంది.

బల్లనంతటినీ అదుపులో ఉంచే ఉన్నత శిఖరంగా కేంద్రాన్ని భావించవచ్చు. ఎవరు కేంద్రాన్ని ఆధీనంలో ఉంచుకుంటారో వాళ్లకి పరిస్థితిలో నిర్ణాయక మైన ఆధిక్యత ఉంటుంది.

141వ పటం



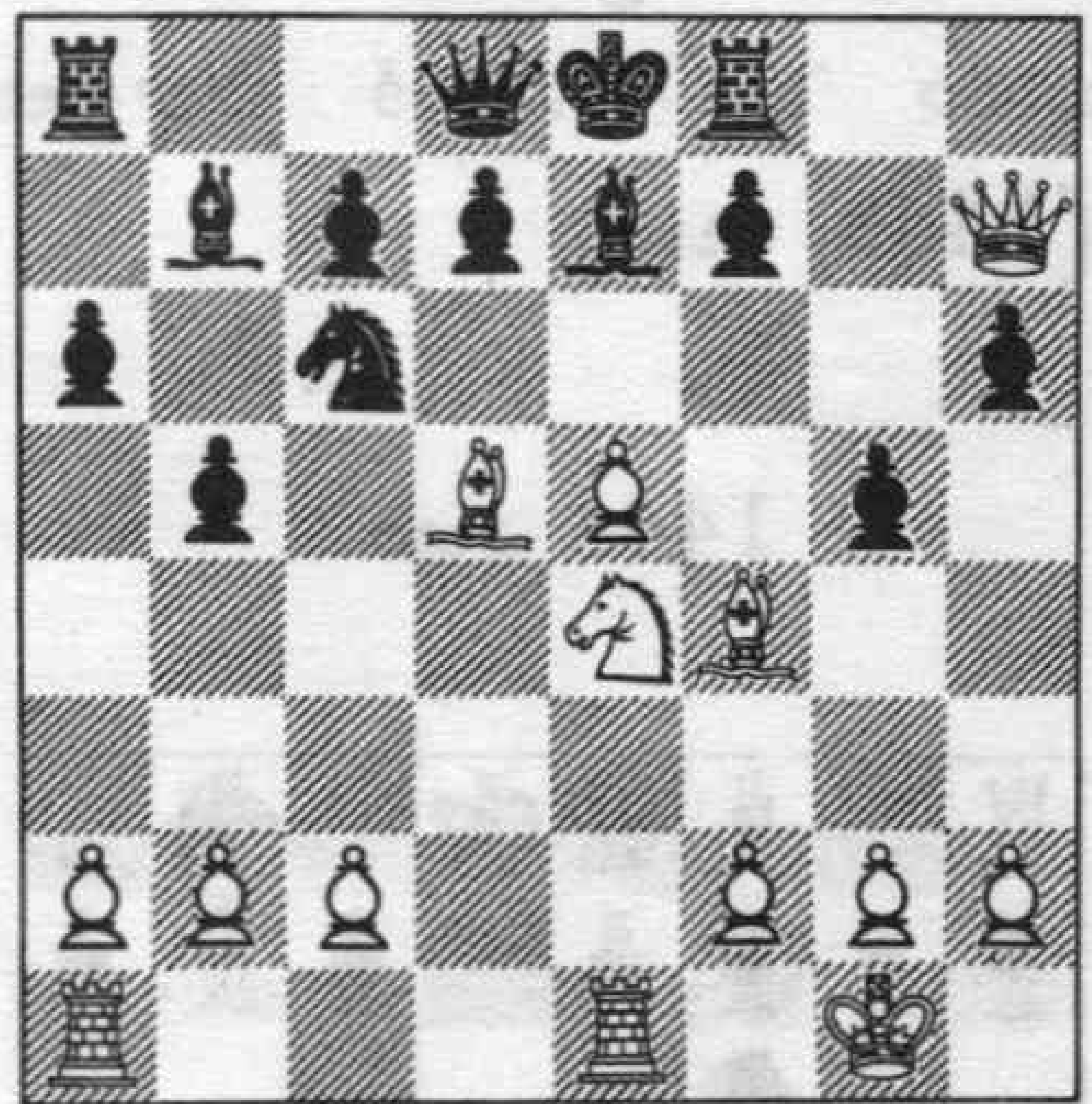
సొకోల్‌స్కీ, కోబ్లెంజ్‌ల మధ్య ఆటలో (కీయెవ్, 1944) 141వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది. తెల్ల బలాలు కేంద్రాన్ని ఎంత నిర్దుష్టంగా అదుపులో ఉంచుకున్నాయో చూడండి. మంత్రిని కేంద్రాన్నించి రాజు వైపుకు కదుపుతూ తెలుపు 1. Qf5! ఆడాడు. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. 1. ... 0–0 ఆడితే జవాబుగా 2. B×h6. ఈ శకటుని చంపడానికి వీలు లేదు. 2. ... g×h6 3. Be4 తర్వాత ఆటకట్టు అనివార్యం (142వ పటం). (3. ... Re8 ఆడినా ప్రయోజనం లేదు. 4. Qh7+ Kf8 5. Qh8++.) 2. B×h6 తర్వాత 3. Qg6! ఎత్తుకి కూడా నలుపు

కాచుకోవాలి. ఎందుకంటే తెరవులో ఉన్న f7 బంటుతో మంత్రిని చంప డానికి వీలు లేదు. 1. ... 0–0 బదులుగా నలుపు f7 బంటుని కాచుకుంటూ 1. ... Rf8 ఆడితే 2. Qh7 g5 3. Ne4 (143వ పటం) 3. ... Qc8 4. B×c6 B×c6 5. Nd6+! c×d6 6. e×d6 తర్వాత 117వ పటంలో పరిస్థితి వస్తుంది. నలుపు ఈ పరిస్థితినుంచి తప్పకుండా ఓడిపోలేడని మనం ముందే చూశాం.

142వ పటం



143వ పటం

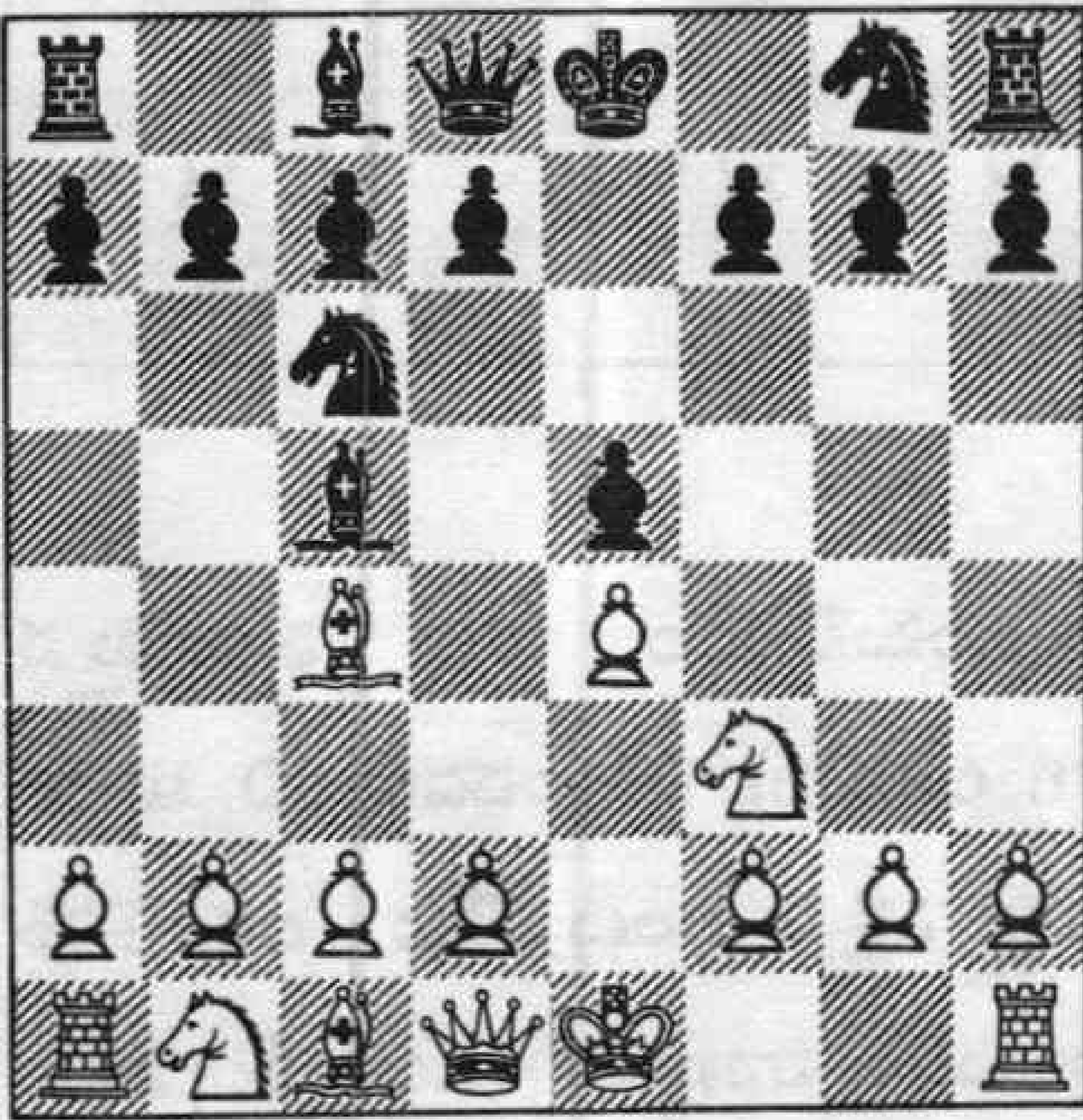


కేంద్రాన్ని బంట్లద్వారా అదుపులో ఉంచుకోవడం చాలా ముఖ్యమైన సంగతి. దీన్ని బంట్లతో కేంద్రాన్ని (Pawn centre) నిర్మించడం అని కూడా అంటారు. ఆటగాళ్లిద్దరూ కేంద్రంలో ఉన్న గళ్లని బంట్లతోను, బలంతోను అదుపులో ఉంచుకోవడానికి చూస్తారు. ఇందులో ముఖ్యంగా బంట్లకి ప్రాముఖ్యత. ఏమిటంటే, బంటు కాస్తున్న గడిలోకి ప్రత్యర్థి బలాలు రాలేవు. దీన్ని గుర్తించి, సాధ్యమైనంత వరకు కేంద్రాన్ని మన బంట్ల వశంలో ఉంచడానికి ప్రయత్నించాలి. ఈ ఉద్దేశంతోటే తెలుపు ఆట ప్రారంభించేటప్పుడు సాధారణంగా 1. d4 గాని, 1. e4 గాని ఆడతాడు. జవాబుగా నలుపు 1. ... d5 గాని, 1. ... e5 గాని ఆడడం కద్దు.

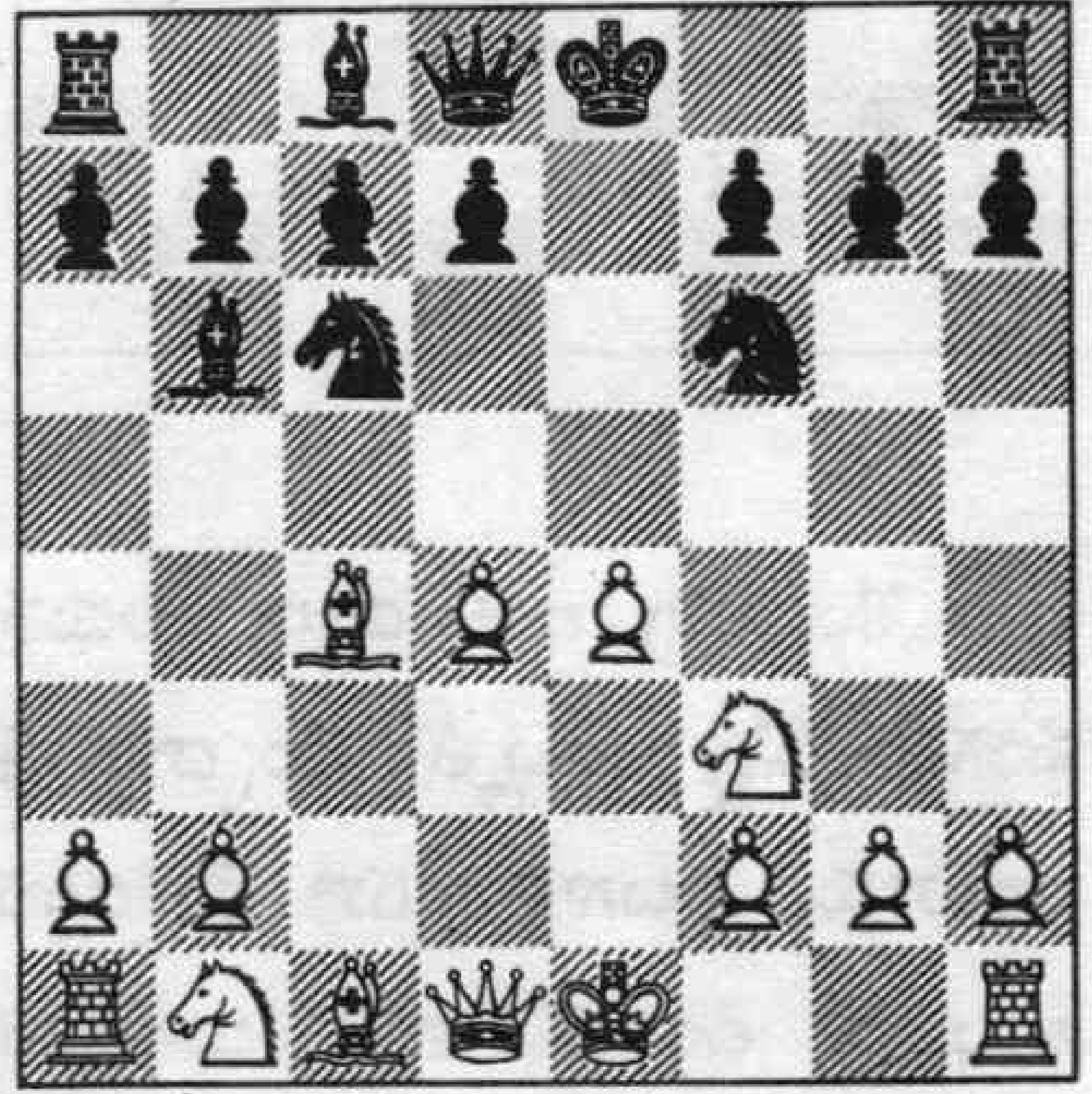
కేంద్రంలో ఉన్న బంట్ల శక్తిని ఉదహరించేందుకు ఈ క్రింది ఆటని చెప్పుకోవచ్చు.

1. e4 e5 2. Nf3 (2. Nc3 లేక 2. Bc4 కూడా ఆడచ్చు. కాని వేసిన ఎత్తు ఇంకా మంచిది. నలుపు కేంద్రంలో దిట్టంగా నిలబెట్టిన e5 బంటుమీద తెలుపు వెంటనే దాడి చేస్తున్నాడు) 2. ... Nc6 (దీన్ని మించిన రక్షణ లేదు. e4లో ఉన్న తెల్ల బంటుమీద దాడి చేస్తూ 2. ... Nf6, లేకుంటే, e5లో ఉన్న తన బంటుకి రక్షణ ఇస్తూ 2. ... d6 కూడా మంచి యెత్తే. 2. ... Bd6? మాత్రం ఘోరమైన నేరం. ఈ ఎత్తు గాని, ఇటువంటి పరిస్థితులలో తెలుపు Bd3 ఎత్తు గాని వేస్తే వాళ్ల మంత్రి వైపు బలగం పైకి రావడానికి చాలా ఆలస్యం అవుతుంది.) 3. Bc4 Bc5 (144వ పటం).

144వ పటం



145వ పటం



ఈ ప్రారంభం గురించి 16, 17వ శతాబ్దాలలో ఇటాలియన్ ఆటగాళ్లు చర్చించారు. అందుకనే దీనికి గైకో పియానో (Giuoco Piano) — అంటే నిదానమైన ఆట అనే ఇటాలియన్ పేరు వచ్చింది. 4. c3 (తెలుపు d, e బంట్లతో కేంద్రం ఆక్రమించేందుకు వీలుగా d4 ఎత్తుకు తగిన

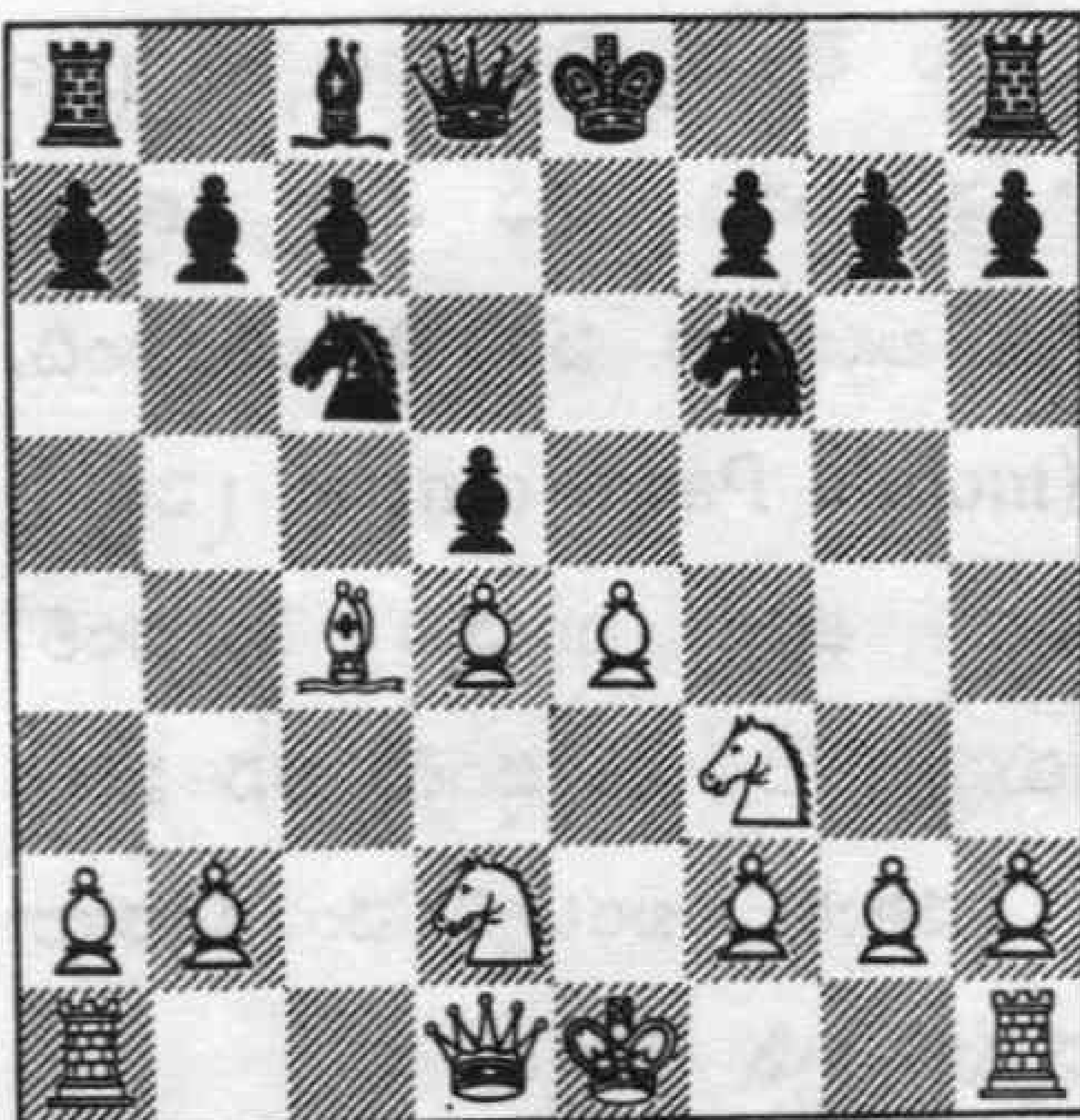
సన్నాహాలు చేస్తున్నాడు.) 4. ... Nf6 5. d4 e×d4 6. c×d4 Bb6? (145వ పటం). [చాలా పొరపాటు. 6. ... Bb4+ సరైన యెత్తు. అప్పుడు తెలుపుకి కేంద్రాన్ని ఆక్రమించేందుకు తగ్గ వ్యవధి వుండదు. ఉదాహరణకు 7. Bd2 B×d2+ 8. Nb×d2 d5! (146వ పటం) ఆడి నలుపు కూడా బంట్ల సాయంతో కేంద్రంమీద దాడి చేయవచ్చు. 9. e×d5 N×d5 తర్వాత d4, e4లో శక్తివంతమైన జోడు బంట్లకు బదులుగా d4లో తెలుపుకి "ఒంటరి బంటు" (isolated Pawn) మిగులుతుంది. అంటే ఈ బంటుని మరో బంటుతో రక్షించేందుకు రెండు పక్కల శ్రేణు ల్లోనూ తెల్ల బంట్లు లేవు.]

7. d5! Ne7 (7. ... Na5 ఆడ్డం చెడ్డది. 8. Bd3 తర్వాత తెలుపు 9. b4 ఆడి నల్ల గుర్రాన్ని చంపేస్తాడు.)

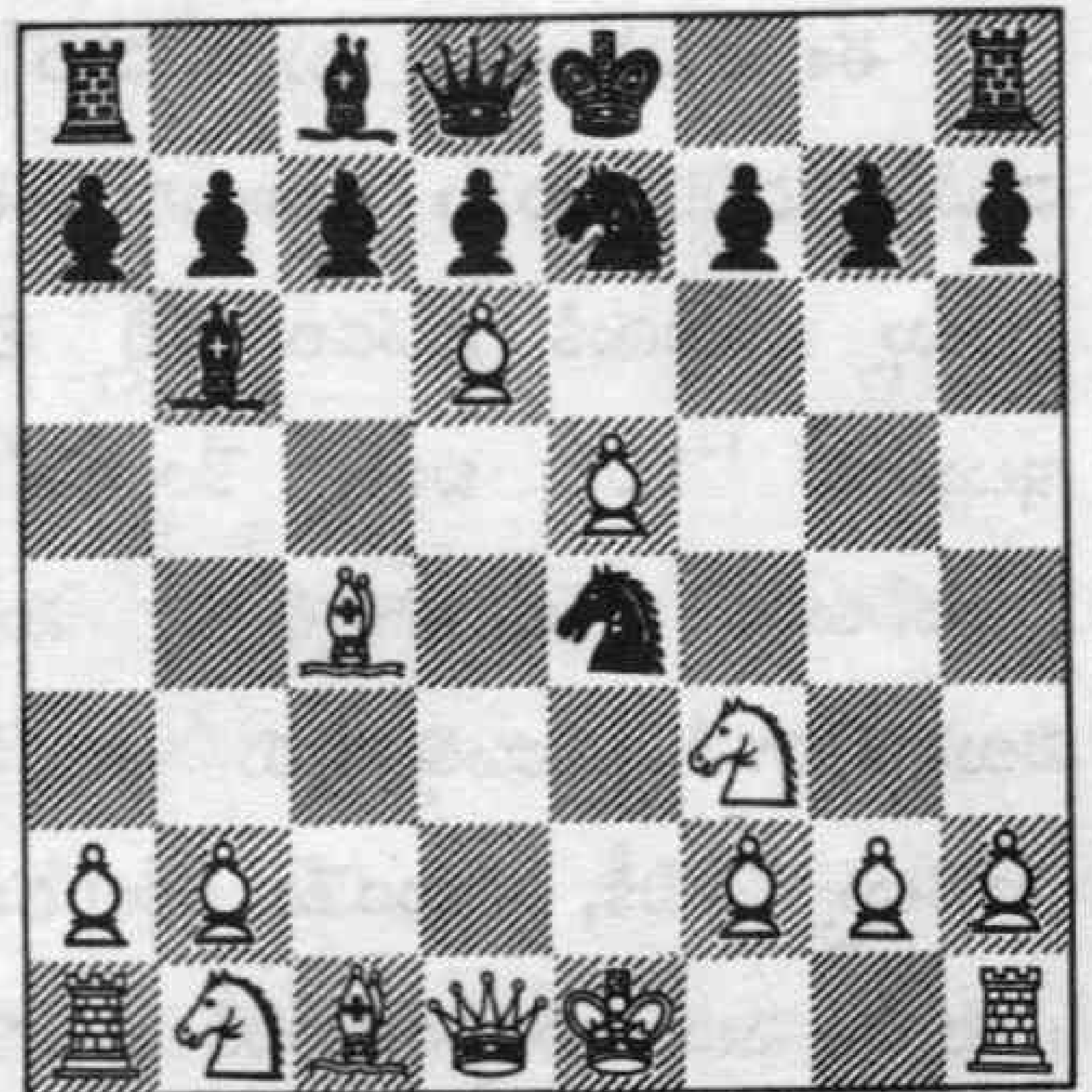
8. e5 Ne4 (మంత్రిమీద ఏనుగుమీద ఒకేసారి దాడి చేస్తూ నలుపు 9. ... N×f2 ఆడడానికి చూస్తున్నాడు.)

9. d6! (147వ పటం) (ఈ ఎత్తుతోటి మంత్రి వైపున్న నల్ల బలాల్ని తెలుపు బంధించాడు.)

146వ పటం

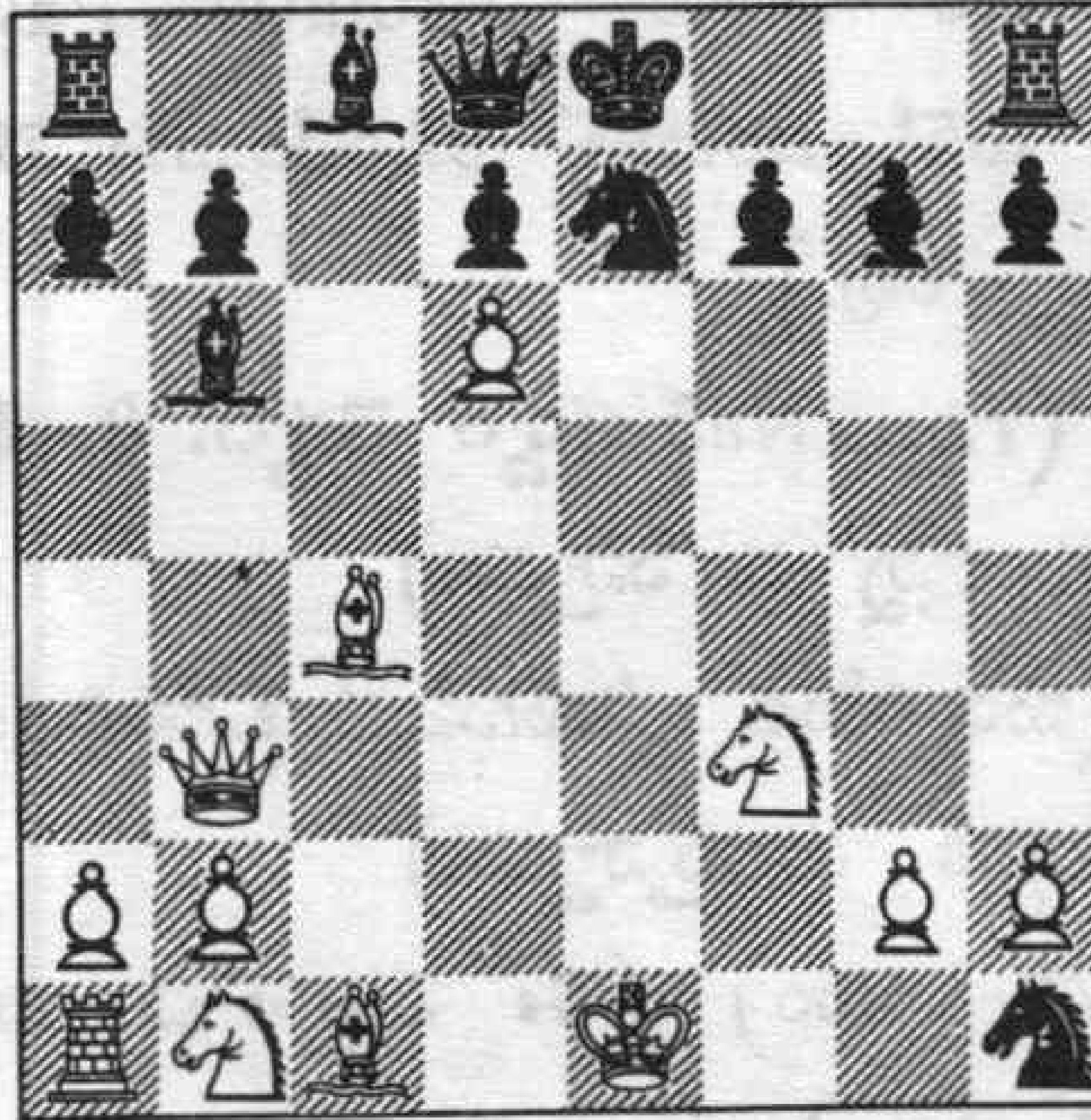


147వ పటం



9. ... c×d6 10. e×d6 N×f2 11. Qb3 N×h1 (148వ పటం) (d6లో ఉన్న తెల్ల బంటు నలుపుకి ఊపిరాడకుండా చేస్తోంది. ఎంత లానంటే నలుపుకి యింకో ఏనుగు ఎక్కువున్నా లాభం లేదు.)

148వ పటం



12. B×f7+ Kf8 13. Bg5. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (14. B×e7 తర్వాత నల్ల మంత్రి కూడా చావక తప్పదు. నలుపుకి ఈ దెబ్బని కాచుకునే మార్గం లేదు).

ఈ ఆటని బట్టి మనకి మరో విషయం తెలుస్తోంది. బంట్ల కేంద్రం వాటికి కదలిక ఉంటే ముఖ్యంగా బలంగా వుంటుంది. దాడి చేస్తూ త్వరగా బంట్లు ముందుకి పోవడం వల్లే తెలుపుకి అనుకూల పరిస్థితి లభించింది. ఇటువంటి ''కదిలే బంట్ల కేంద్రం'' (mobile Pawn centre) ప్రత్యర్థి పొందనీకుండా, ఆటగాళ్లిద్దరూ సుస్థిరంగా తమ బంట్లని కేంద్రంలో నిలుపుకోడానికి ప్రయత్నిస్తారు. ఆట సాగుతున్న కొద్దీ కేంద్రంలో తన పట్టు నిలబెట్టుకోడానికీ, వీలుంటే కేంద్రంలో ప్రత్యర్థి బంట్లని చంపడంద్వారా ప్రత్యర్థి పట్టు సడలించడానికీ ఆటగాళ్లిద్దరూ కృషి చేస్తారు.

బలాన్ని త్వరగా ఆటలోకి తేవడం

ఆట ప్రారంభంలో మీ బలాన్ని సాధ్యమైనంత త్వరగా ముందుకి తీసుకు రావడానికి ప్రయత్నించండి.

ప్రత్యర్థి మీ ప్రణాళికకి అడ్డు రానంతవరకు, ప్రారంభ దశలో ఈ క్రింది సూత్రాలననుసరించండి. 1. మీ బలం పైకి రావడానికి వీలుగా మధ్య బంట్లని జరపండి. 2. చిన్న బలాన్ని ముందుగా బయటికి తీసుకునిరండి. 3. కోటకట్టండి. 4. ఆఖర్న పెద్ద బలాన్ని (మంత్రి, ఏనుగులు) ఆటలోకి తీసుకురండి.

ఏ ఆటగాడు తన బలగాలని సక్రమంగా పైకి తెస్తాడో, సహజంగా అతనికే ముందుగా దాడి చెయ్యడానికి, సమర్థవంతంగా మిళితాలని వేసి విజయం చేకూర్చుకోడానికి వీలవుతుంది. ప్రతిగా ఏ ఆటగాడు బలాన్ని పైకి తేవడం నిర్లక్ష్యం చేసే, బల్ల అంచున ఉన్న బంట్లని (a3, h6) నెట్టడానికి ప్రయత్నించీ, తన బలం సక్రమంగా ఆటలో లేదన్న విషయం మరిచిపోయి, దురాశతో ప్రత్యర్థి బలగాన్ని చంపటానికి చూస్తాడో అతను పెద్ద ఆపదలో పడతాడు.

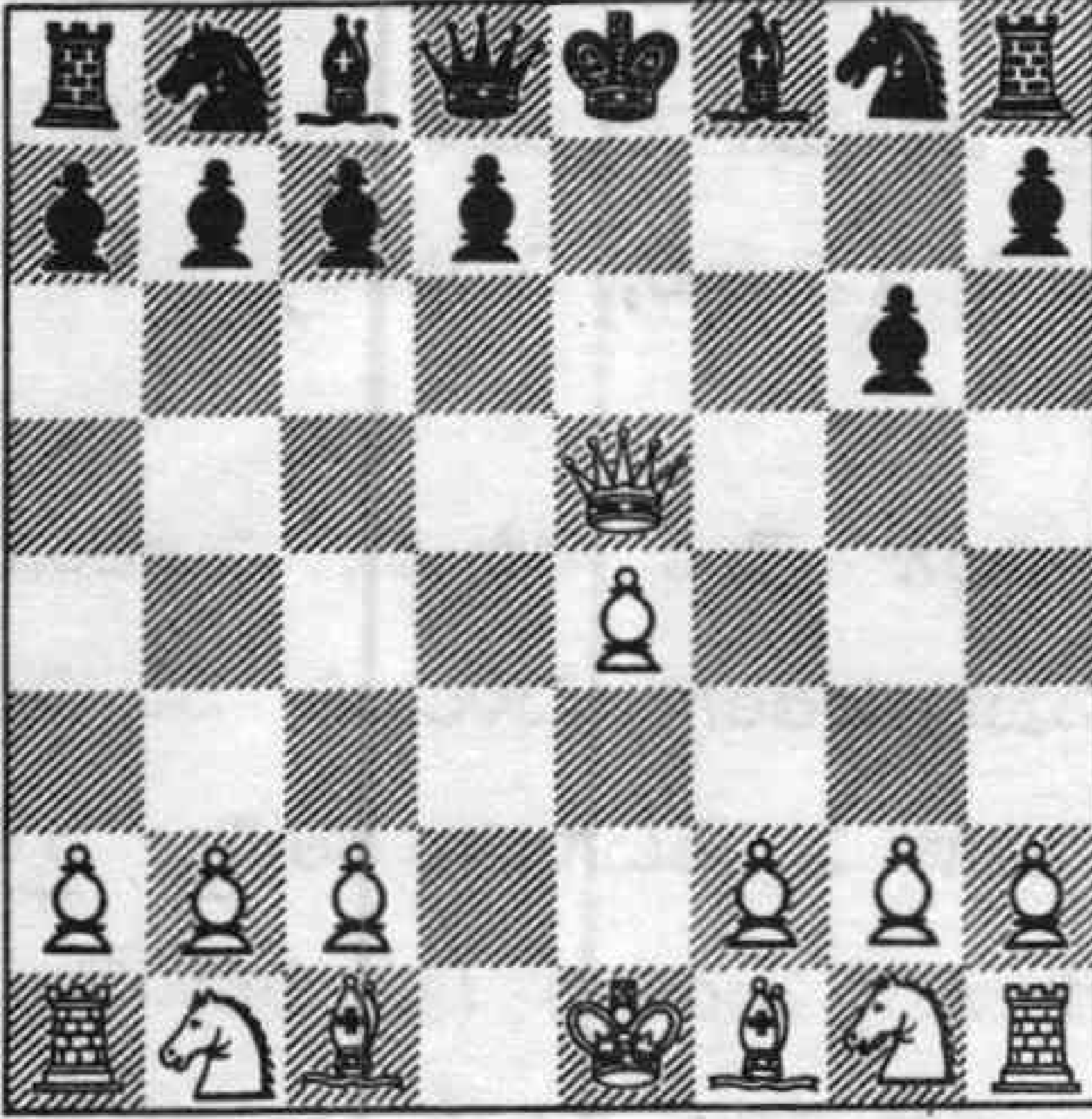
ఈ క్రింది ఆట చాలా మంచి ఉదాహరణ.

1. e4 e5 2. d4 e×d4 [కేంద్రంలో ఉన్న తన బంటు నలుపు కోల్పోతున్నప్పటికీ ఇది సరైన ఎత్తు. 3..Q×d4 తర్వాత తెల్ల మంత్రి వేళకి ముందే పైకి వచ్చినట్టయింది. నలుపు 3. ... Nc6 ఆడి తెల్ల మంత్రి మీద దాడి చేస్తాడు. ఆ విధంగా అతనికి బలగాలని పైకి తేవడానికి "టెంపో" (tempo) లభిస్తుంది. టెంపో అనేది చదరంగంలో ఒక ఎత్తుకి సరిపడే కాల పరిమాణం. పై ఉదాహరణలో నలుపు 3. ... Nc6 ఆడడంవలన తనకు అనుకూలించేటట్లుగా గుర్రాన్ని పైకి తేవడమే కాకుండా తెల్ల మంత్రి ఇంకో ఎత్తు వేసి, టెంపో కోల్పోయేటట్టు తెల్ల మంత్రిని తరుముతాడు.

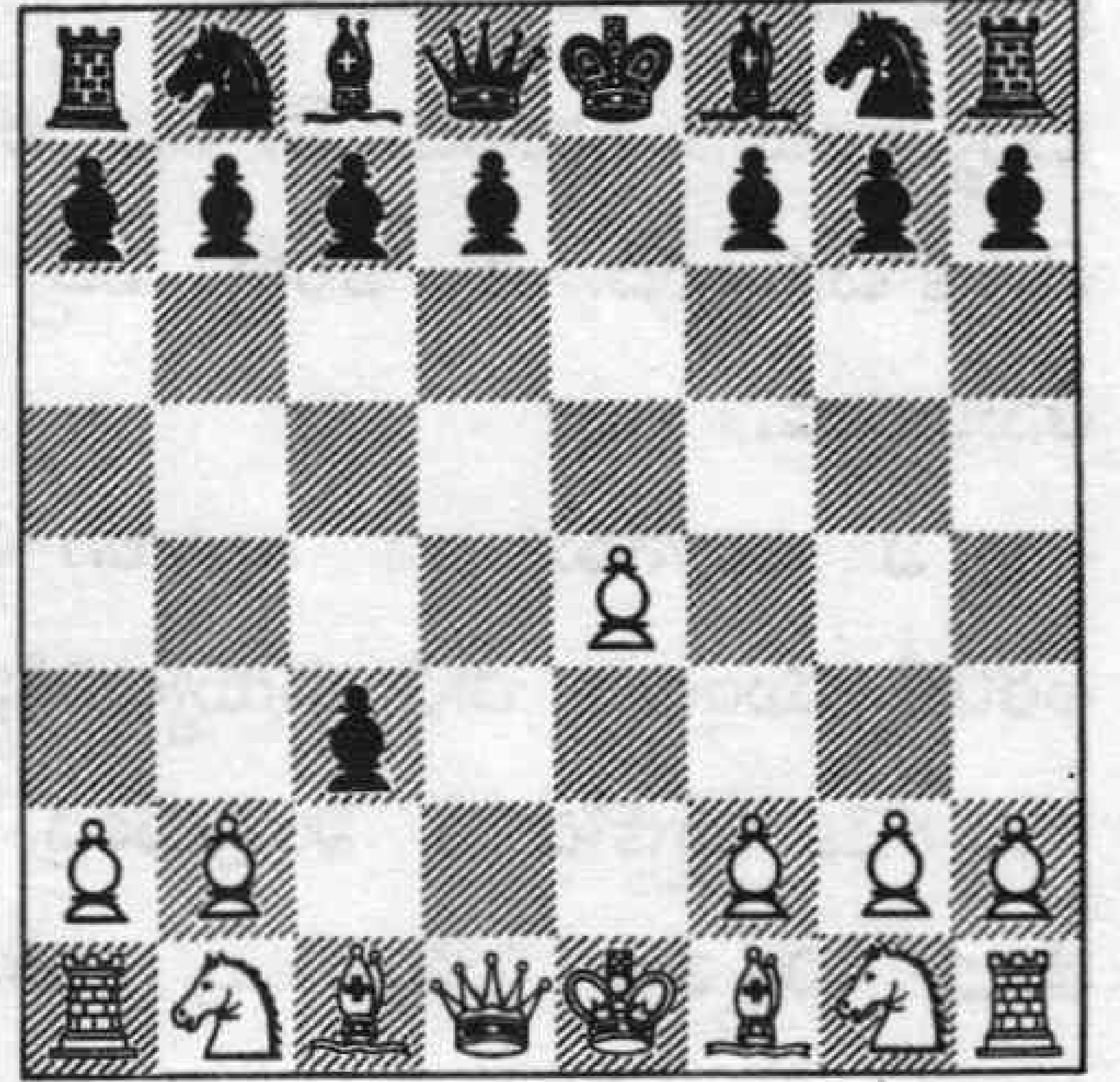
ఇది కాకుండా e5లో ఉన్న బంటుని రక్షించుకోవడం నలుపుకి లాభం కాదు. ఉదాహరణకు 2. ... d6 ఆడితే 3. d×e5 d×e5 4. Q×d8+

K × d8 తర్వాత నలుపు కోటకట్టే హక్కు కోల్పోతాడు. 2. ... f6? ఆడడం ఇంకా అధ్వాన్నం. 3. d × e5 f × e5 4. Qh5+ g6 5. Q × e5+ ఆడి తెలుపు ఏనుగుని గెల్చుకుంటాడు. (149వ పటం)]

149వ పటం

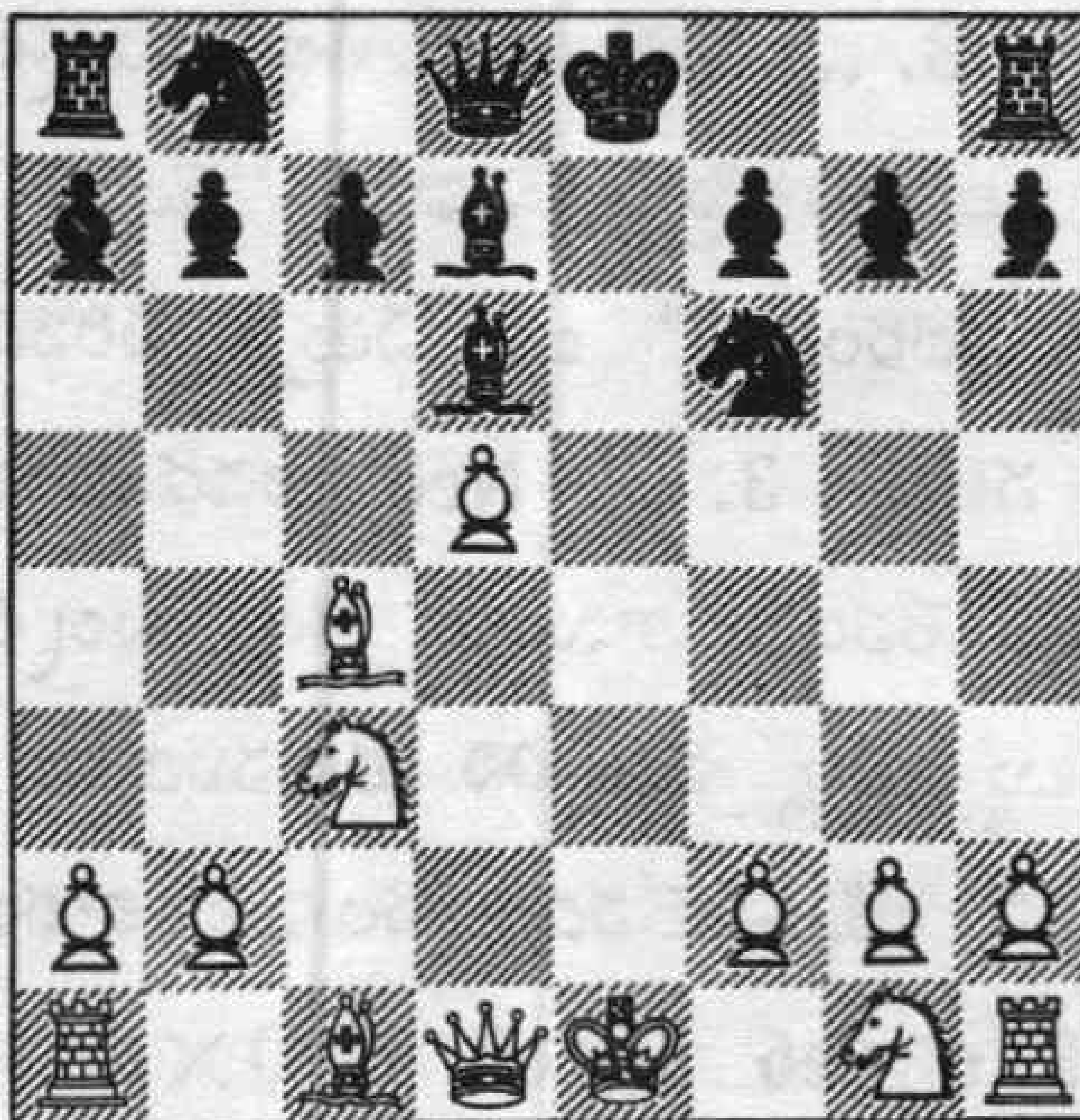


150వ పటం

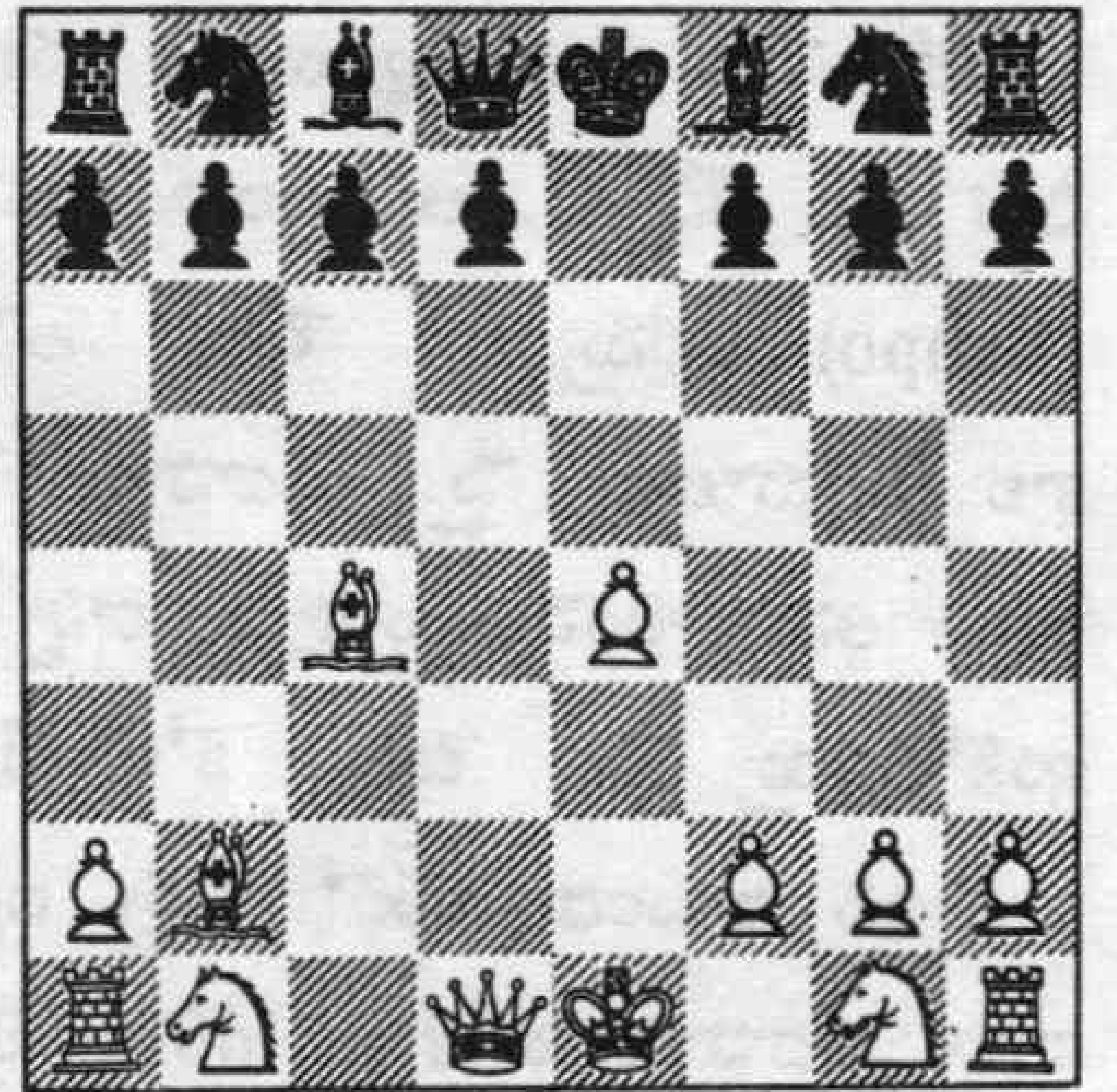


3. c3! (ఊహించని ఎత్తు. కేంద్రాన్ని త్వరగా సంపాదించడం కోసం తెలుపు ఒక బంటునిచ్చేస్తున్నాడు.)

151వ పటం



152వ పటం

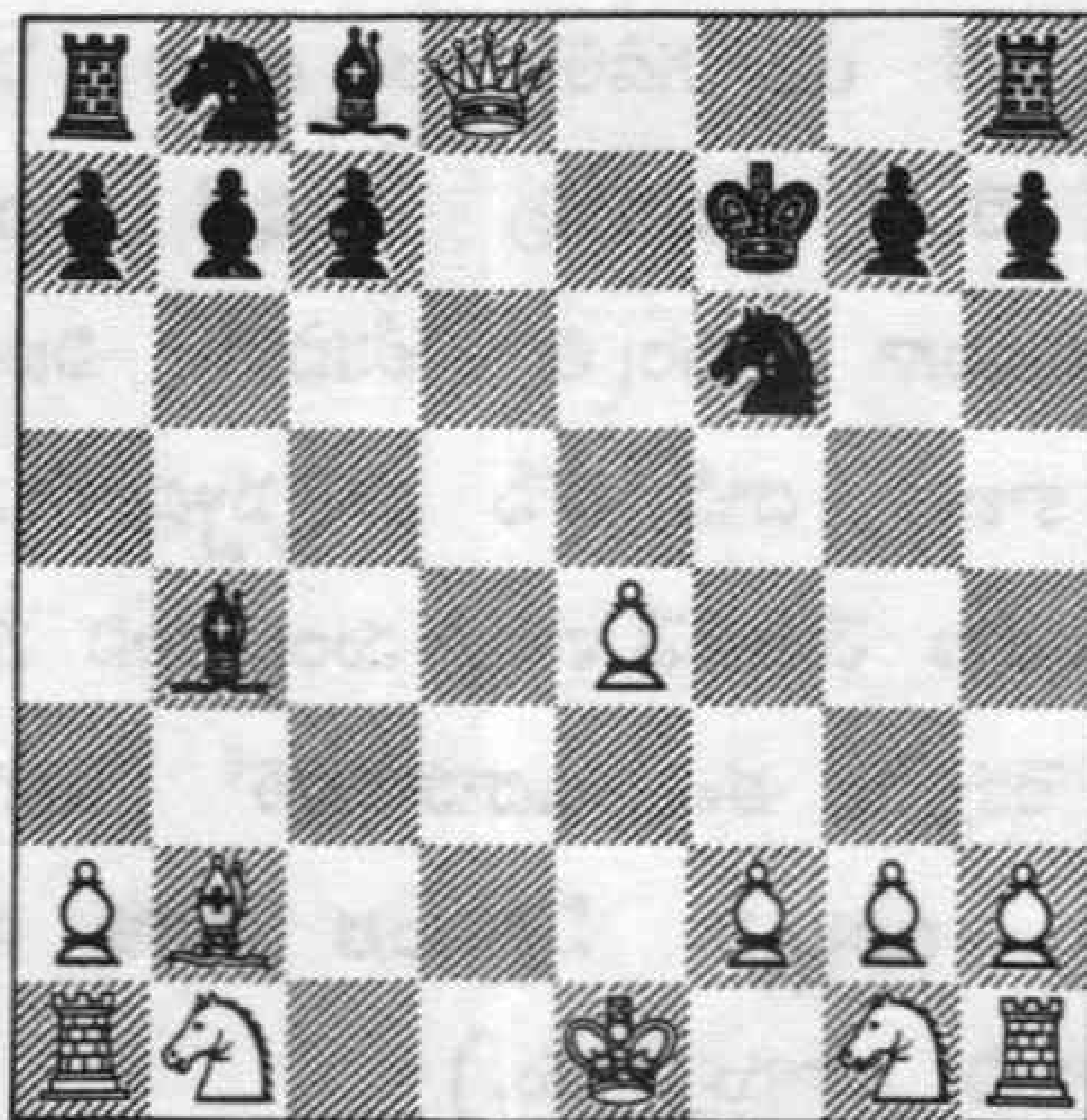


3. ... d × c3 (150వ పటం). [కేంద్రాన్ని కోల్పోకుండా 3. ... d5 ఆడడం ఇంకా మంచిది. 4. e × d5 Nf6 5. Bb5+ Bd7 6. Bc4 d × c3 7. N × c3 Bd6 తర్వాత ఆట సమానంగా ఉంటుంది (151వ పటం.)]

4. Bc4 c × b2 5. B × b2 (152వ పటం) (ఈ ప్రారంభాన్ని డేనిష్ గాంబిట్ – Danish Gambit అంటారు. కేంద్రాన్ని అదుపులోకి తెచ్చుకోవడం కోసం, త్వరత్వరగా బలాన్ని పైకి తేవడం కోసం తెలుపు ఒకటి, లేక రెండు బంట్లని గాని, ఒక బలాన్ని గాని ఇచ్చేస్తే అలాంటి ప్రారంభ దశని గాంబిట్ అంటారు. పై ఉదాహరణలో నలుపుకి రెండు బంట్లు ఎక్కువ ఉన్నాయి కాని అతను ఒక్క బలాన్ని కూడా పైకి తీసుకురాలేదు. ప్రతిగా తెల్ల శకట్లు రెండూ మంచి కర్ణాలను ఆక్రమించడమే కాకుండా, e4లోని బంటు సాయంతో కేంద్రాన్ని అదుపులో ఉంచుతున్నాయి.)

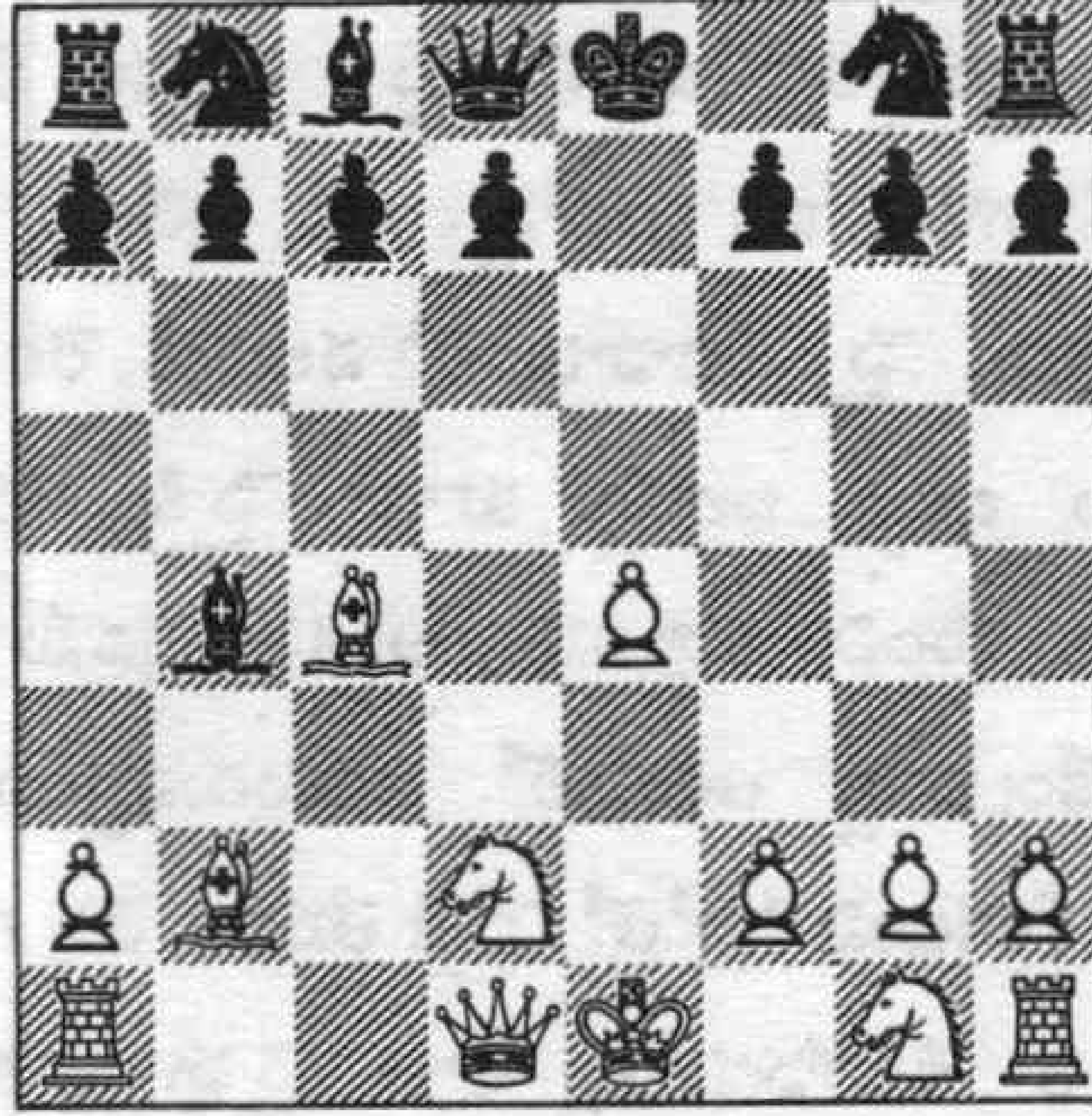
5. ... Bb4+ [శకటుని 'షా'తో పైకి తేవడం చెడ్డగా కనిపించక పోవచ్చు కాని ఈ శకటు దగ్గర లేకపోవడంవల్ల రాజు వైపు భాగం (ముఖ్యంగా g7 గడి) బలహీనమౌతుంది. 5. ... d6 ఎత్తు క్లిష్టమైన ఆటకి దారితీస్తుంది. నలుపు వెంటనే రెండు బంట్లని ఇచ్చి వేసి ఆట తేలిక పరుస్తూ 5. ... d5 6. B × d5 Nf6 7. B × f7+ K × f7 8. Q × d8 Bb4+ (153వ

153వ పటం



పటం) 9. Qd2 B×d2+ 10. N×d2 c5 వరసలో ఆడవచ్చు. అప్పుడు ఆట సరి సమానంగా ఉంటుంది.]

154వ పటం



6. Nd2 (154వ పటం) (ఇప్పుడు నలుపు 7. B×g7, లేక 7. B×f7+ K×f7, 8. Qb3+... తర్వాత 9. Q×b4 ఎత్తులని కాచుకోవాలి. ఈ వరసలో తెలుపు నల్ల రాజు కోటకట్టనీకుండా చెయ్యడమే గాక ఒక బంటుని తిరిగి సంపాదించుకుంటాడు.)

6. ... Qg5? (నలుపు చక్కగా ఆడానని అనుకుంటున్నాడు. 7. ... Q×g2, లేకపోతే d2 గడిలో మంత్రులని "మార్పిడి" చేద్దామని నలుపు ఆశ. ఆ రెండో బెదిరింపు తెలుపుకి ముఖ్యంగా ప్రమాదం. ఎందుకంటే, సాధారణంగా మంత్రి లేకపోతే విజయవంతంగా దాడి చెయ్యడం కష్టం కాబట్టి దాడి చేసే వాళ్లెప్పుడూ మంత్రుల మార్పిడిని తప్పిస్తారు. అలాగే రక్షణ చేసుకునే వాళ్ళు మంత్రులని మార్పిడి చేస్తే చాలా లాభం పొందినట్లు లెక్క. ఈ ఉదాహరణలో రెండు బంట్లెక్కువగా ఉన్న నలుపు బలాన్ని, బంట్లను వీలైనంత వరకు మార్పిడి చేసి, ఆట చివరి దశలోకి పోదామని చూస్తున్నాడు.)

7. Nf3! మంత్రుల మార్పిడి నిరోధిస్తూ తెలుపు మరో గుర్రాన్ని పైకి తెచ్చాడు.

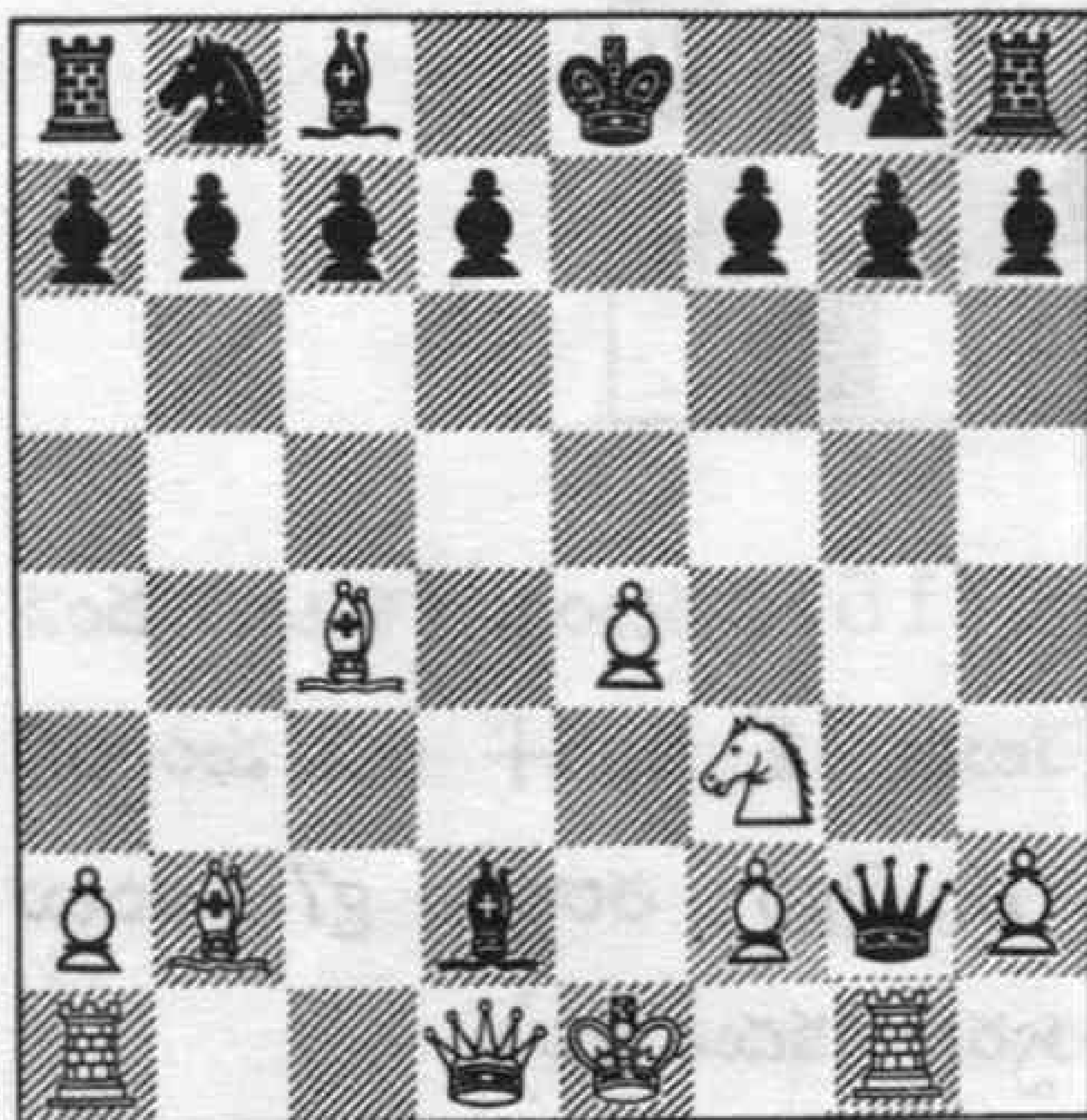
7. ... Q×g2 నలుపు ఇంకో బంటుని గెల్చుకున్నాడు గాని మంత్రినే మళ్ళీ మళ్ళీ కదుపుతూ ఇంకో టెంపో కోల్పోతున్నాడు.

8. Rg1 B×d2+ (155వ పటం) (నలుపు తన పథకంలో ఒక మెట్టు విజయం సాధించినట్లే పైకి కన్పిస్తోంది. 9. Q×d2 ఆడితే f3లో గుర్రం పోతుంది. 9. N×d2 ఆడితే g1లో ఏనుగు పోతుంది. 9. K×d2కి జవాబుగా 9. ... Q×f2 వుంటుంది. యేమైనా నలుపు అంచనాలు సరి గాదు.)

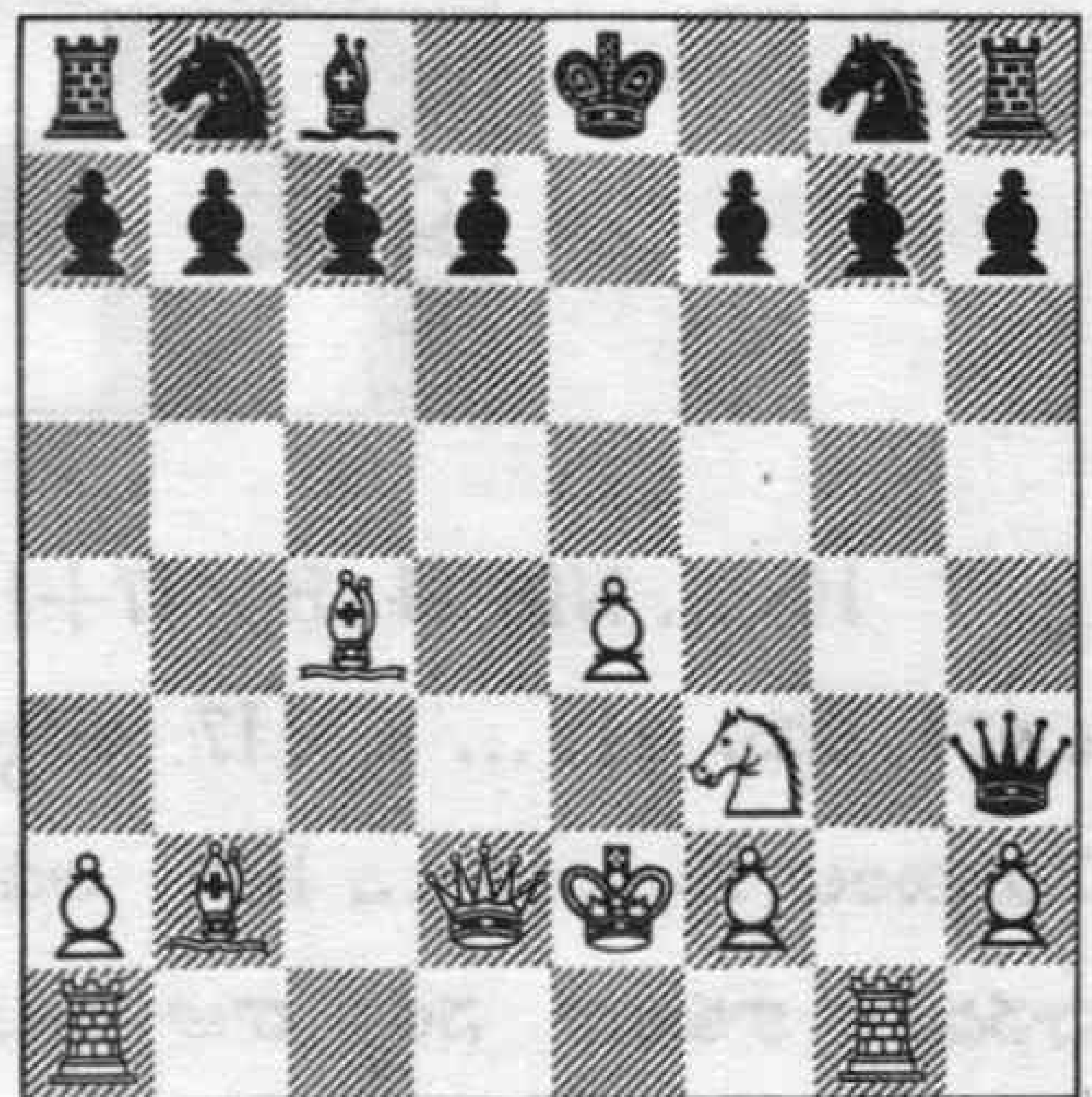
9. Ke2! తెల్ల బలాలు అన్నీ చక్కగా మోహరించి వుండడంతోటి తెలుపుకి కోటకట్టక్కర్లేకుండానే లాగేస్తాడు.

9. ... Qh3 10. Q×d2 (156వ పటం)

155వ పటం



156వ పటం

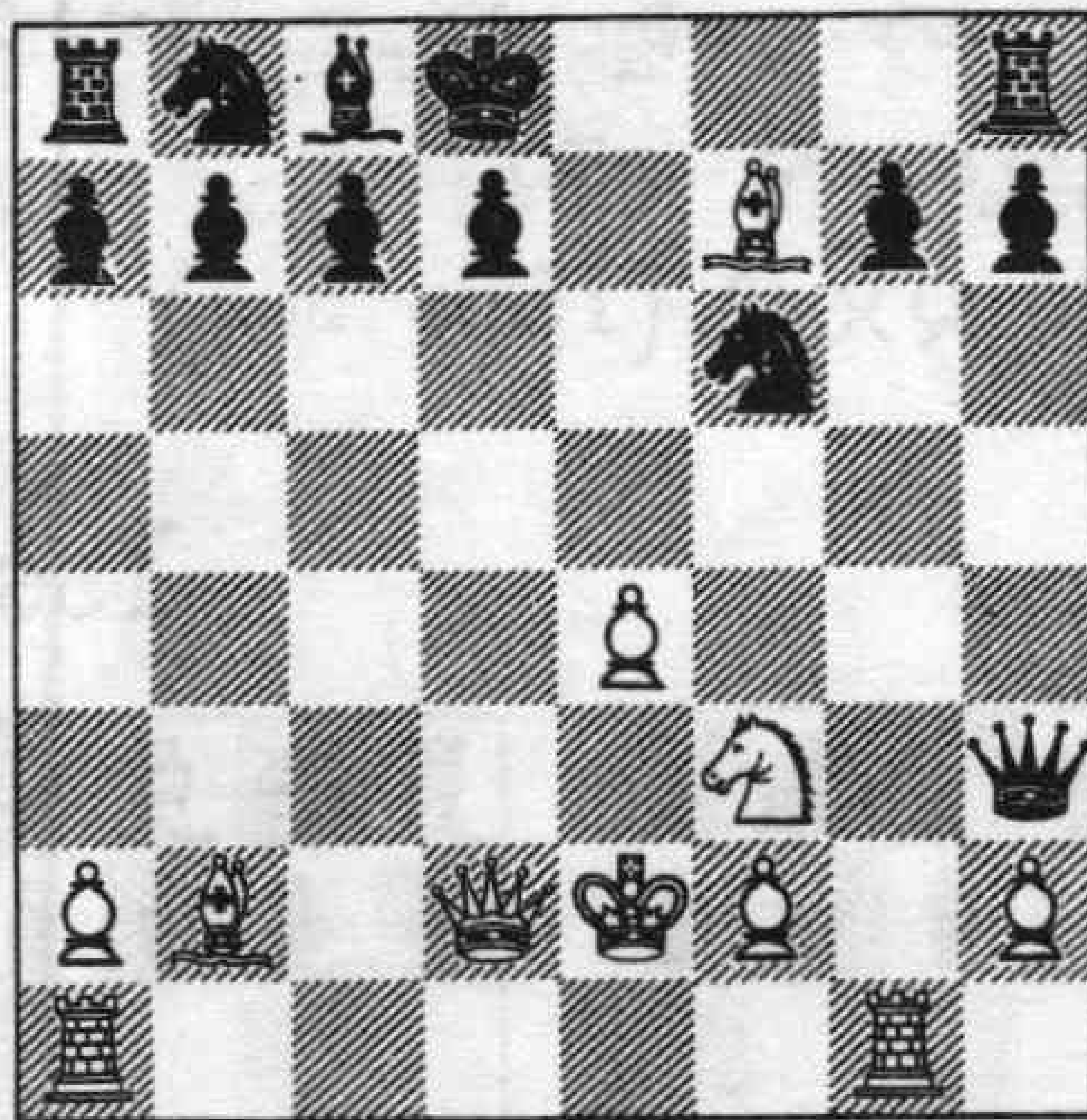


జాగ్రత్తగా గమనించండి. a1లో ఉన్న ఏనుగు తప్ప తెలుపు అన్ని బలాలని పైకి తెచ్చాడు. నల్ల మంత్రి ఒకటే బయటికి వచ్చింది, అది కూడా అంత బాగా కాదు. అంటే తెలుపుకి ఆట ప్రారంభ దశ అయిపోయింది. నలుపు యింకా శ్రీకారం చుడుతున్నాడు. ఎందుకని? బంట్లని చంపే

దురాశతో నలుపు చాలా కాలాన్ని (ఎత్తుల్ని) వృథ చేశాడు. వేసిన తొమ్మిది ఎత్తులలోనూ నాలుగు బంట్లతోటి, మూడు మంత్రితోటి, రెండు ఒకే శకటుతోటి వేశాడు. నలుపు తన బలం ముందుకి తీసుక రావడమే కాకుండా, కేంద్రాన్ని కూడా నిర్లక్ష్యం చేశాడు. కాని, తెలుపు ఒక్కో బలాన్ని ఒక్కో సారి మాత్రమే కదిపాడు.

ప్రస్తుతం తెలుపుకి గెలిచేందుకు బోలెడు మార్గాలున్నాయి. (11. B×g7 గాని, 11. B×f7+ గాని నలుపు ఎదుర్కొనే పరిస్థితిలో లేదు.)

157వ పటం



10. ... Nf6 11. B×f7+! Kd8 (157వ పటం). (శకటుని చంపటానికి లేదు. 11. ... K×f7 తర్వాత తెలుపు 12. Ng5+ ఆడి మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు. 11. ... Kf8 ఆడితే 12. Qg5 తర్వాత g7 బంటు చావడమే కాకుండా నల్ల రాజు ఆట త్వరగా కదుతుంది).

12. R×g7 N×e4 (13. B×f6++ దెబ్బని ఎదుర్కోవాలి). 13. Qg5+! Ng5 14. Bf6++.

పై ఆటలో తన బలాన్ని పైకి తేవడానికి తెలుపుకి టెంపోలు లభించాయి. నలుపు ఎత్తులని వృథా చేశాడు. కాలాన్ని సరిగా వినియోగించుకుంటే ప్రత్యర్థికంటే ముందుగా మీ బలాన్ని పైకి తీసుకురావచ్చు. పాత కాలం

ఆటగాళ్లలో ప్రారంభ దశలో కాలం ఎంత విలువైనదీ గ్రహించిన గొప్ప అమెరికన్ ఆటగాడు మార్ఫీ (1837–1884).

మార్ఫీ ఆటగాళ్ల సమూహం

పారిస్, 1858

1. e4 e5 2. Nf3 d6. [ఈ ప్రారంభాన్ని ఫిలిడోర్ (1726–1795) గౌరవ సూచకంగా "ఫిలిడోర్ రక్షణ" (Philidor's Defence) అంటారు. ఫిలిడోర్ 18వ శతాబ్ది ఉత్తరార్థపు ఆటగాళ్లందరిలోకీ దిట్ట.]

3. d4 Bg4? (3. ... Nf6 గాని, 3. ... Nd7 గాని సరైన ఎత్తులు.)

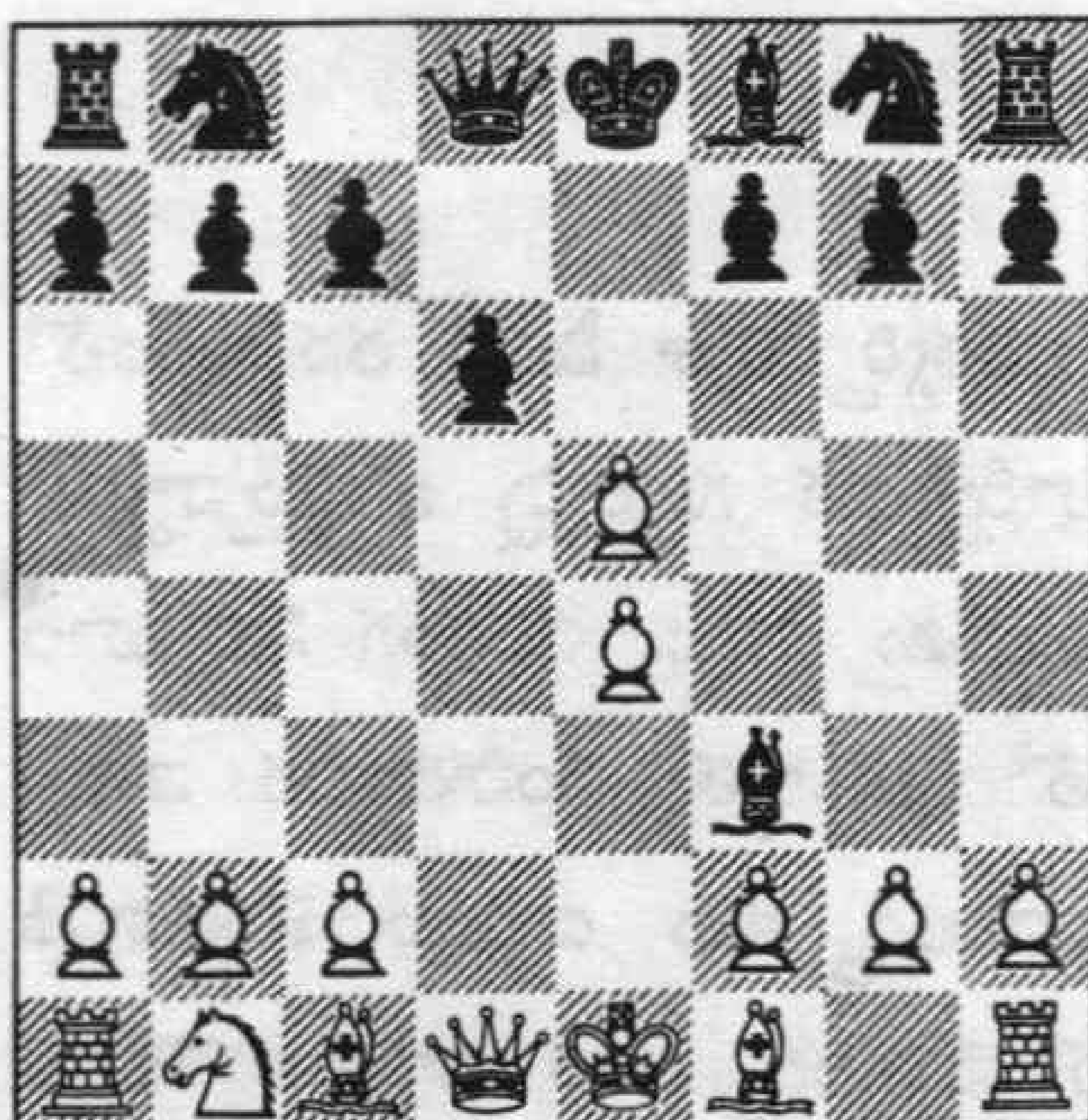
4. d×e5 B×f3 (158వ పటం). (4. ... d×e5 ఆడితే 5. Q×d8+ K×d8 6. N×e5 వరసలో తెలుపు ఒక బంటుని గెల్చుకుంటాడు.)

5. Q×f3 d×e5 (నల్ల శకటు రెండు ఎత్తులు వేసి చచ్చిపోయింది. తెల్ల బలాలు త్వరగా పైకి వస్తున్నాయి.)

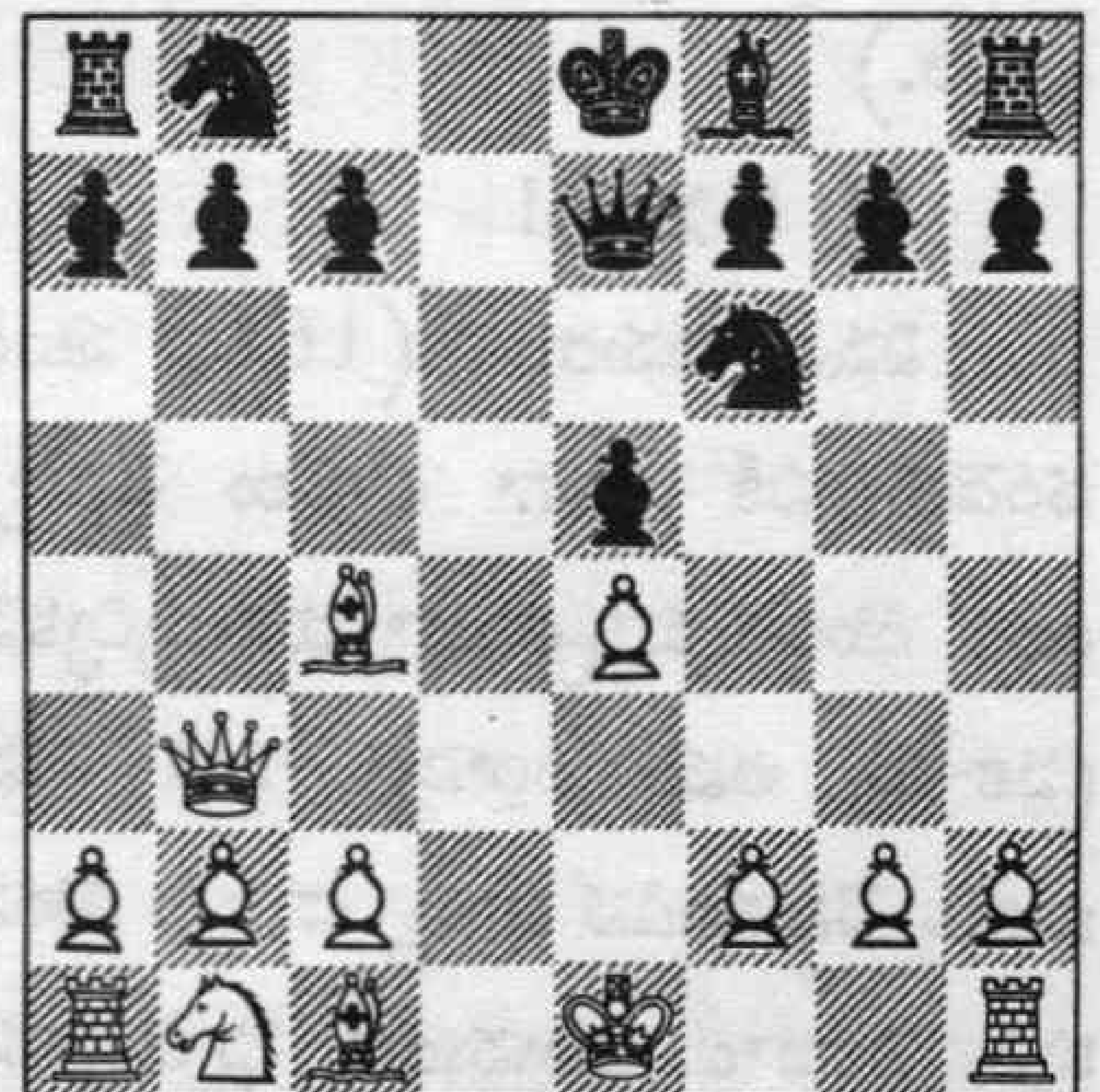
6. Bc4 (ఇప్పుడు 7. Q×f7++కి ప్రమాదం ఉంది.)

6. ... Nf6 (f7 మీద దాడిని ఆటకట్టునీ నలుపు అడ్డుకొంటున్నాడు

158వ పటం



159వ పటం



గాని మార్పీ చెయ్యబోయే మరో దాడిని నలుపు చూడలేదు. 6. ... Qd7 ఆడడం కొంచెం నయం. ఐనా 7. Qb3, 8. Nc3, 9. 0—0 Rfd1 ఎత్తులతో తెలుపు నిరాటంకంగా బలాన్ని పైకి తెచ్చి ఆధిక్యత సాధిస్తాడు. నలుపు పరిస్థితి క్లిష్టంగానే ఉంటుంది.)

7. Qb3 (f7, b7 బంట్లని ఇబ్బడి దాడి చేసి తెలుపు ఒక బంటుని గెలవచ్చు.)

7. ...Qe7 (159వ పటం) (ఉన్న వాటిలో మంచిది. నలుపు b7లో ఉన్న బంటు నిచ్చెయ్యడానికి తయారుగా ఉన్నాడు. 8. Q×b7 Qb4+ తర్వాత మంత్రులని మార్పిడి చేసి దాడి తగ్గిద్దామని నలుపు చూస్తున్నాడు. 7. ... Qd7? సాదా యెత్తు అని చెప్పక్కర్లేదు. 8. Q×b7 Qc6 9. Bb5 తర్వాత నల్ల మంత్రి పోతుంది.)

8. Nc3! (ఆట ప్రారంభ దశలో ఆటగాళ్లు బలాన్ని పైకి తేవాలి.)

8. ... c6 (బలాన్ని పైకి తెచ్చే బదులు b7 బంటుని కాచుకుంటూ, నలుపు విధిగా మరో బంటు ఎత్తు వెయ్యాలి.)

9. Bg5 (f6లో ఉన్న గుర్రాన్ని తెరవులో ఉంచుతూ వేసిన ఈ శకటు ఎత్తుతోటి తెలుపు తన చిన్న బలాన్నంతట్నీ పైకి తెచ్చాడు.)

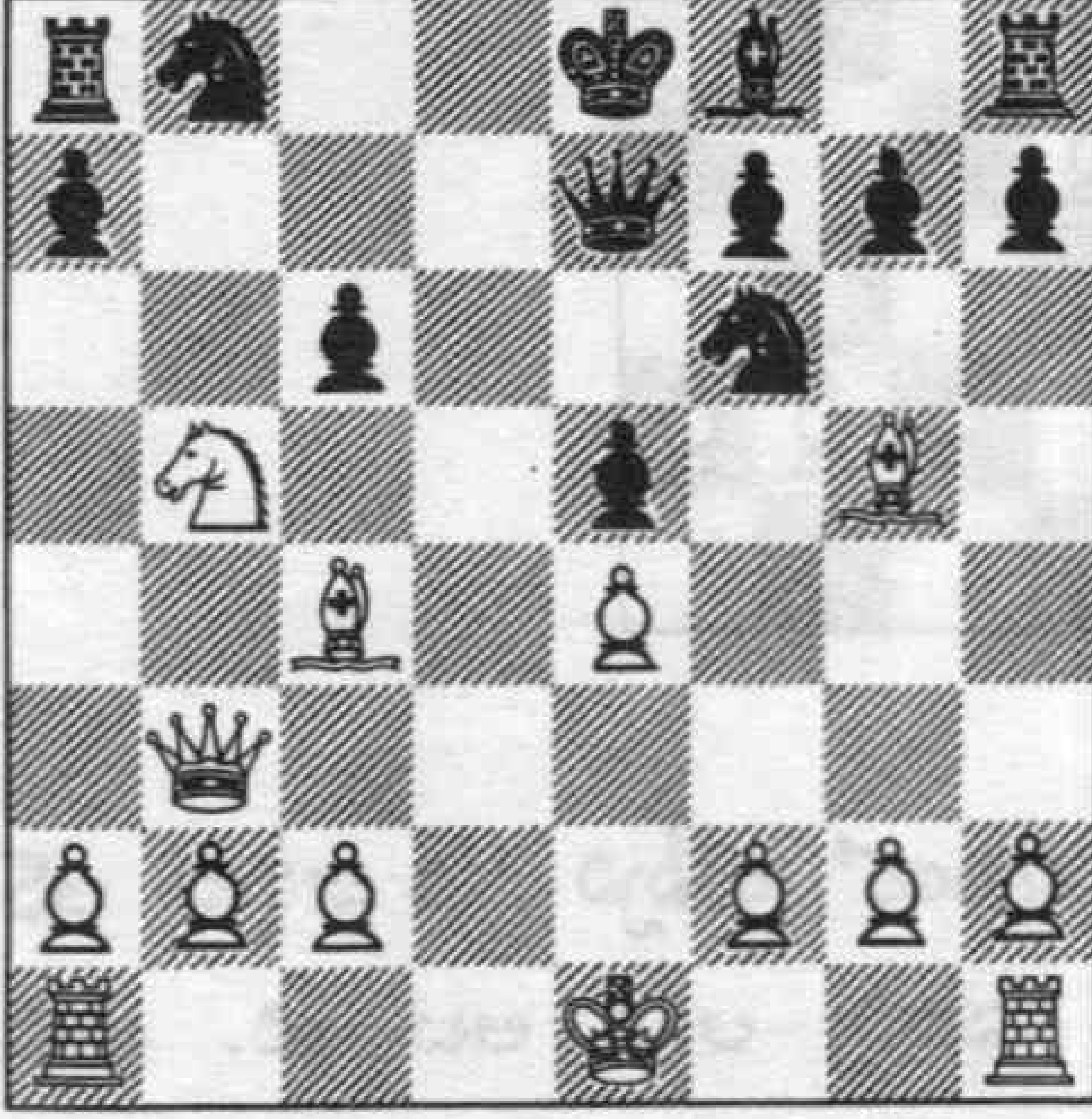
9. ... b5? (శకటు తప్పుకున్నాక Nbd7 ఆడి మెల్లిగా తన బలాన్ని కూడా పైకి తెద్దామని నలుపు అనుకుంటున్నాడు. 9. ... Qc7 కొంచెం నయం.)

10. N×b5!

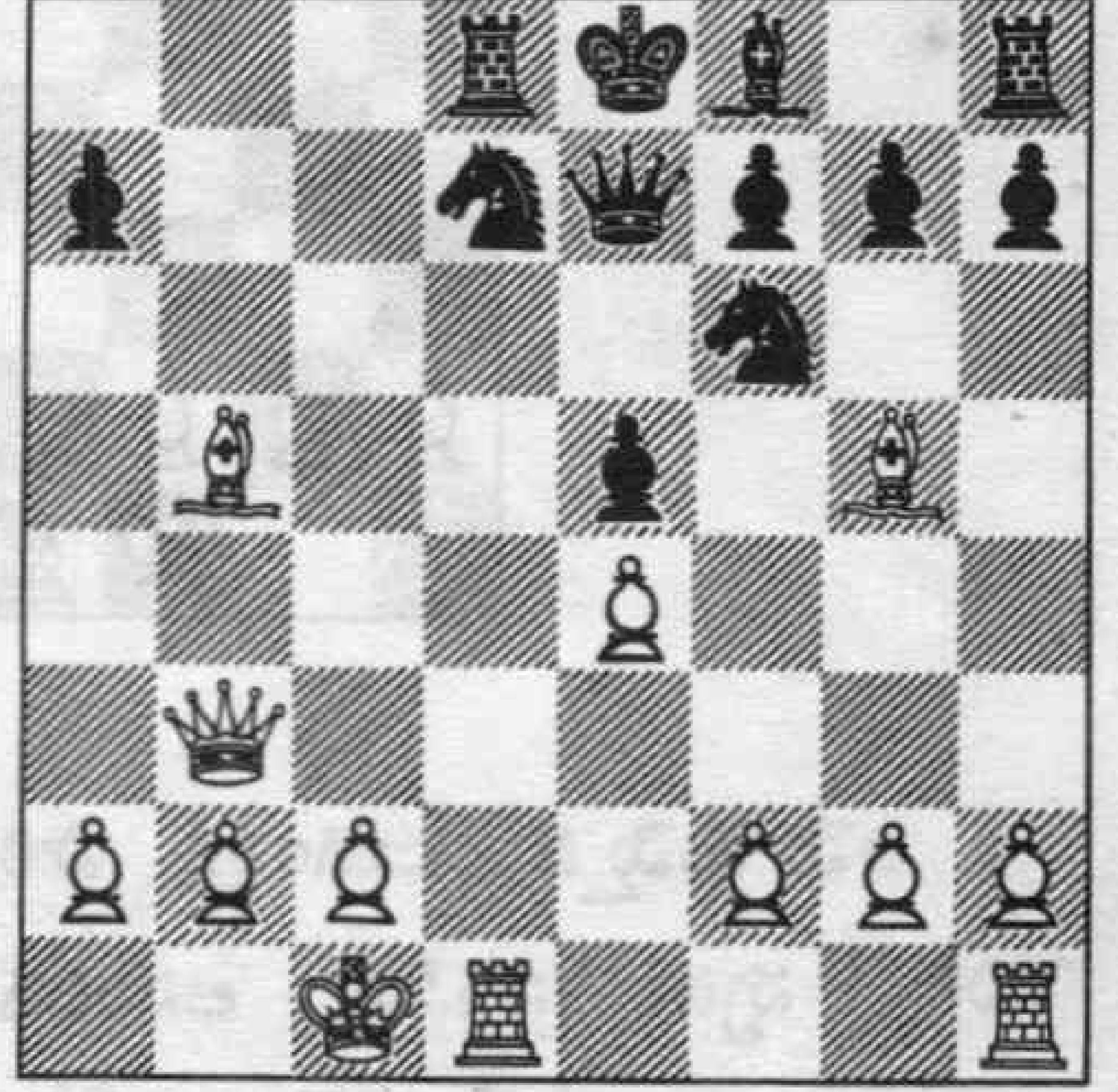
విషమ సమయం (160వ పటం): ప్రత్యర్థి రాజు మీదికి తన బలంతో దండెత్తడానికి వీలుగా దారులు చేస్తూ మార్పీ ఒక గుర్రాన్ని ఇచ్చేస్తున్నాడు. యిది యెంత మాత్రమూ యాదృచ్ఛికమైన యెత్తు కాదు. చదరంగ నియమాల ప్రకారం, తమ బలాన్ని పైకి తేవడంలో ఆధిక్యత సంపాదించిన వాళ్లు బలగం వెనుకబడిన వాళ్లు దారులు తెరవకుండా అడ్డి తమ దారులు తెరవడానికి కృషి చేయాలి. తద్భిన్నంగా పైకి రాపడంలో వెనకబడ్డ పక్షం దారులు తెరుచు

కునే యెత్తులు తప్పించుకోవాలి. తెరచి వున్న దారుల్ని ఉపయోగించుకునే సామర్థ్యం అతని బలానికి లేదు. ప్రత్యర్థి స్వాహా చేసేస్తాడు.

160వ పటం



161వ పటం



10. ... c×b5 11. B×b5+ Nd7 12. 0—0—0 (13. B×d7+ ప్రమాదం.)

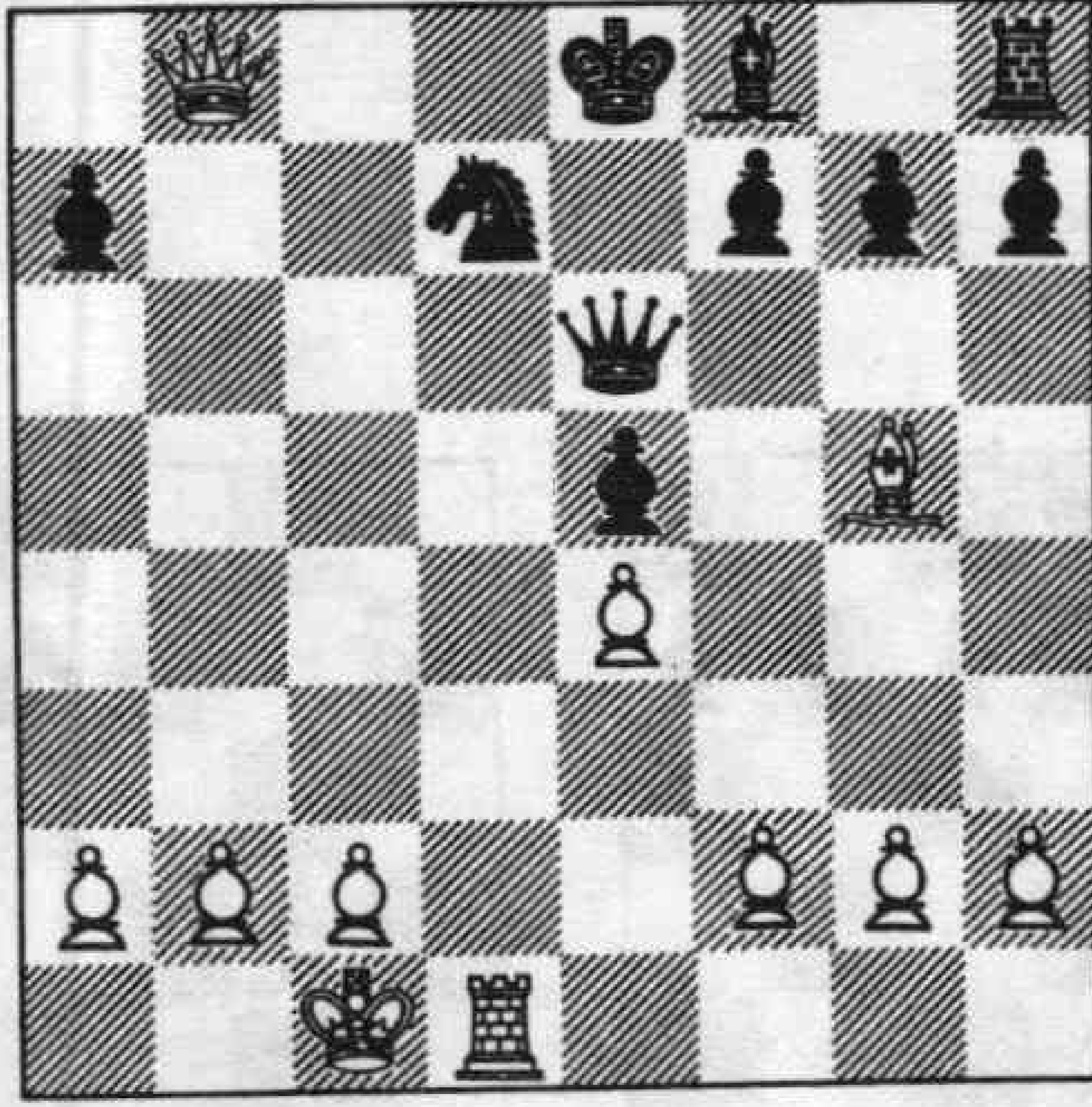
12. ... Rd8 (161వ పటం). [12. ... Qb4 ఆడితే 13. B×f6 g×f6; (13. ... Q×b3? 14. B×d7++) 14. B×d7+.]

13. R×d7! R×d7 14. Rd1 (రక్షణలో బాగా ఉపయోగపడుతున్న d7లో గుర్రాన్ని చంపడానికి తెలుపు తన ఏనుగుని బలి ఇచ్చేసి, మిగిలిన బలాలని – h1లో ఉన్న ఏనుగుని – ఆటలోకి తెస్తున్నాడు. నలుపు ప్రారంభ దశలో ఎంత అధ్వాన్నంగా ఆడాడంటే, f8లో ఉన్న శకటు, h8లో ఉన్న ఏనుగు అతనికే మాత్రం కొరగావు.)

14. ... Qe6 (ఇప్పుడు కూడా 14. ... Qb4 తర్వాత 15. B×f6 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.)

15. B×d7+ N×d7 16. Qb8+!... (162వ పటం) 16. ...N×b8 17. Rd8++.

162వ పటం



అమోఘమైన ముగింపు! పారిస్ నగరంలో రాస్సీని "ది బార్బర్ ఆఫ్ సెవిల్లీ" నృత్య నాటికని ఆనందిస్తూ మార్ఫీ ఆడిన ఆట ఇది. అతని ప్రత్యర్థులు హెర్జోగ్ వాన్ బ్రాన్ష్వీ, కౌంట్ ఇసో.

బంట్లని సమర్థవంతంగా అమర్చడం

బంటు అన్నింటిలోకీ బలహీనమైనది. ఐనప్పటికీ ఆటలో అది చాలా ముఖ్యమైన పాత్రవహిస్తుంది. ఏదేనా గడిని బంటు దాడిలో ఉంచితే ప్రత్యర్థి బలం ఆ గడిని ఆక్రమించలేవు. ఆ రకంగా ముఖ్యమైన గళ్లని బంట్లతో అదుపులో పెట్టచ్చు. మీ బంట్లని ముందుకి నెడుతూ ప్రత్యర్థి బలాలని వెనక్కి తరమచ్చు. ఇంత క్రితమే చెప్పినట్లు బలంగా కదలికతో ఉన్న బంట్ల కేంద్రం ముఖ్యం. బంట్ల కూర్పు ప్రభావం మిగిలిన బలంమీద కూడా ఉంటుంది. కేంద్రంలోనూ, చుట్టు పక్కలా బంట్ల కూర్పుని "బంట్ల నిర్మాణం" (Pawn structure) అంటారు. ఆట మధ్య దశలో ఆటగాళ్ల వేసే పథకాలు వాళ్ల వాళ్ల బంట్ల నిర్మాణంమీద ఆధారపడి ఉంటాయి.

మనకి అనువుగా ఉండేందుకు బంట్లు సాధ్యమైనంత ముందుగా ఉండాలి (తద్వారా మన బలం కదలికకి ఎక్కువ అవకాశం ఉంటుంది), ముందుకి కదలడానికి వీలుగా ఉండాలి (ప్రత్యర్థి బలం వాటికి అడ్డు అవకూడదు), బలహీనంగా వుండకూడదు.

లిసిట్సిన్‌తోటి నలుపు ఆడుతూ గ్రాండ్‌మాస్టర్ బొత్వీన్నిక్ తన బంట్లనీ, బలాన్నీ చాలా చక్కగా మోహరించాడు (163వ పటం చూడండి).

163వ పటం



నల్ల బంట్లు కేంద్రాన్ని ఆక్రమించి ఉన్నాయి. వాటికి తగినంత రక్షణ నిస్తూ వెనక బలం వుంది. తెల్లవి ఇరుక్కు పోయి ఉన్నాయి.

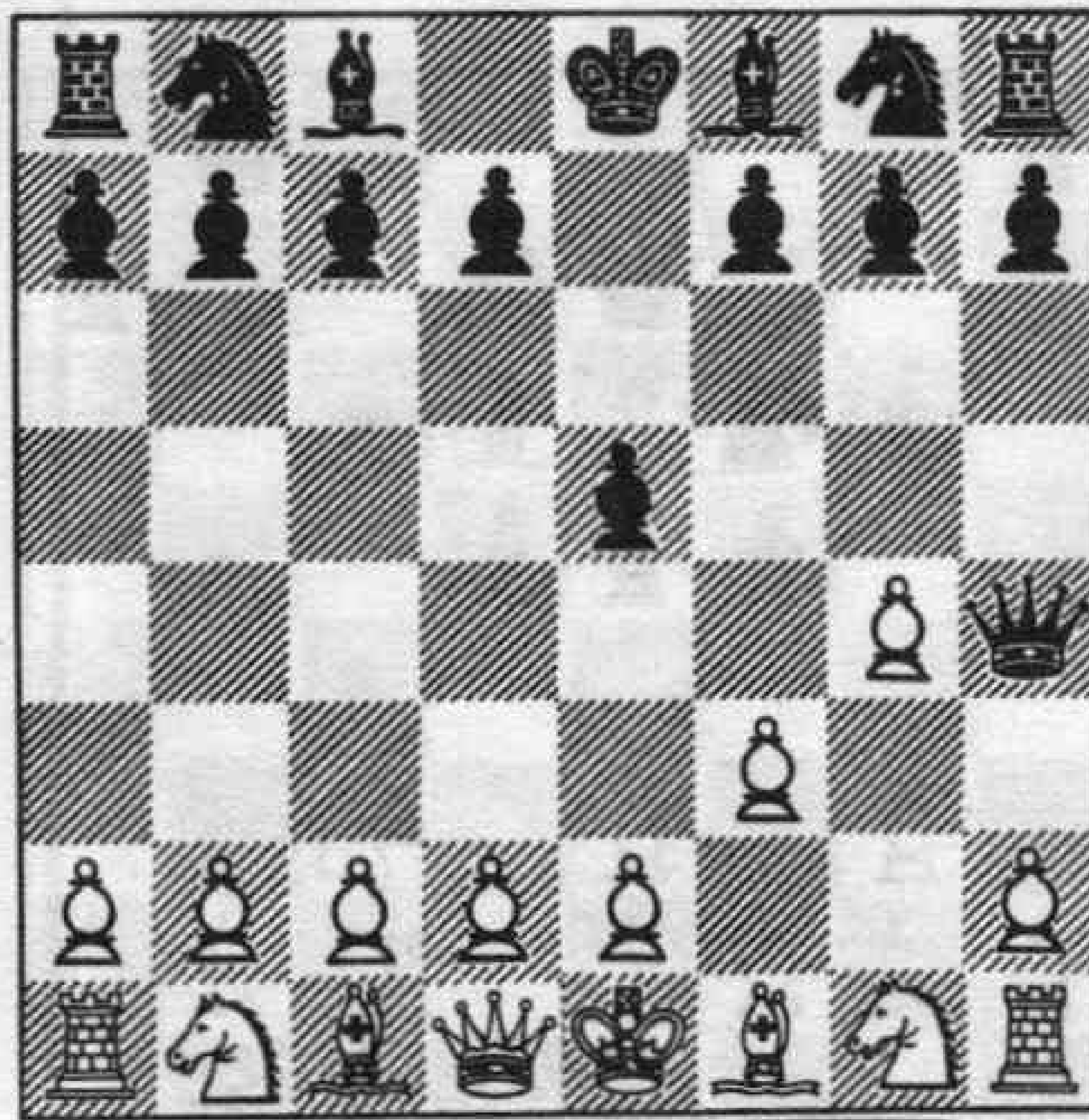
ప్రారంభ దశలో తప్పులు

నేర్చుకునేవాళ్లు ఆట ప్రారంభ దశలో సాధారణంగా చేసే కొన్ని తప్పులు పరిశీలిద్దాం.

మొదటి సలహా – బంట్లతో ఎత్తులు యెక్కువ వేయకండి. బంట్ల

యెత్తులు వాటికిగా ఆట ముందుకు పోయే యెత్తులు కాదు. బంట్లు జరుపుతూ తెరిచిన దారులలోంచి మన బలాన్ని పైకి తేవడం ముఖ్యం. ఆట ప్రారంభంలో బలాన్ని పైకి తెచ్చేందుకు వీలుగా బంట్లతో రెండు, మూడు ఎత్తులు వేస్తే చాలు. ఇష్టం వచ్చినట్లు బంట్లు తోసేస్తే మనకి నష్టమే కాకుండా ఒక్కొక్కప్పుడు ఆటకట్టు కూడా అవుతుంది. ఉదాహరణకు 1. f3? e5 2. g4?? Qh4++. (164వ పటం).

164వ పటం



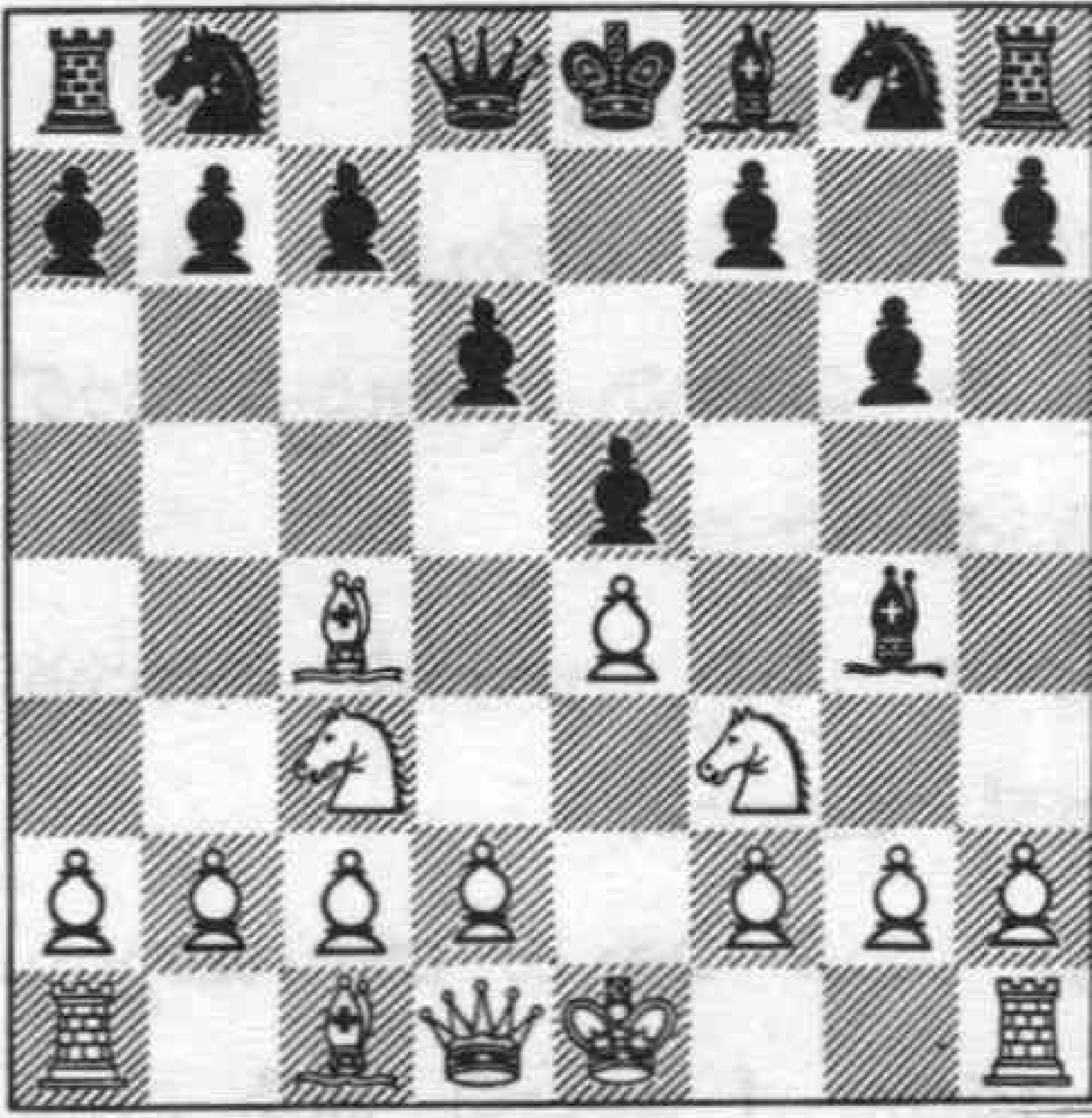
మరో ఉదాహరణ: 1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. Bc4 Bg4 4. Nc3 g6? (165వ పటం) (4. ... h6? ఆడినా కూడా అదే మిళితం వస్తుంది. శకటుని కాచుకుంటూ 4. ... Nf6 ఆడి బలం పైకి తేవడం మంచిది.)

5. N×e5!! B×d1? (5. ... d×e5 ఆడడం మెరుగు; కాని 6. Q×g4 తర్వాత తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుంది. తెలుపుకి ఒక బంటెక్కువ కూడా ఉంటుంది.)

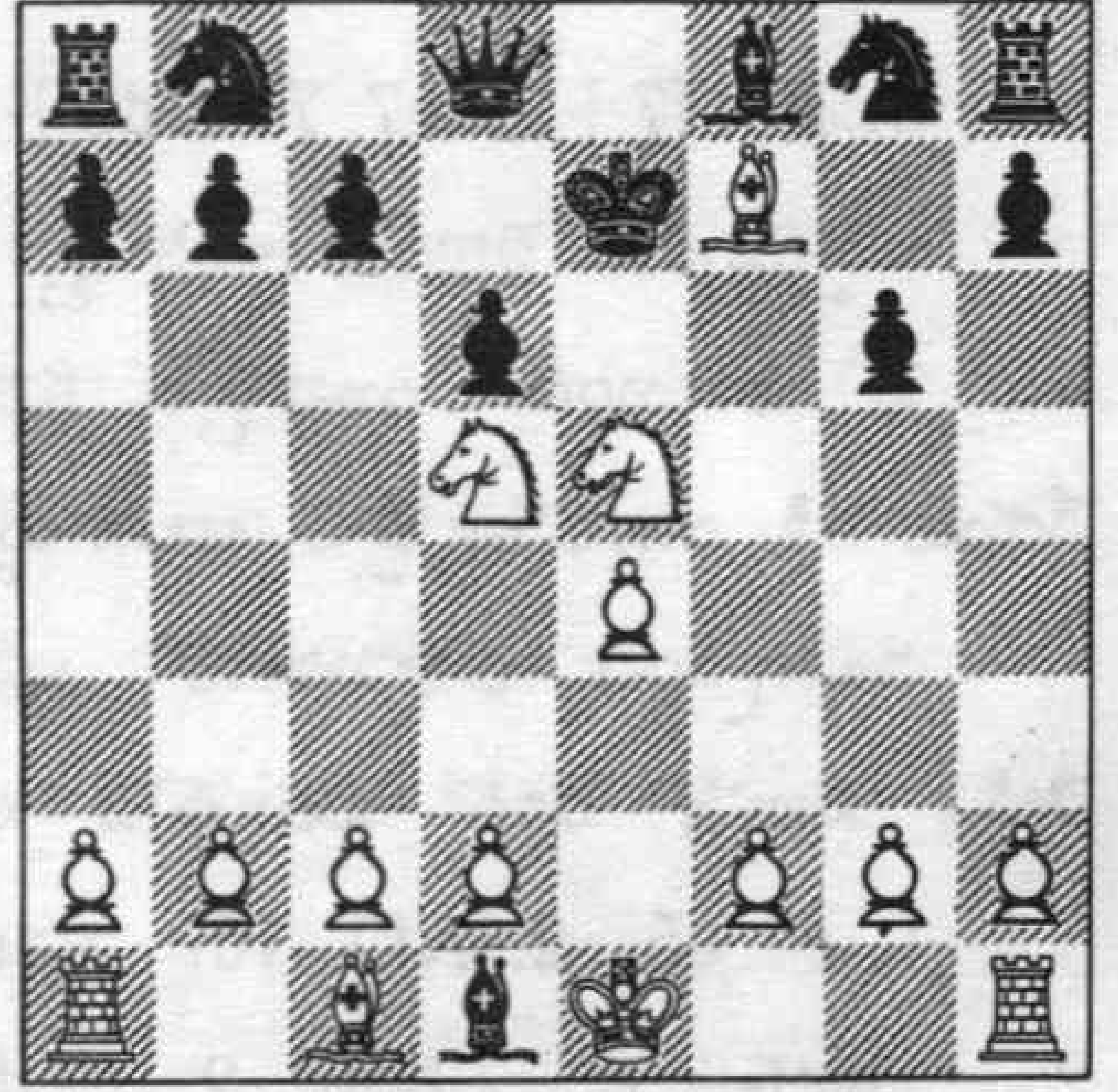
6. B×f7+ Ke7 7. Nd5++.

166వ పటంలో కనిపించే చక్కని ఆటకట్టు "లెగాల్ ఆటకట్టు"గా (Légal mate) చదరంగం ఆటలో నిలిచిపోయింది. ఫ్రాన్స్ దేశం వాడైన లెగాల్ (1702–1792) ఫిలిడోర్‌కి గురువు, జీవితాంతం మంచి ఆటగాడు.

165వ పటం



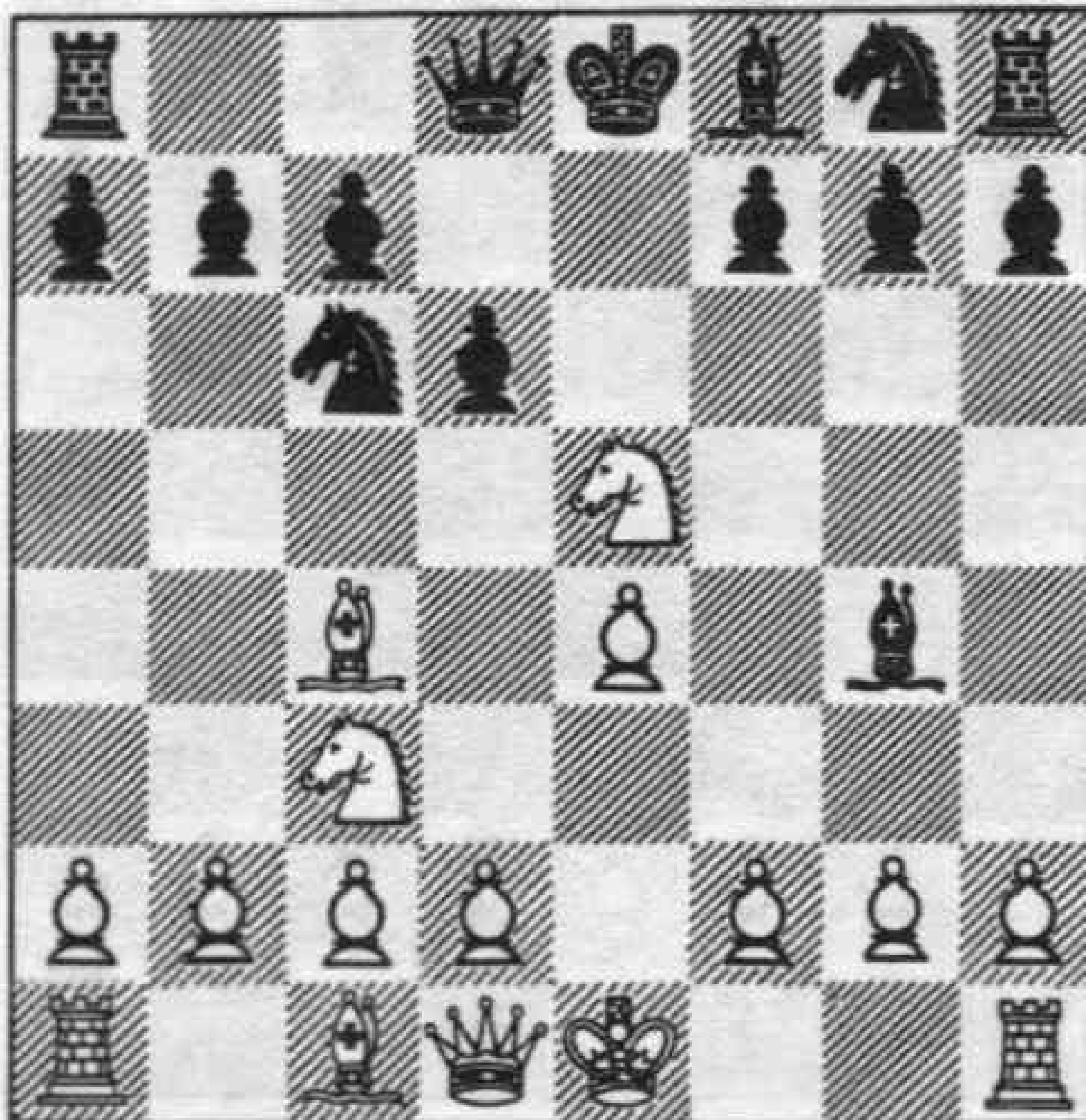
166వ పటం



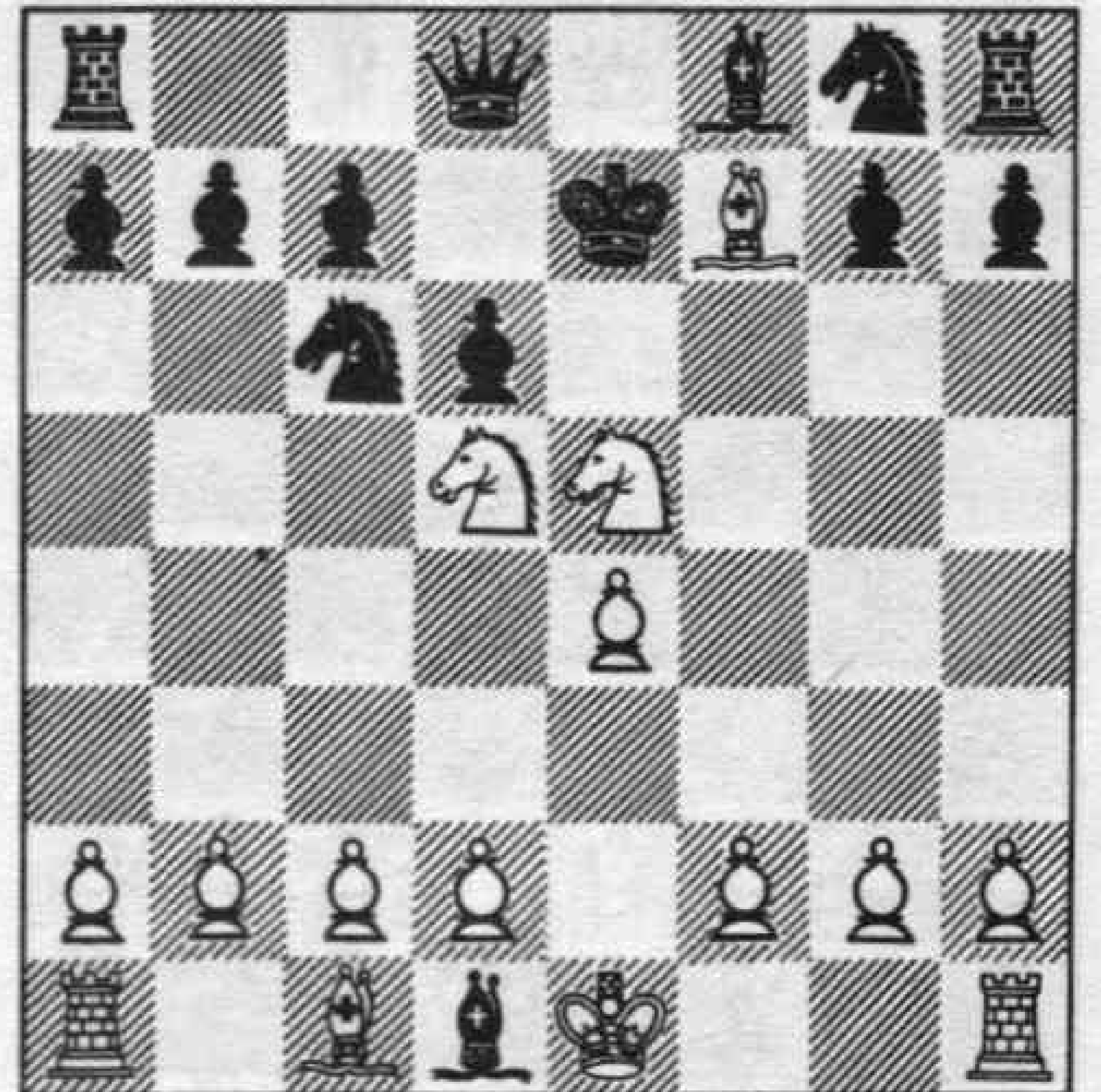
తన 85వ ఏట లెగాల్ సెన్–బ్రీని ఈ క్రింది విధంగా తెల్ల బలంతో ఓడించి తన పేరు చిరస్థాయి చేసుకున్నాడు.

లెగాల్–సెన్–బ్రీ. 1. e4 e5 2. Bc4 d6 3. Nf3 Nc6 4. Nc3 Bg4 5. N×e5 (167వ పటం) (నిజానికి ఈ ఎత్తు తప్పే. కాని లెగాల్‌కి తన ప్రత్యర్థి బలహీనత బాగా తెలుసు. అతను ఆలోచించకుండా మంత్రిని చంపేస్తాడని ఖాయంగా అతనికి తెలుసు.)

167వ పటం



168వ పటం



5. ... B×d1?? (5 ... N×e5 తర్వాత నలుపుకి ఒక బలం ఎక్కువ ఉంటుంది.)

6. B×f7+ Ke7 7. Nd5++ (168వ పటం).

అప్పట్నుంచీ లెగాల్ ఆటకట్టు వివిధ రూపాల్లో యెక్కువగా ఆటలలో వస్తూనే ఉంటుంది. యివాళ్టికి కూడా ఈ మిళితాన్ని ప్రత్యర్థిని వలలో వేయటానికి అనుభవజ్ఞులైన ఆటగాళ్లు ఉపయోగిస్తారు.

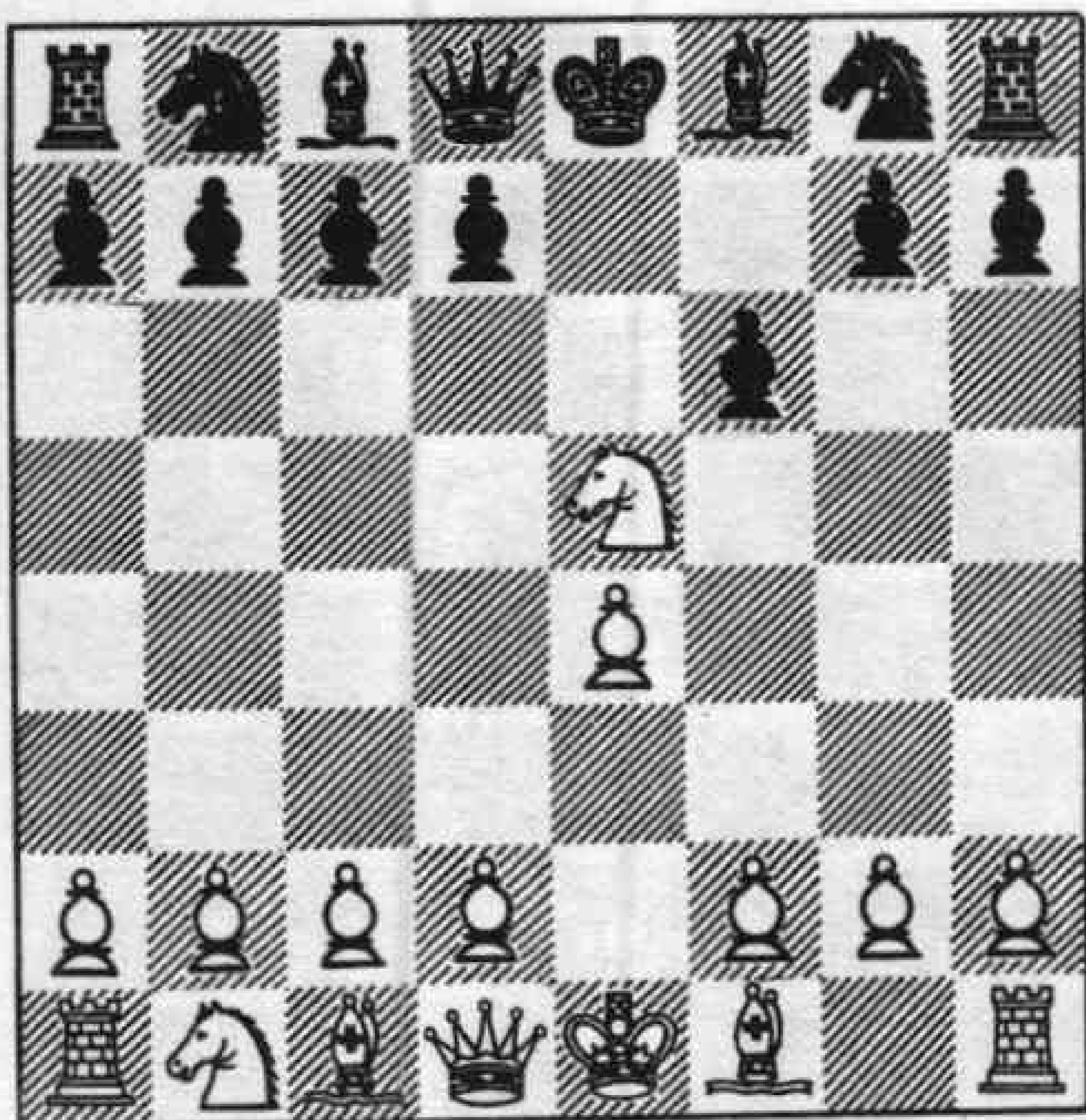
ఈ క్రింది ఉదాహరణలో అనవసరంగా ప్రక్క బంటుని ముందుకు నెట్టి, నలుపు రెండో ఎత్తుతోనే ఆపదలో పడతాడు.

1. e4 e5 2. Nf3 f6? (నలుపుకి మంచి ఎత్తులు చాలా ఉన్నాయి. 2. ... Nc6, 2. ... Nf6, 2. ... d6 ఆడచ్చు. f బంటుని జరిపి నలుపు రాజు వైపు భాగాన్ని బలహీన పరుస్తున్నాడు. తెలుపు 3. Bc4 ఆడి మంచి పరిస్థితి సంపాదించవచ్చు. నలుపుకి కోటకట్టడానికి చాలా సమయం పడుతుంది; కాని తెలుపుకి ఇంకా శక్తివంతమైన ఎత్తు ఉంది.)

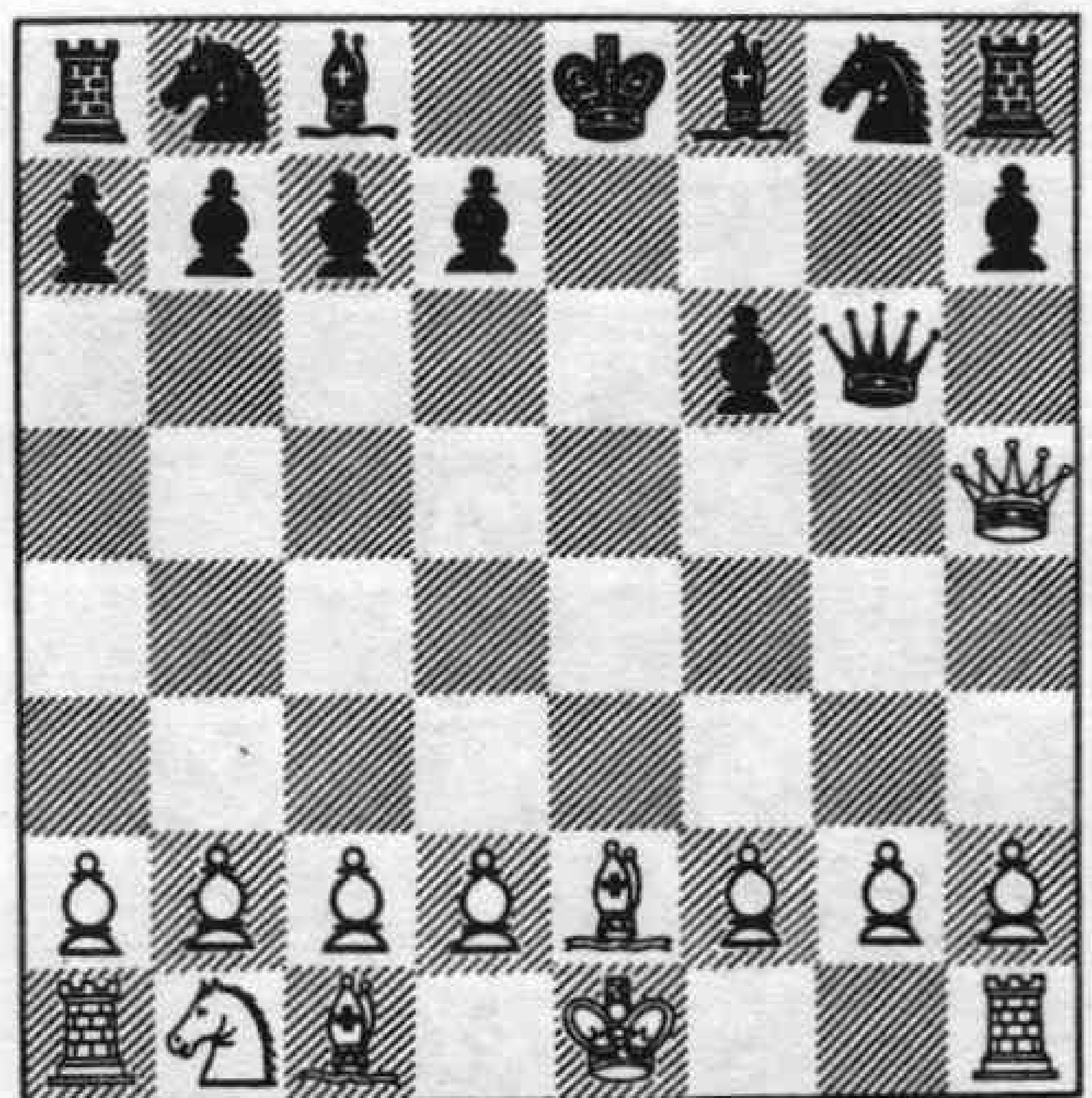
3. N×e5! (169వ పటం).

గుర్రాన్నిచ్చేసి తెలుపు తిరుగులేని దాడి ప్రారంభిస్తాడు.

169వ పటం



170వ పటం



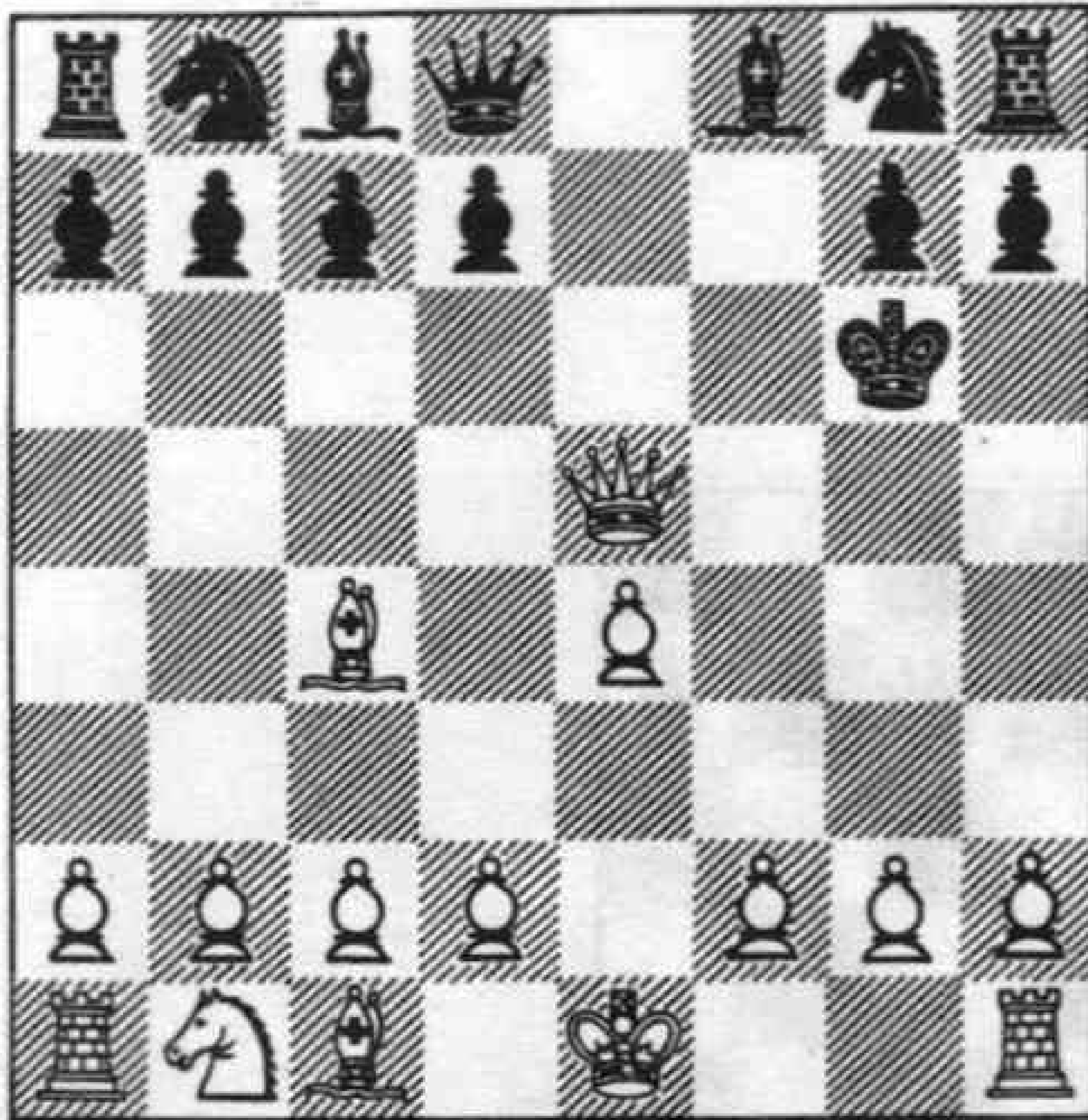
3. ... f × e5? [గుర్రాన్ని మింగి నలుపు వలలో ఇరుక్కుంటున్నాడు. 3. ... Qe7 4. Nf3 కొంచెం మెరుగు. ఈ వరసలో తెలుపు 4. Qh5+? ఆడితే 4. ... g6 5. N × g6 Q × e4+ 6. Be2 Q × g6 (170వ పటం) ఎత్తుల తర్వాత నలుపు గుర్రాన్ని గెలుచుకుంటాడు.]

4. ... Q × e4+ 5. Be2 (నలుపు పరిస్థితి యీ సందర్భంలో కూడా పాడుగానే వుంది, మంత్రిని ముందే యెదరకి తీసుకుపోవడంవల్ల.)

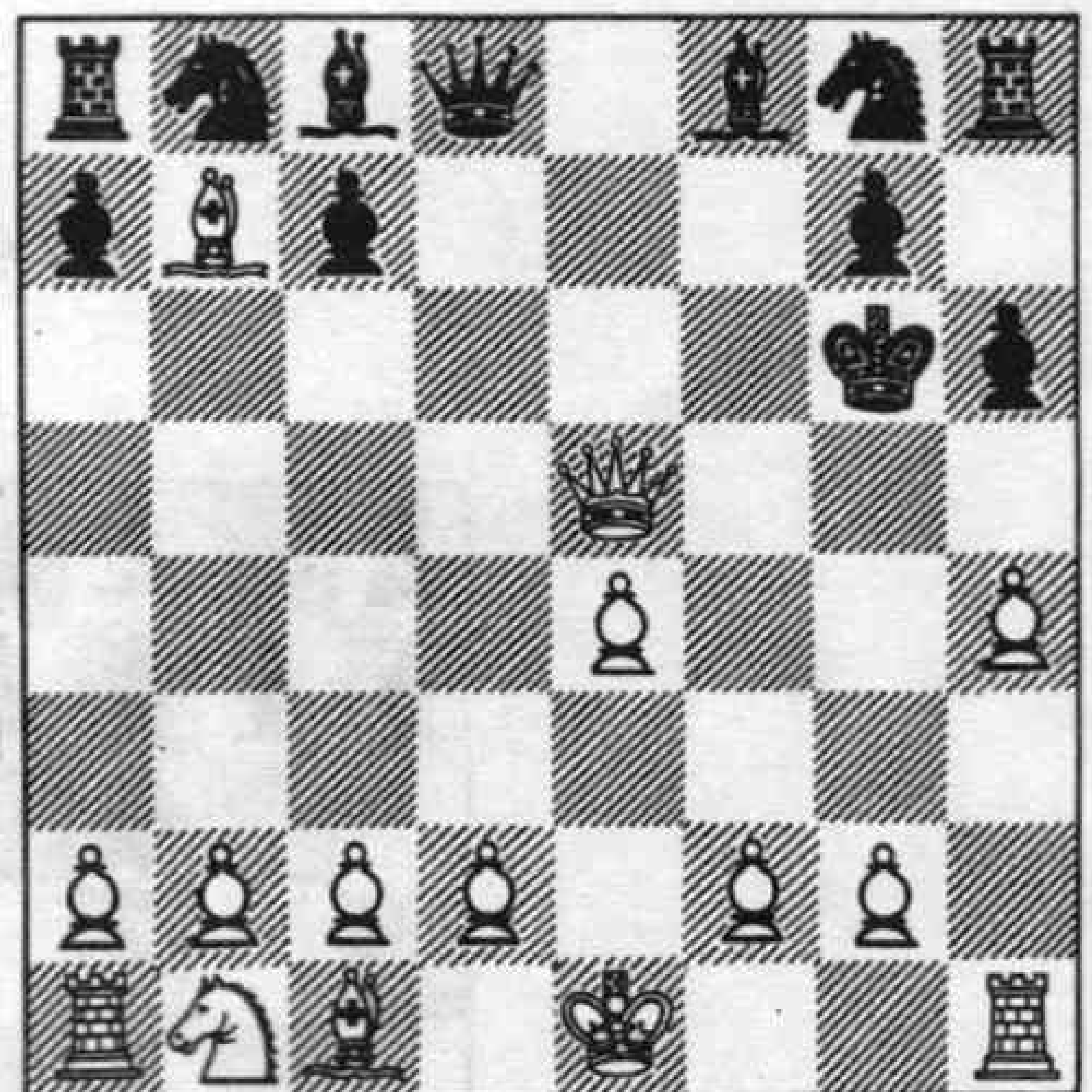
4. Qh5+ Ke7 (4. ... g6 5. Q × e5+ తర్వాత h8లో ఏనుగు పోతుంది.)

5. Q × e5+ Kf7 6. Bc4+ Kg6 (171వ పటం). [6. ... d5 కూడా లాభం లేదు. దాని తర్వాత 7. B × d5+ Kg6 8. h4! h6 9. B × b7!... (172వ పటం) 9. ... B × b7 10. Qf5++ వరుసగా వస్తాయి.]

171వ పటం

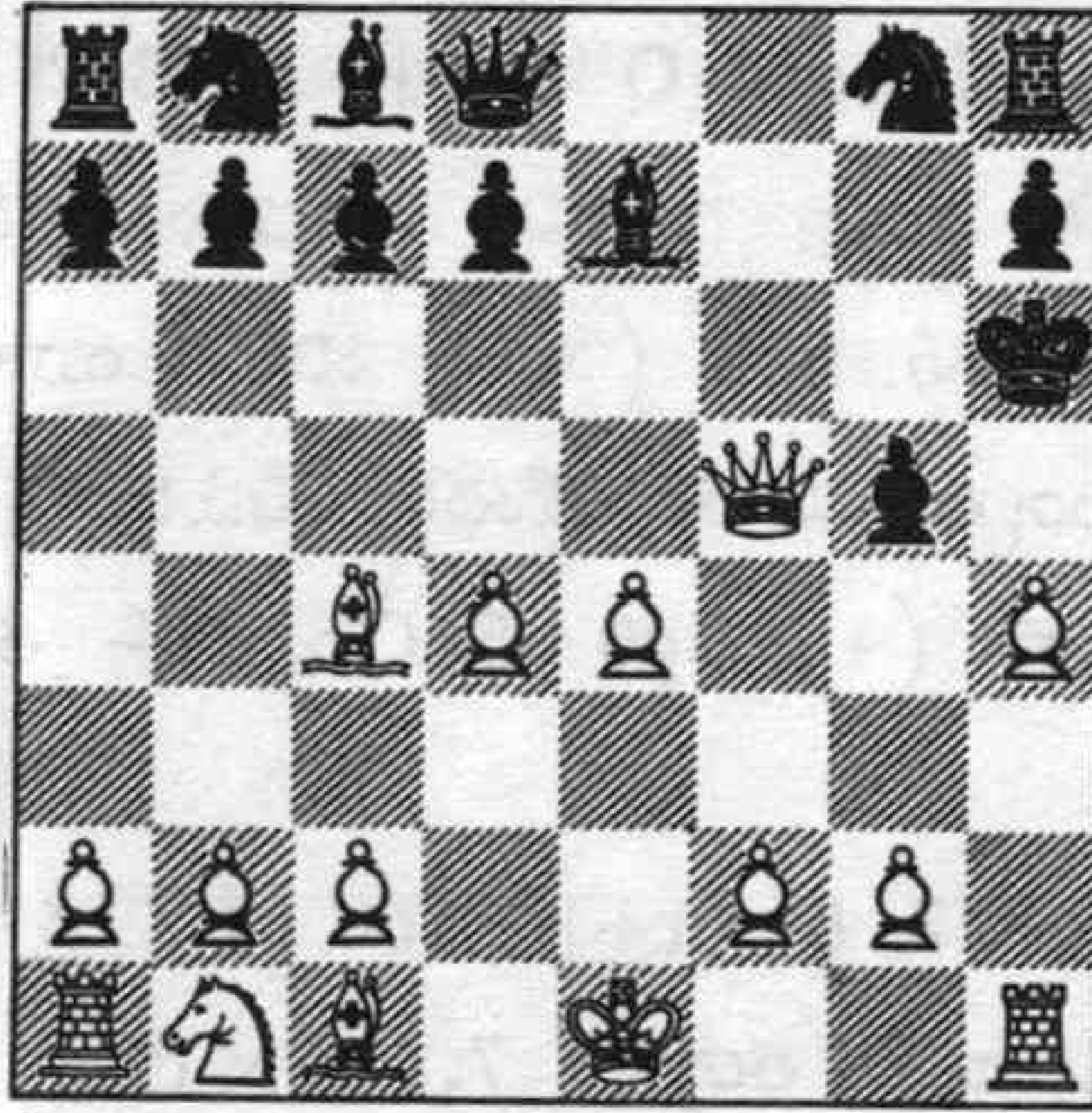


172వ పటం



7. Qf5+ Kh6 8. d4+ g5 9. h4! Be7 (173వ పటం) (ఈ ఎత్తు కూడా నలుపుని రక్షించలేదు.)

173వ పటం

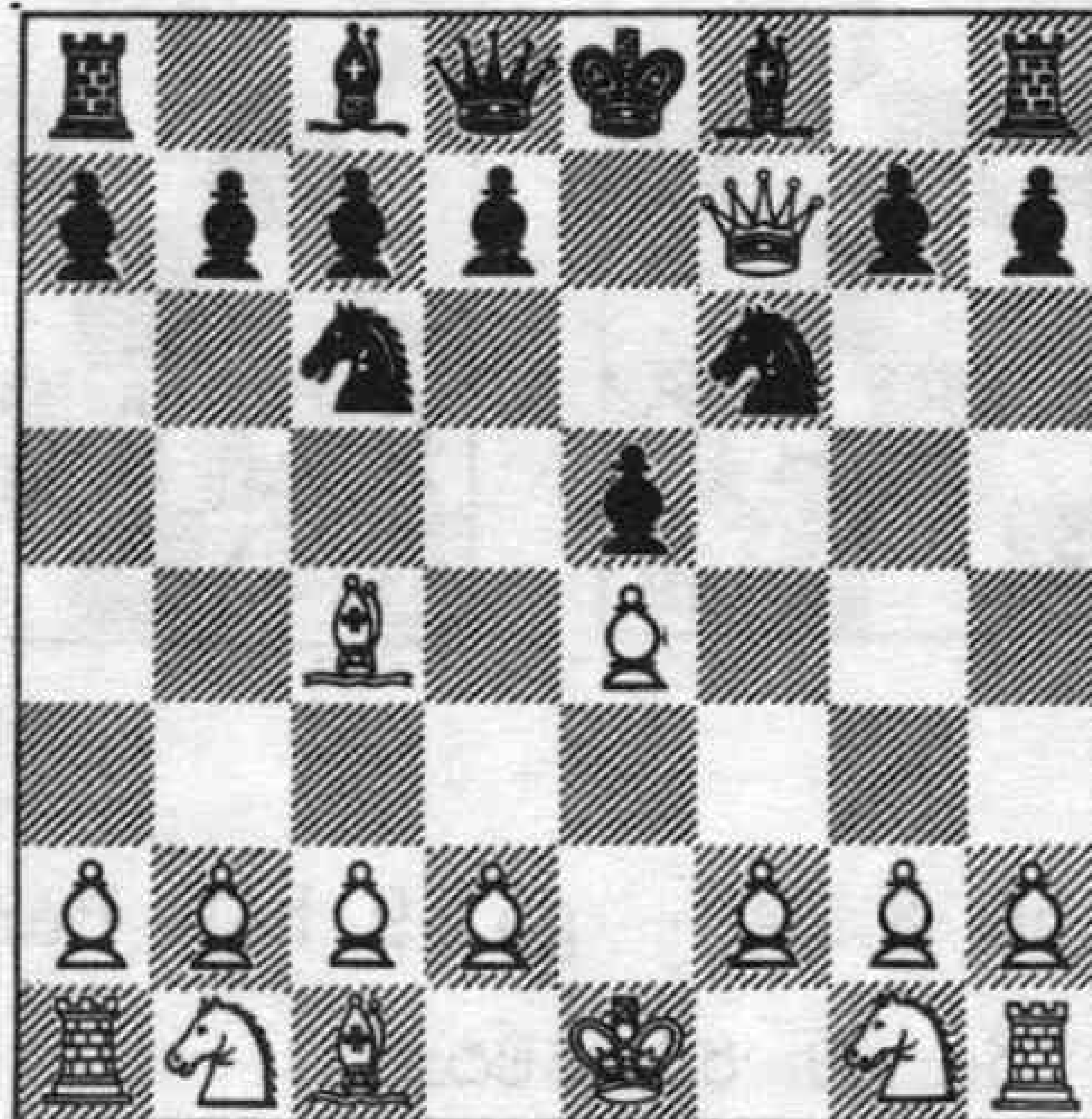


10. h×g5+ Kg7 11. Qf7++.

రెండో సలహా. మీ మంత్రిని పైకి తేవడానికి త్వరపడకండి.

సాధారణంగా, ఆట నేర్చుకునేవాళ్లు f7 (f2 తెలుపైతే) గళ్లు ఒక్క రాజు కాపులోనే ఉన్నాయి కాబట్టి బలహీనమైనవి అనే ఉద్దేశంతో బలమైన మంత్రితో ఆ గళ్లని దాడి చేసి గెలుద్దామని చూస్తారు. ఉదాహరణకు

174వ పటం



1. e4 e5 2. Qh5 Nc6 3. Bc4 Nf6?? 4. Q×f7++ (174వ పటం). "కుర్రతరహా ఆటకట్టు"తోటి (childish mate) తెలుపు గెలుస్తుంది. నలుపు సక్రమంగా రక్షణ చేసుకుంటే ఇటువంటి దాడిని సులభంగా తిప్పికొట్టవచ్చు.

ఉదాహరణకు 1. e4 e5 2. Qh5 Nc6 3. Bc4 g6 4. Qf3 (మళ్లీ f7 మీద దాడి)

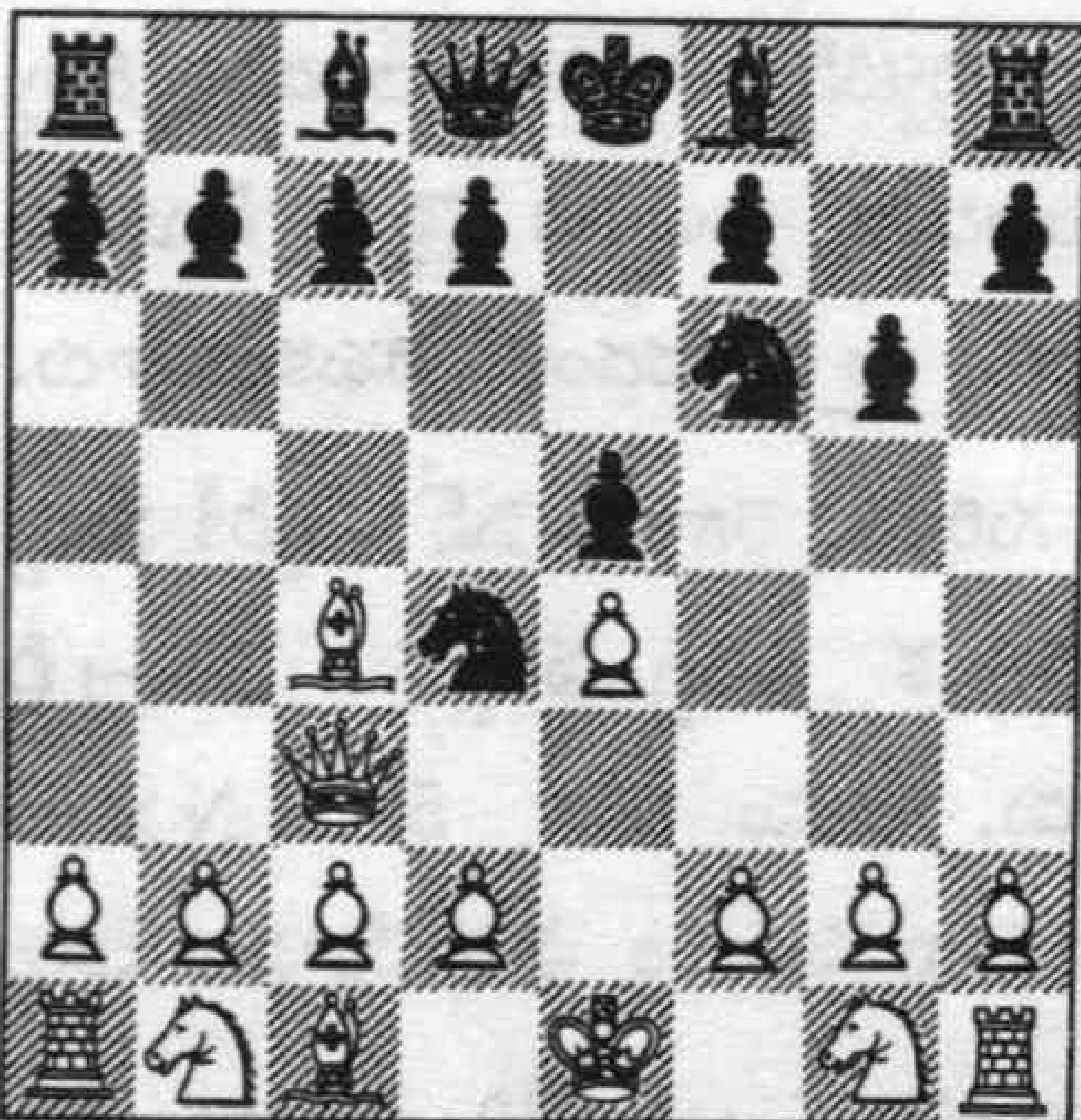
4. ... Nf6 (f7 గడి కాయటమే కాకుండా నలుపు ఒక బలాన్ని కూడా పైకి తెస్తున్నాడు. సాధ్యమైనంత వరకు, ప్రారంభంలో రక్షణ చేసుకునేందుకు ఇటువంటి ఎత్తుల కోసమే చూడాలి.)

5. Qb3 (పట్టు విడవకుండా తెలుపు f7 గడి మీదే దాడి చేస్తున్నాడు.)

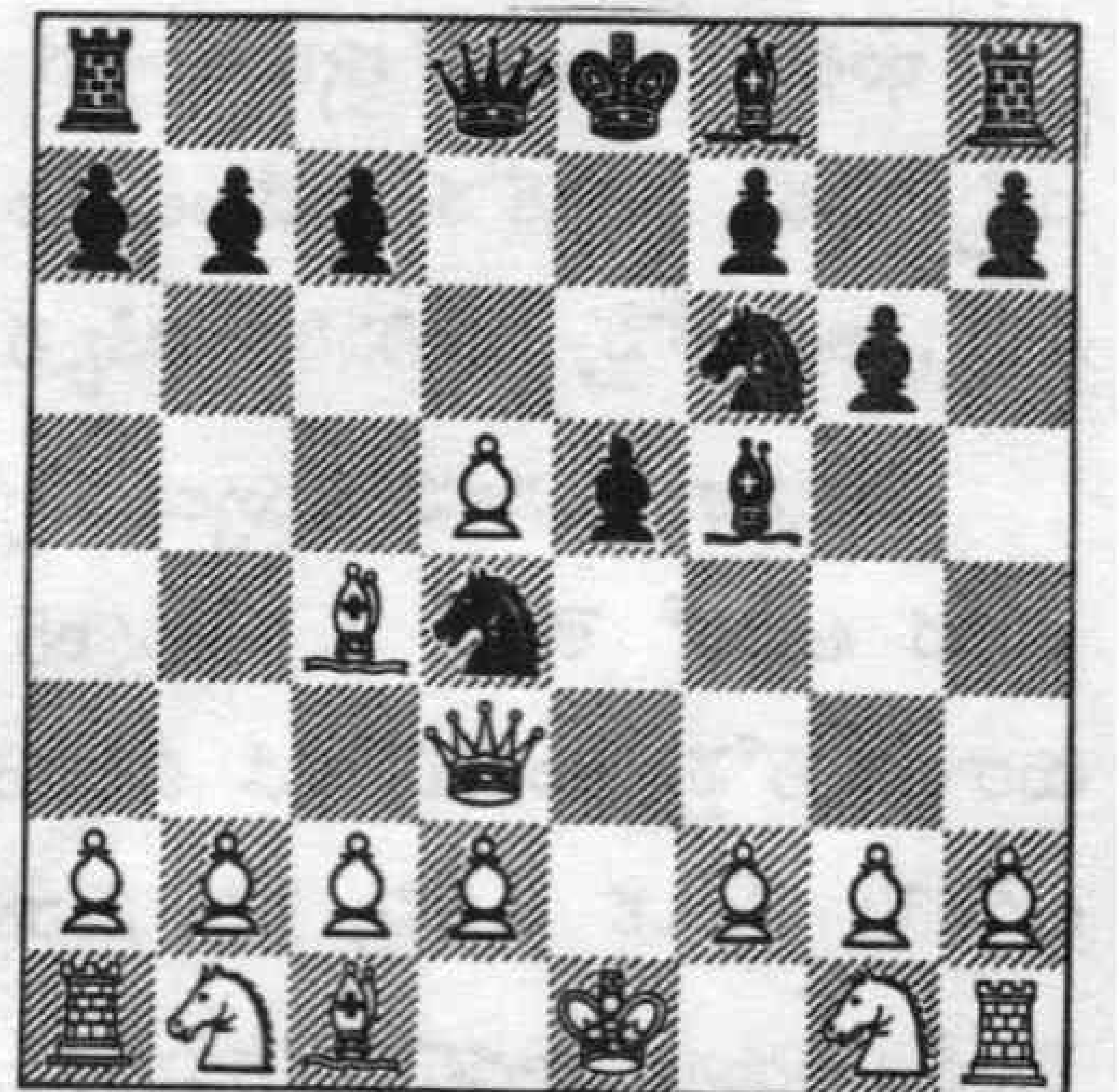
5. ... Nd4! (టెంపో సాధించి కేంద్రంలో d4 గడిని నల్ల గుర్రం ఆక్రమించి f7లో బంటు రక్షిస్తూ వుంది.)

6. Qc3 (175వ పటం) (6. B×f7+ Ke7 7. Qc4 b5 తర్వాత తెల్ల శకటు పోతుంది. దీన్ని కాస్తూ 6. Qd3 ఆడితే 6. ... d5! 7. e×d5 Bf5 (176వ పటం) తర్వాత 8. ... N×c2+ వరుసగా వస్తాయి.)

175వ పటం

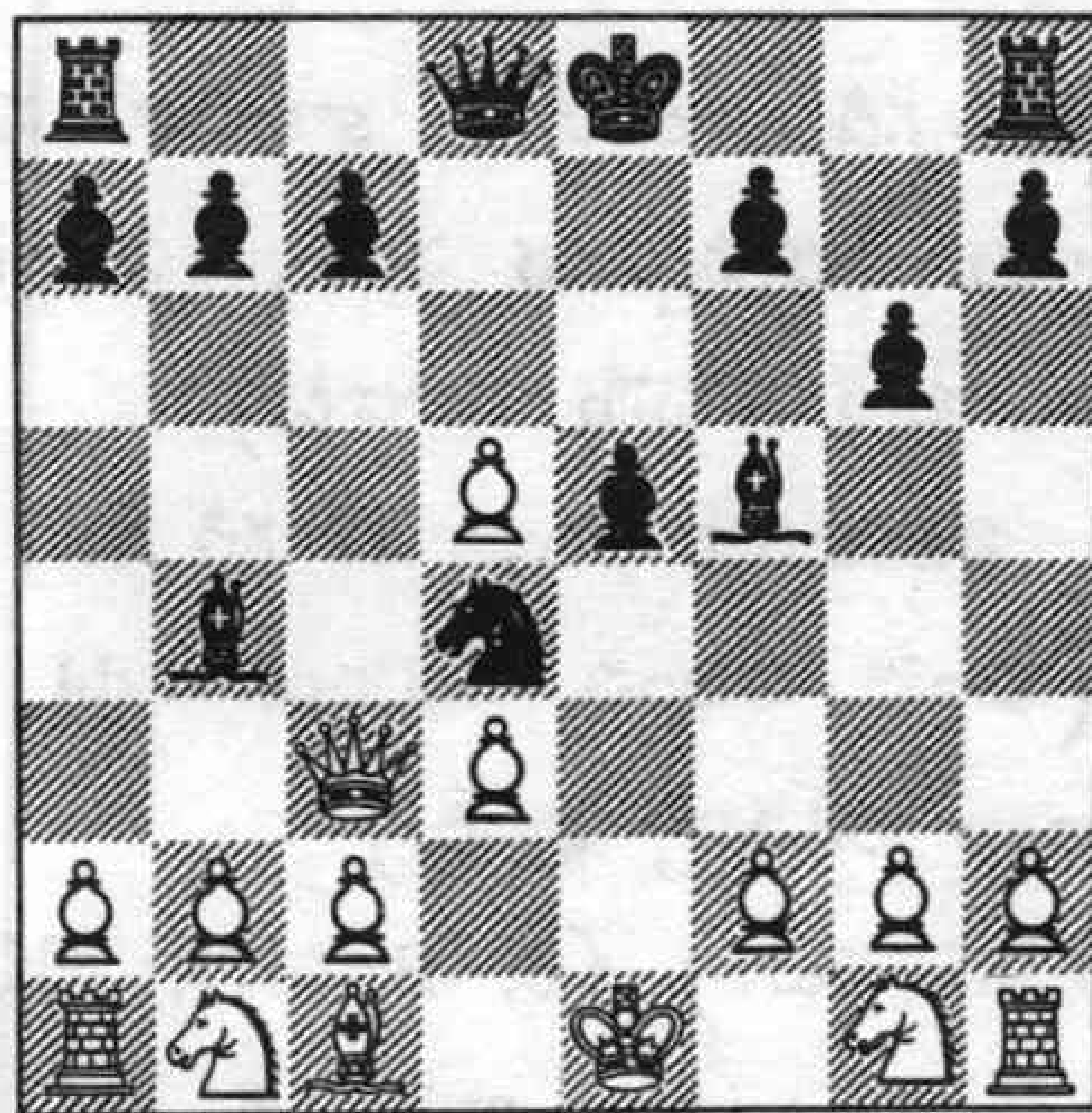


176వ పటం



6. ... d5! 7. B×d5 N×d5 8. e×d5 Bf5 9. d3 Bb4! (177వ పటం) 10. Q×b4 N×c2+ తర్వాత మరి కొన్ని ఎత్తులు ఆడి తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

177వ పటం



ఇంత తొందరగా అతని ఆట ఎందుకు పోయింది? తెలుపు మున్ముందుగానే మంత్రిని పైకి తెచ్చి ప్రత్యర్థి గుర్రాల దాడినుంచి తప్పుకోడానికి మంత్రిని అటూ ఇటూ జరుపుతూ ఎత్తులు వృథా చేశాడు. మిగిలిన బలాన్ని ముందుకు తీసుకుపోవడం నిర్లక్ష్యం చేశాడు.

ఇంతలో నలుపు త్వరగా తన బలాలన్నిటిన్నీ పైకి తెచ్చాడు. దీన్ని బట్టి మీరు తెల్సుకోవలసిందేమిటంటే ముందుగా మంత్రిని పైకి తీసుకురావద్దు. అలా చేస్తే తప్పనిసరిగా తక్కిన బలాన్ని పైకి లేవడంలో వెనుకబడతారు.

మా మూడో సలహా ఉచ్చులు పన్నడం గురించి. లెగాల్‌కీ సెన్ – బ్రీకీ మధ్య జరిగిన ఆటలో లెగాల్ 5. N×e5 ఆడి ఒక ఉచ్చు పన్నాడు. సెన్–బ్రీ దురాశకు లోనై అందులో పడి ఓడిపోయాడు. అతను సరిగ్గా 5. ... N×e5 ఆడినట్లైతే ఒక బలాన్ని గెల్చి సునాయాసంగా విజయం సాధించేవాడు. మీరు లెగాల్ అడుగు జాడల్లో నడవకండి. అటువంటి అర్థంలేని ఉచ్చులు పన్ని

"ప్రత్యర్థి చూడకుండా ఉంటే బావుంటుంది" అని జపం చేయకండి. అతనికి తెల్సిపోయేటట్లుగా సులభమైన పన్నాగాలు వేయకండి. సరైన జవాబు గనక ప్రత్యర్థి కనుక్కొన్నట్లైతే అతను పైచెయ్యి సంపాదిస్తాడు. మంచి ఆటగాడు కావాలంటే మీ ప్రత్యర్థి శక్తిని కూడా మీరు గౌరవించాలి. అతను కూడా మంచి జవాబులిస్తాడనే సదుద్దేశంతో మీ ఎత్తులు వేయండి.

ఇటువంటి ఉచ్చులు మీ పరిస్థితిని ఏకోశానా రక్షించుకోలేనప్పుడు వాడచ్చునని మరిచిపోకండి. మీరు అటువంటి ఇరకాటంలో పడకుండా ఆట ప్రారంభంలో వచ్చే ఉచ్చులని గురించి తెల్సుకోండి.

5. చిన్న ఆటలు, ఉచ్చులు

ప్రత్యేక రకం తప్పులు, ప్రాథమికమైన ఉచ్చులు, మిళితాలు మొదలయిన వాటి మూల సూత్రాలని ఆట నేర్చుకునేవాళ్లకి ఈ క్రింది చిన్న ఆటలలో పరిచయం చేస్తున్నాము. ప్రారంభ దశలలో ముఖ్య సూత్రాల్ని బాగా అవగాహన చేసుకోడానికి ఈ ఆటలు ఉపయోగిస్తాయి. ముందుగా ఈ ప్రారంభ దశల పేర్ల గురించి ఒక మాట.

ప్రారంభ దశల పేర్లు, అవి మొదటి సారిగా వాడుకలోకి వచ్చిన ప్రదేశాలని బట్టి గాని (ఉదాహరణకు వియన్నా ఆట, ఇంగ్లీష్ ప్రారంభ దశ, సిసిలియన్ రక్షణ వగైరా), వాటిని అభివృద్ధిలోకి తెచ్చిన ఆటగాళ్ల పేర్లని బట్టి గాని (ఉదాహరణకు అల్యోహిన్ రక్షణ, రెటీ ప్రారంభ దశ ఉంటాయి. మరి కొన్ని పూర్తిగా చదరంగానికి సంబంధించినవి (ఉదాహరణకు శకటుతో ప్రారంభం, జోడు గుర్రాల రక్షణ, మంత్రి బంటు ప్రారంభం మొదలైనవి).

విద్రోహకరమైన తెరవు

కారో – కాన్ రక్షణ

కేరెస్ అర్లమోవ్‌స్కీ

షెవ్‌నా – గ్రొడ్యాయ్, 1950

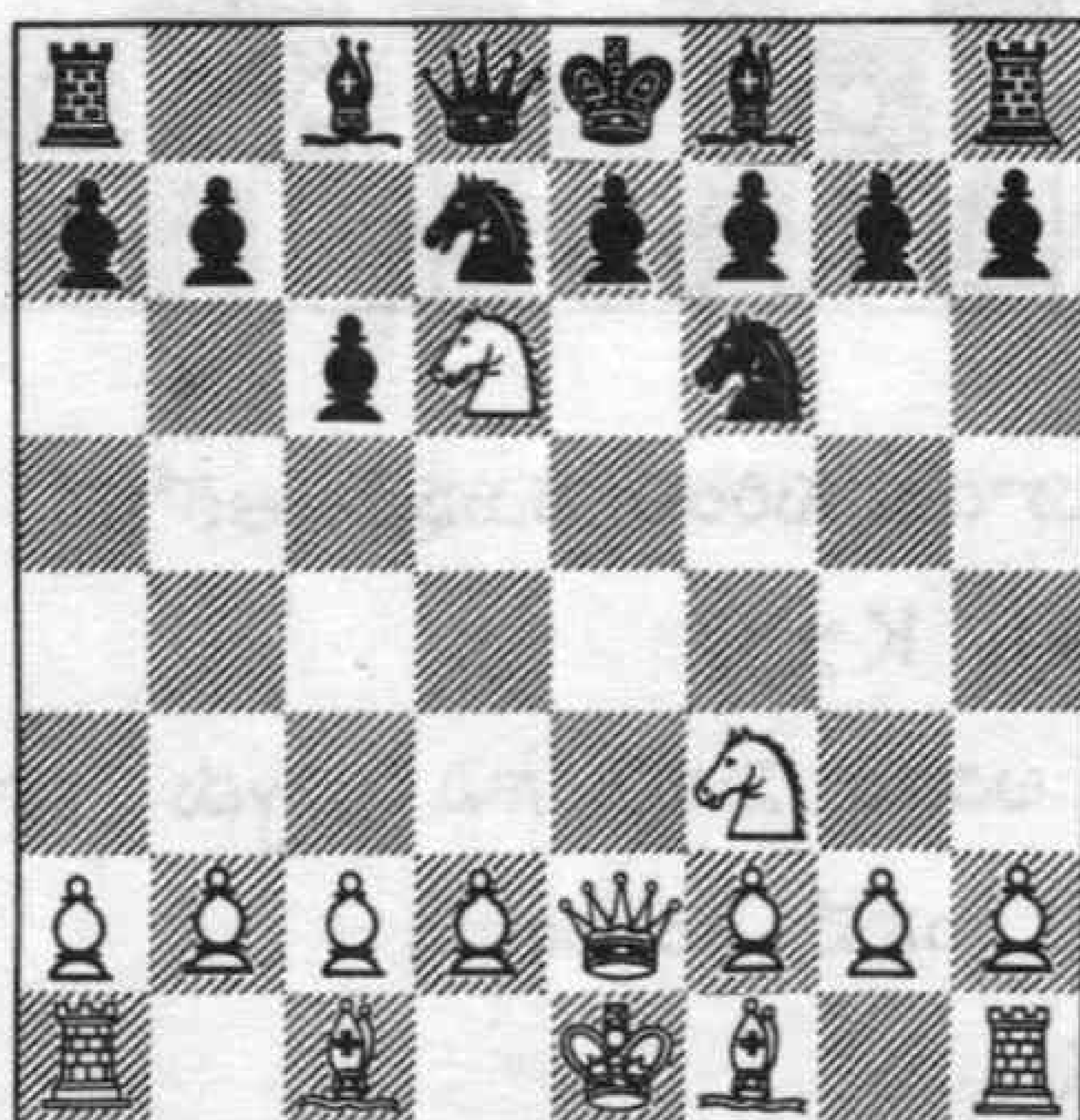
1. e4 c6

నలుపు d5 ఎత్తుకి దారి చేకూరుస్తున్నాడు. 19వ శతాబ్దానికి చెందిన కారో, కాన్ అనే ఇద్దరు జర్మన్ ఆటగాళ్లు ఈ ప్రారంభ దశ వృద్ధిలోకి తెచ్చారు.

2. Nc3 d5 3. Nf3 d×e4 4. N×e4 Nf6 5. Qe2 Nbd7?? 6. Nd6++ (178వ పటం).

e శ్రేణిలో అతని బంటు తెరవులో ఉన్న కారణంచేత, నలుపు, గుర్రాన్ని చంపలేడని తెలుస్తూనే ఉంది. నల్ల రాజు ఎక్కడికీ కదలడానికి వీలు లేకుండా అతని బలగమే అడ్డువస్తోంది. దీన్నే ఊపిరాడని ఆటకట్టు (smothered mate) అంటారు.

178వ పటం



హెచ్చరిక: f7 గడి

ఉఫీంత్సెవ్ (పిర్చ్ – రోబష్) రక్షణ

గామ్లిష్ అజ్ఞాతం

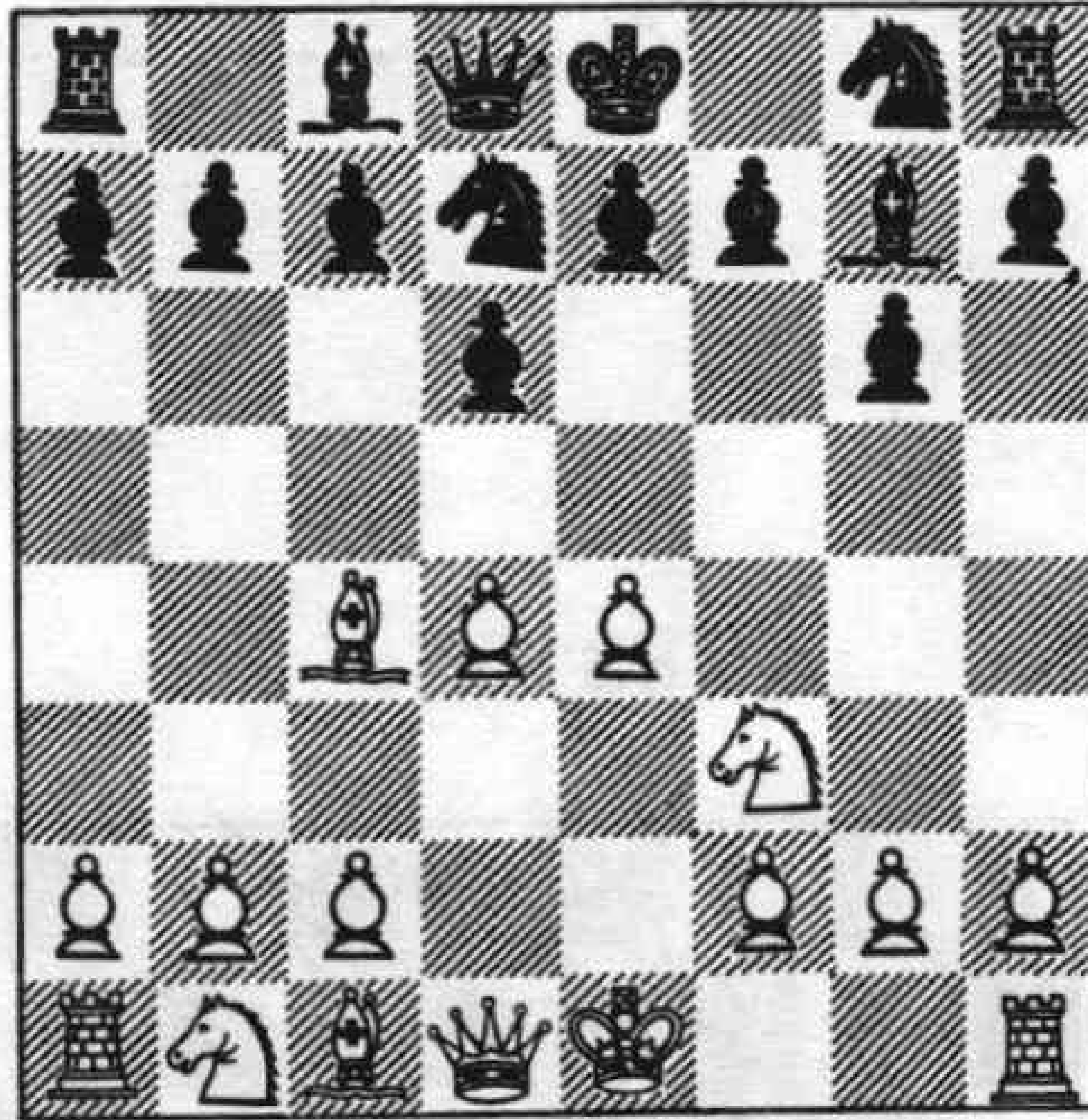
వియన్నా, 1899

1. e4 d6 2. d4 Nd7

(ఇది తప్పు. మన రోజుల్లో ఆటగాళ్లు మంత్రి వైపు గుర్రాన్ని పైకి తేవడానికి తొందరపడకుండా నలుపు ఇక్కడ 2. ... g6 ఆడడం కద్దు.)

3. Bc4 g6 4. Nf3 Bg7? (179వ పటం)

179వ పటం



రాబోయే ప్రమాదం గురించి నలుపుకి ఆలోచనే లేదు.

5. B×f7 +!! K×f7

(5. ... Kf8 ఆడడం మెరుగే గాని అప్పుడు కూడా 6. Ng5 తర్వాత నలుపు పరిస్థితి క్లిష్టంగానే ఉంటుంది.)

6. Ng5+ Kf6

(నల్ల రాజు f8కి వెడితే 7. Ne6+తో గుర్రం రాజునీ మంత్రినీ ఇబ్బడి దాడి చేస్తుంది. 6. ... Ke8కి జవాబుగా 7. Ne6 ఎత్తులో తెలుపు మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు.) కాని ఇప్పుడు 7. Qf3++ వస్తుంది.

దుర్గతి పట్టిన మంత్రి

స్కాండినేవియన్ రక్షణ

1. e4 d5

ముందుగానే బంటుని d5కి తొయ్యడం స్కాండినేవియన్ రక్షణ లక్షణం.

2. e×d5 Q×d5 3. Nc3

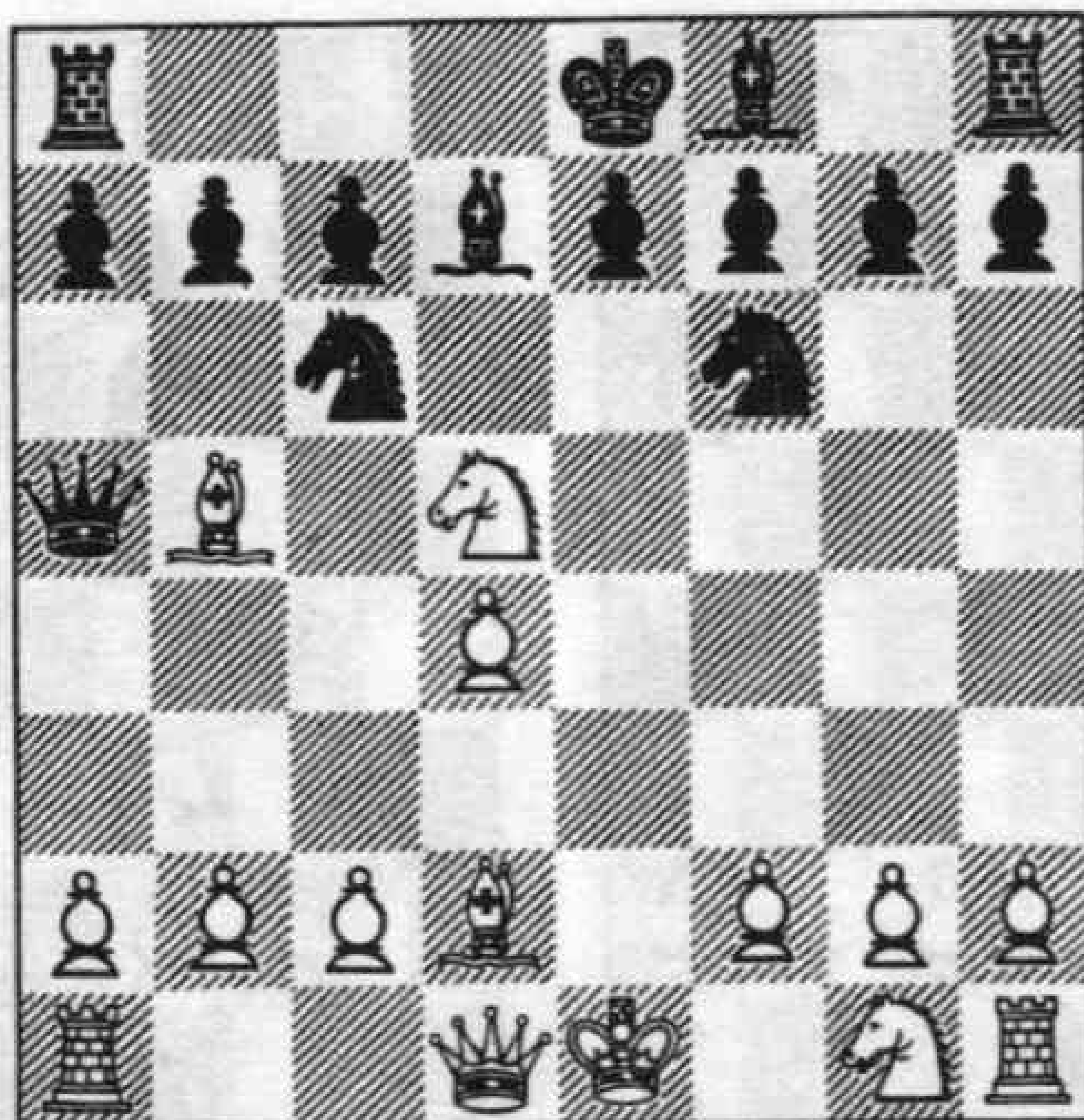
మంత్రిని తప్పించడానికి నలుపు మరో టెంపో వృధా చెయ్యాలి. ఈ రక్షణలో లోసుగు ఇదే.

3. ... Qa5 4. d4 Nf6 5. Bd2 Nc6?

(ఇది పొరపాటు. మంత్రి వెనక్కి రావడానికి వీలుగా 5. ... c6 ఆడి దారి చెయ్యడం మెరుగు.)

6. Bb5 Bd7 7. Nd5! (180వ పటం)

180వ పటం



నలుపు మంత్రిని కోల్పోక తప్పదు. దాంతో అతని ఆట కూడా పోతుంది.

7. ... Q×b5 8. N×c7+

ఇలా రెండింటిమీద దాడి చెయ్యడాన్ని "జోడు గుళ్ల దాడి" అంటారు.

8. ... Kd8 9. N×b5. నలుపు ఓటమినొప్పుకున్నాడు.

మంత్రిని ముందుగా పైకి తెస్తే మిగిలిన బలాలు అభివృద్ధి చెందకుండా నిలిచి పోవడమే గాక మంత్రిని కోల్పోయే ప్రమాదం కూడా రావచ్చు.

ఆకస్మిక ముట్టడి

స్కాచ్ ఆట

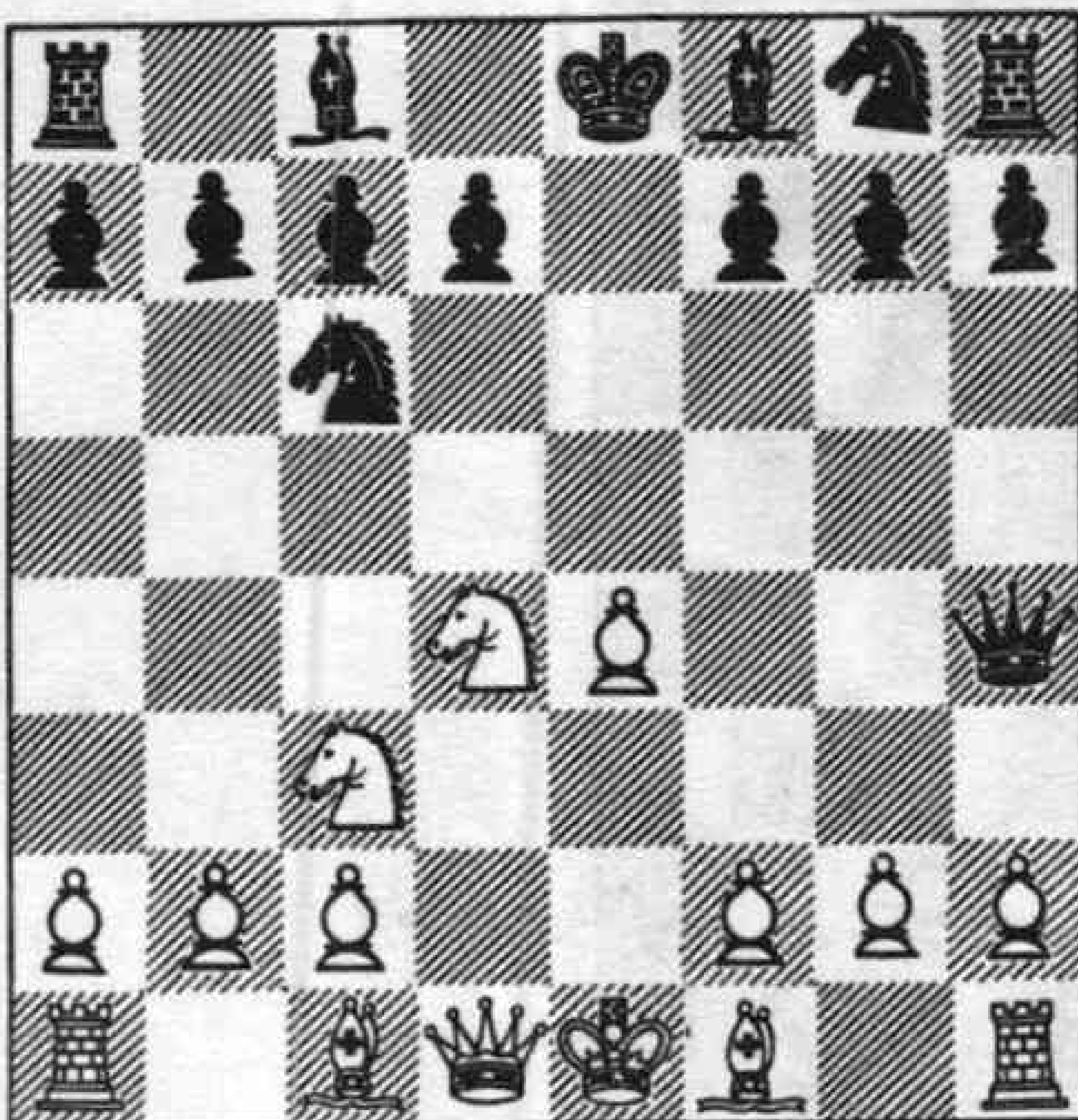
ఫ్రేజర్ — టౌబెన్‌హౌస్

పారిస్, 1888

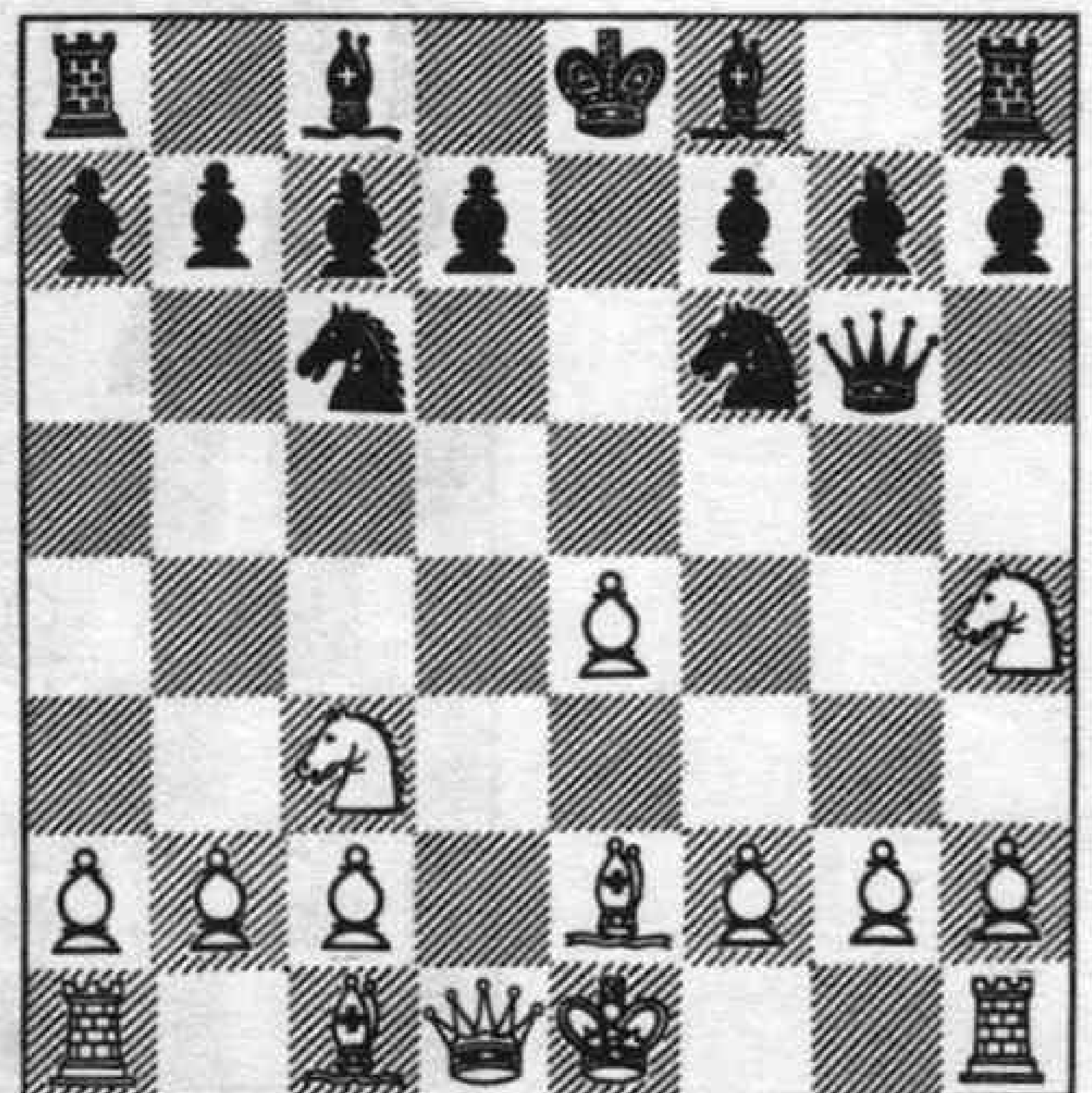
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4

1824లో ఎడింబర్గ్, లండన్‌ల మధ్య ఉత్తరప్రత్యుత్తరాలద్వారా జరిగిన పోటీలో స్కాచ్ ఆటగాళ్లు ఈ పాత ప్రారంభ దశని విజయవంతంగా ఉపయోగించారు. అందుకని దీనికి "స్కాచ్ ఆట" అనే పేరు వచ్చింది.

181వ పటం



182వ పటం



3. ... e×d4 4. N×d4 Qh4 5. Nc3 (181వ పటం)

[5. Nb5! ఆడి బంటుని బలి ఇస్తే తెలుపుకి మంచి దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది. మంత్రి పైకి వచ్చినందుకు జవాబుగా ఈ ఎత్తు మంచిది.]

5. ... Nf6?

(ఇది పొరపాటు. 5. ... Bb4 ఆడవల్సింది.)

6. Nf5! Qh5 7. Be2 Qg6 8. Nh4. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (182వ పటం).

అపాయకరమైన దాడి

కారో – కాన్ రక్షణ

బొత్వీన్నిక్ షీపిల్‌మన్

మాస్కో, 1935

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e×d5 c×d5 4. c4 Nf6 5. Nc3 Nc6 6. Bg5 Qb6 (183వ పటం).

183వ పటం

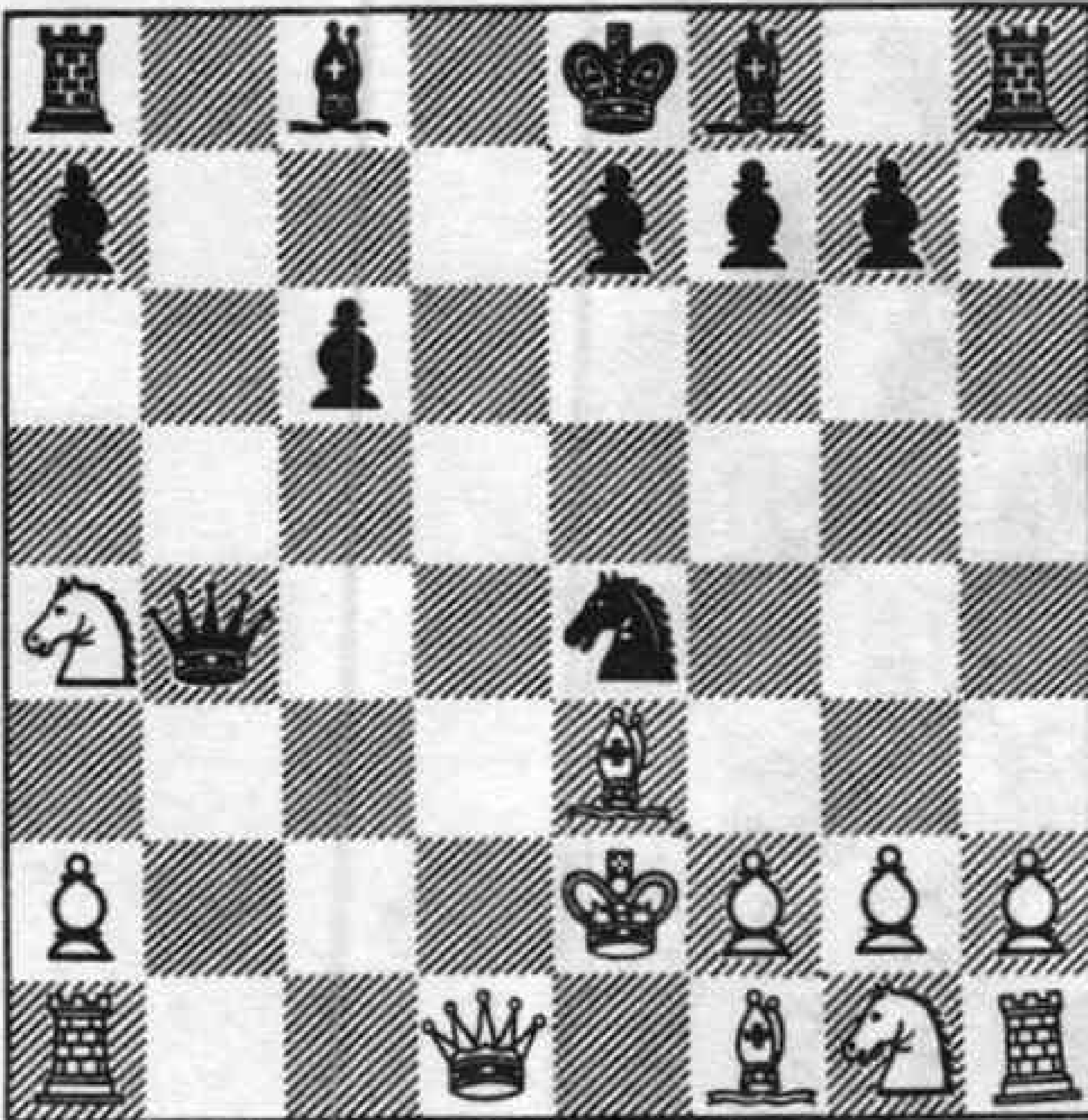


ఆ కాలంలో ఇది కొత్త ఎత్తు. ఆస్ట్రియాకి చెందిన గ్రాండ్‌మాస్టర్ ష్పీల్‌మన్ యువ సోవియట్ విజేత బొత్వీన్నిక్ నెదుర్కోడానికి దీన్ని ప్రత్యేకంగా తయారు చేశాడు. కాని 6. ... Qb6 అంత మంచి ఎత్తు కాదు. ఎందుకంటే బలాన్ని పైకి తెచ్చే బదులు నలుపు ఒక్క మంత్రితోటే దండెత్తడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

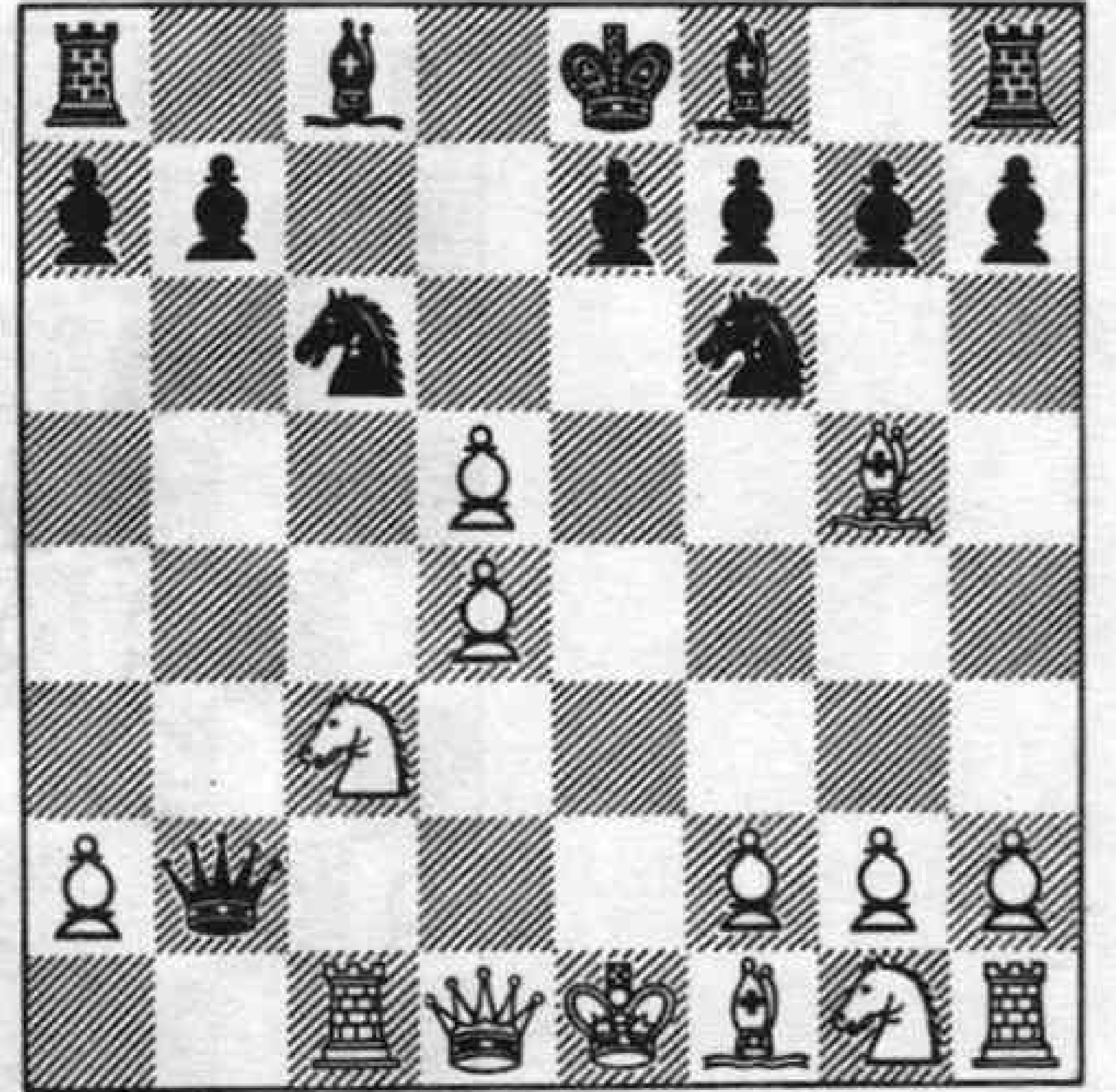
7. c×d5 Q×b2?

[ఈ ఎత్తు తర్వాత నలుపుకి ఓటమి తథ్యం. మరో బంటుని చంపుతూ 7. ... N×d4 ఆడడం నయమని తర్వాత కనుగొన్నారు. కాని ఇక్కడ కూడా 8. Nge2! Nf5! 9. Qd2 Nd6 10. Be3 Qa5 11. Ng3 వరసలో తెలుపుదే పై చేయి. ఇలాగ ప్రత్యర్థి ఆవరణలోకి ఒక్క మంత్రిని మాత్రమే తీసుకొని వెళ్లడం తప్పేనని ష్పీల్‌మన్‌కి తెలిసిన విషయమే. కాని ఈ పరిస్థితిని విశ్లేషణ చేసుకునేటప్పుడు అతనొక పొరపాటు చేశాడు. దాని దుష్ఫలితమే ఇది. ఇక్కడ 8. Na4 ఆడడం తెలుపుకి తప్పని సరి అని ష్పీల్‌మన్ అనుకున్నాడు. జవాబుగా 8. ... Qb4+ 9. Bd2 Q×d4 10. d×c6 Ne4 11. Be3 Qb4+ 12. Ke2 b×c6! వరసలో గుర్రాన్నిచ్చి వేసి దాడిని సంపాదిద్దామని అతని ఉద్దేశం (184వ పటం).]

184వ పటం



185వ పటం



8. Rc1! (185వ పటం)

[ఈ జవాబు వస్తుందని నలుపు ఊహించలేదు. కాని అలా వచ్చే ఎత్తే బలగం గెల్చుకుందామనే దురాశతో అడ్డందిడ్డంగా పోకుండా తెలుపు నిస్సంశయంగా తన పరిస్థితిని బలపరుచుకుంటున్నాడు. c6 గడిలోనుంచి గుర్రం ఎటు తప్పుకున్నా నలుపుకి ఓటమి తప్పదు:

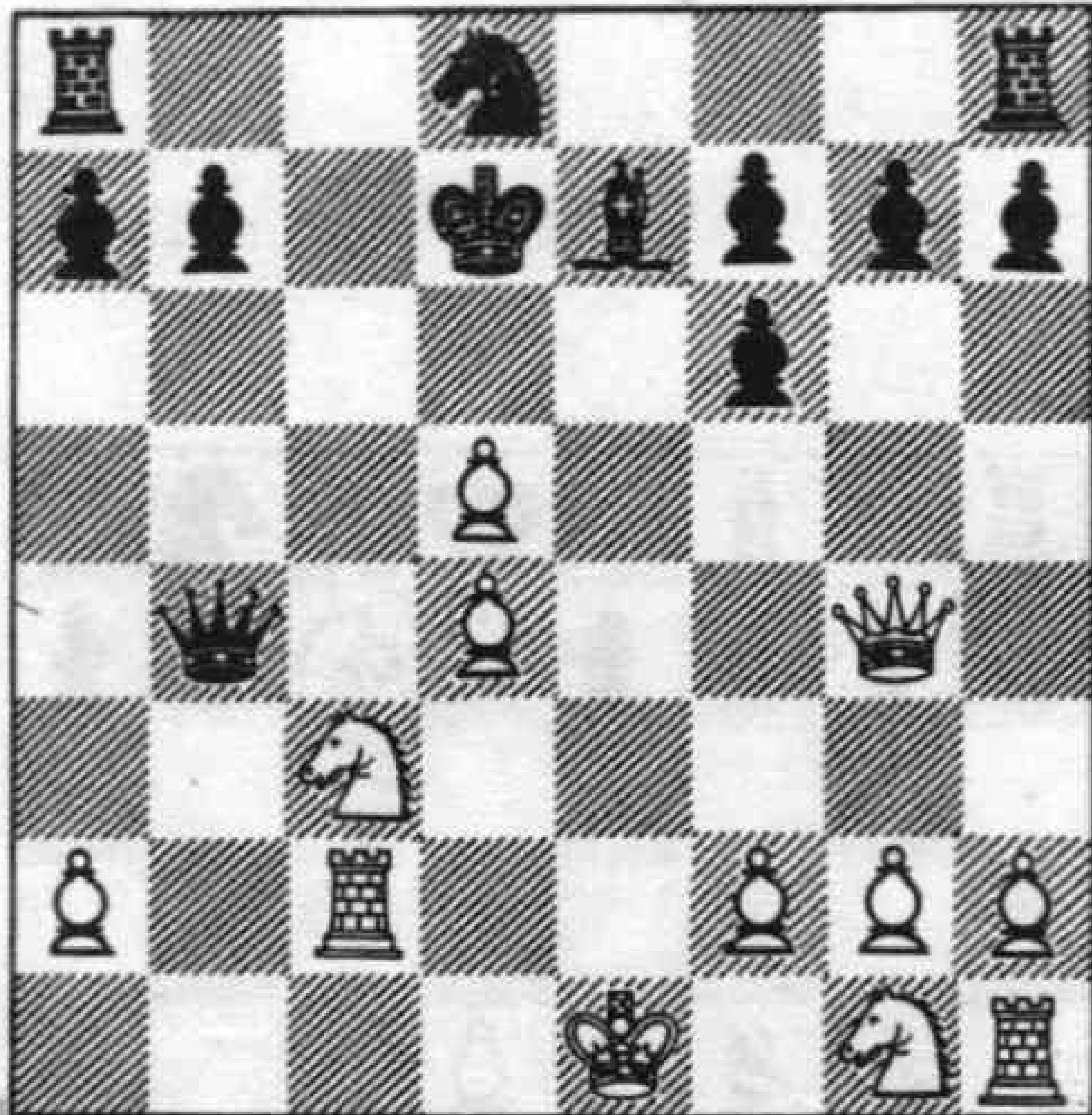
1) 8. ... Nb8 9. Na4 Qb4+ 10. Bd2 వరసలో తెలుపు c8లో శకటుని గెల్చుకుంటాడు.

2) 8. ...Na5 9. Qa4+ తర్వాత a5లో గుర్రం పోతుంది.

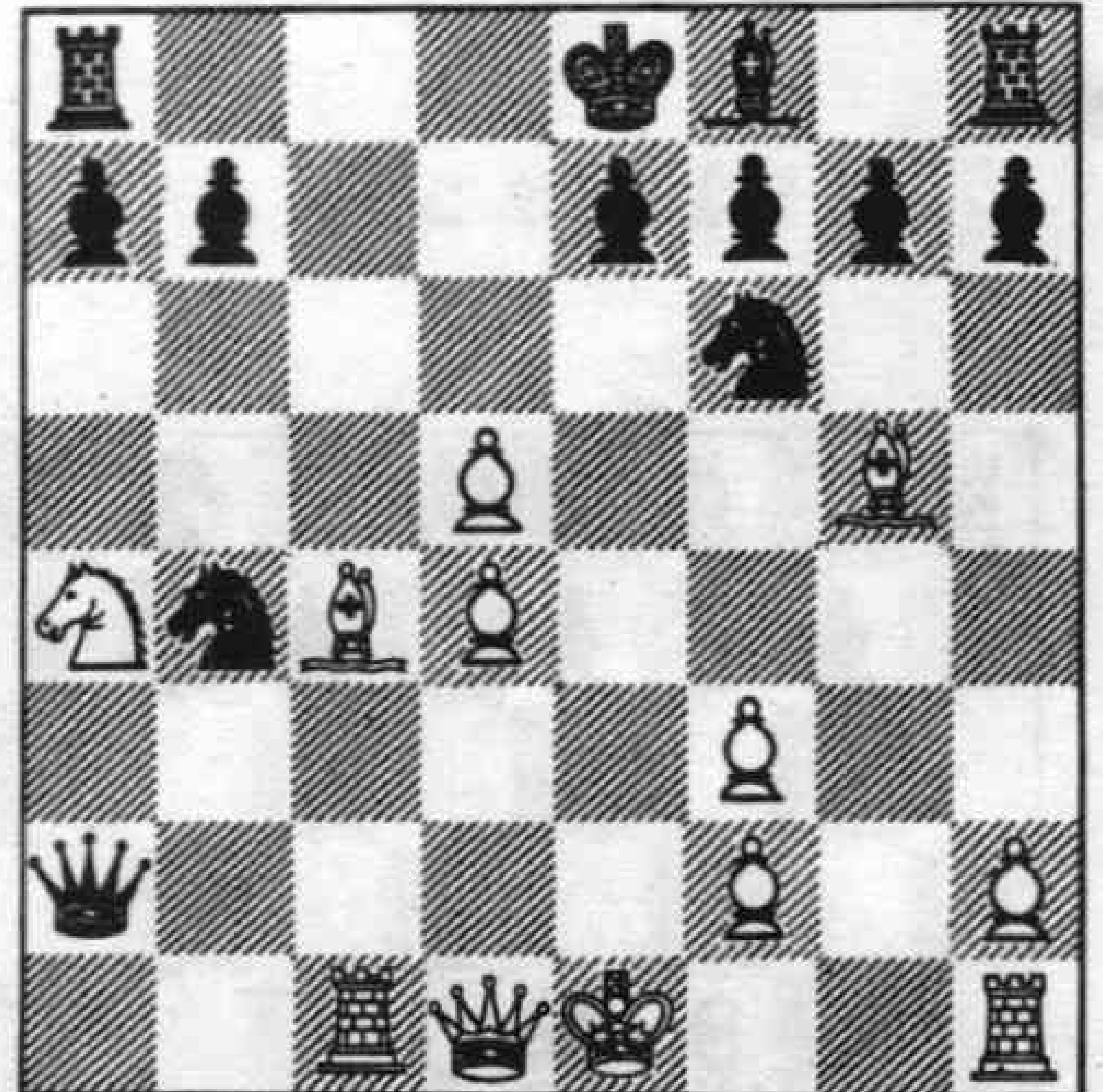
3) 8. ... Nd8 9. B×f6 e×f6 10. Bb5+ Bd7 11. Rc2 Qb4 12. Qe2+! Be7 13. B×d7+ K×d7 14. Qg4+ తర్వాత తెలుపు దాడి విజయవంతమౌతుంది (186వ పటం).]

8. ... Nb4 9. Na4 Q×a2 10. Bc4 Bg4 11. Nf3 B×f3 12. g×f3 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (187వ పటం).

186వ పటం



187వ పటం



ఇప్పుడు నల్ల మంత్రి ఉచ్చులో పడింది. దీన్ని బయటికి తేవడం కోసం ఓ బలాని బలి ఇవ్వాలి (12. ... Qa3 13. Rc3 Nc2+).

హుషారైన గుర్రం

గైకో పియానో

మూలోక్ కోస్టిచ్

కొలోన్, 1912

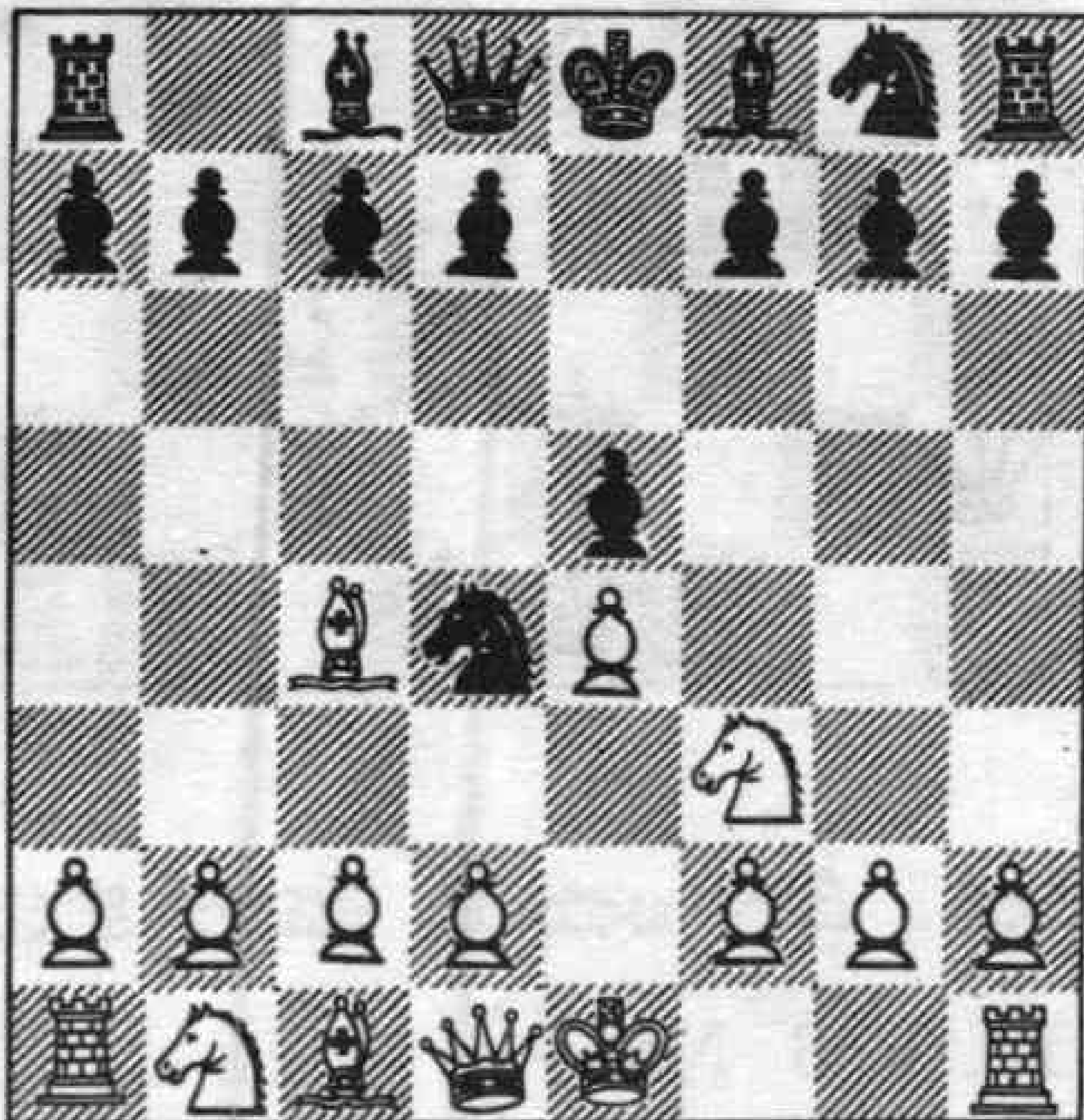
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nd4 (188వ పటం)

(తప్పుదోవ పట్టించే ఎత్తు. ఈ ఎత్తు యేమీ మంచిది కాదని గ్రాండ్ మాస్టర్ కోస్టిచ్‌కి తెలుసు. 4. c3 N×f3+ 5. Q×f3 వరసలో బలగం అభివృద్ధిలో తెలుపు నలుపుని మంచిపోతాడు. కేంద్రంలో నల్ల బంట్లని నిలుపుగా జోడిస్తూ 4. N×d4 గాని, చులాగ్గా 4. d3 గాని ఆడినా మంచిదే. కాని, తన ప్రత్యర్థి బంటుమీద వ్యామోహపడతాడని కోస్టిచ్ అంచనా వేస్తున్నాడు.)

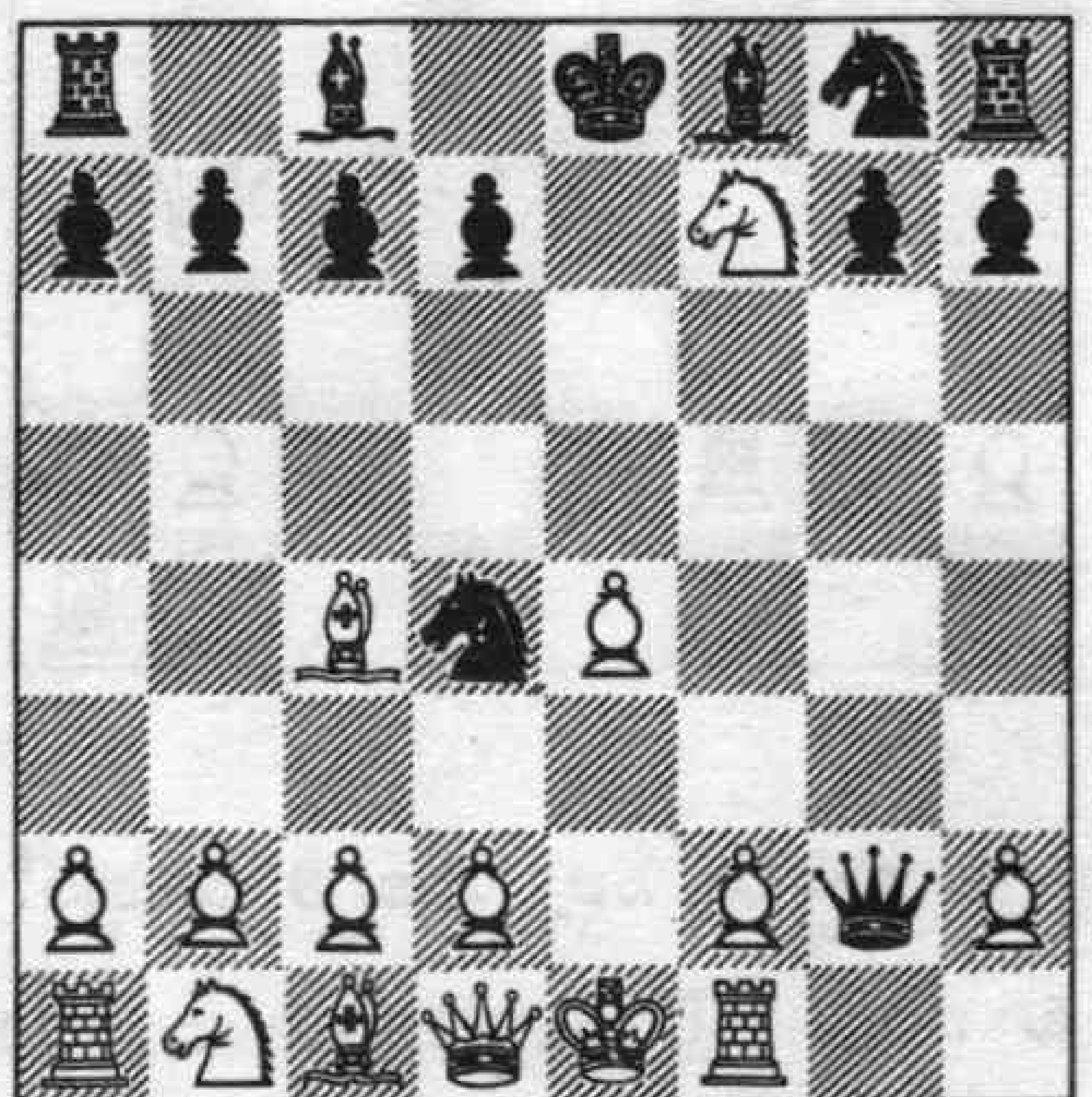
4. N×e5? Qg5! 5. N×f7?

(యీ చంపడం కూడా తప్పే. 5. Ng4 కూడా చెడ్డది. జవాబుగా 5. ... d5! ఎత్తుతో c4లో శకటు, g4లో గుర్రం ఒకే సారి దాడికి గురవుతాయి. 5. B×f7+ Kd8 6. 0—0 Q×e5 7. c3, తర్వాత 8. d4

188వ పటం



189వ పటం



ఆడితే తెలుపు బలం కోల్పోయిన నష్టం కొంచెమేనా భర్తీ అవుతుంది.)

5. ... Q×g2 6. Rf1 (189వ పటం)

[లేదా 6. N×h8 Q×h1+ 7. Bf1 Q×e4+ 8. Be2 N×c2+ వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు (9. Kf1?? తర్వాత 9. ... Qh1++ వస్తుంది).]

6. ... Q×e4+ 7. Be2? Nf3++

ఊపిరాడని ఆటకట్టు.

ప్రారంభంలో చెణుకు

కారో – కాన్ రక్షణ

లాస్కెర్ ముల్లర్

1934

1. e4 c6 2. Nc3 d5 3. Nf3 d×e4 4. N×e4 Bf5? (190వ పటం)

(తెలుపు d4 ఆడని మూలంగా లభించిన టెంపోని రాజు వైపు గుర్రాన్ని పైకి తేవడానికి వినియోగిస్తున్నాడు. ఇటువంటప్పుడు నలుపు వేసిన ఎత్తు పొరపాటు. 4. ... Bg4 సరైన ఎత్తు. 4. ... Nd7, 4. ... Nf6 ఎత్తులు కూడా ఆడచ్చు.)

5. Ng3 Bg6?

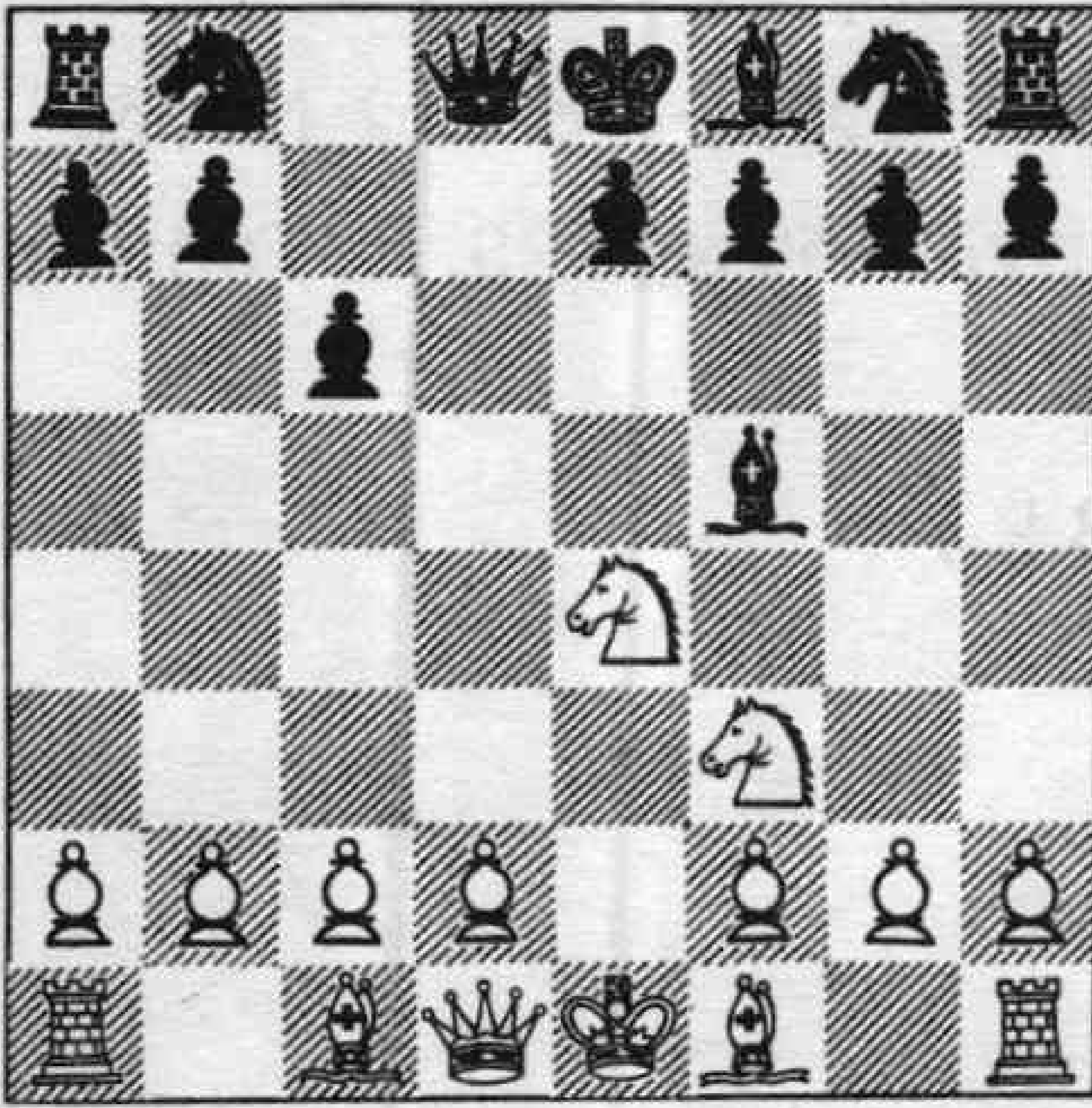
(5. ... Bg4 6. h3 B×f3 7. Q×f3 e6 వరసలో ఆడడం నయం.)

6. h4! h6

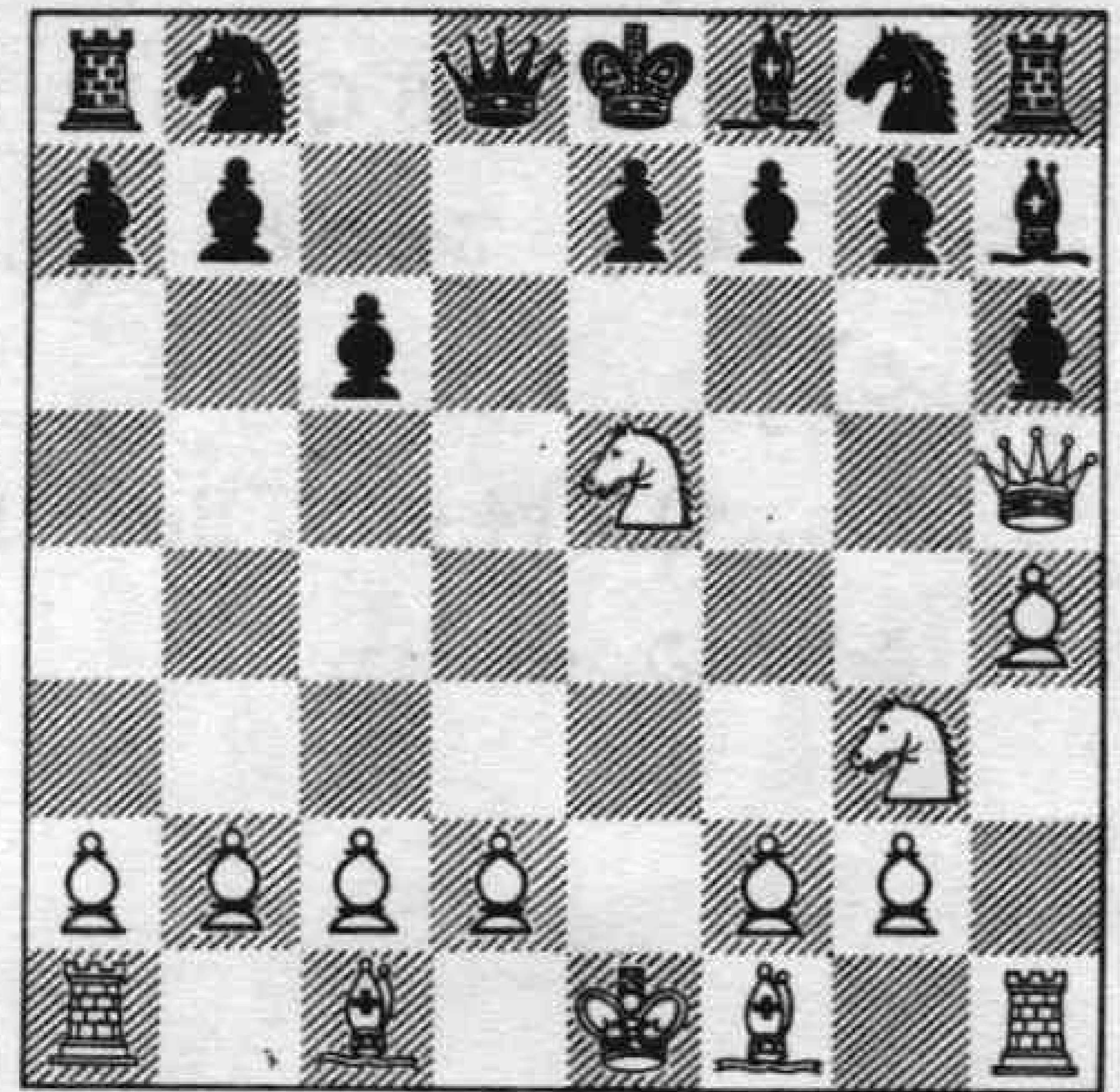
లేకపోతే h5 యెత్తు వచ్చి శకటు చస్తుంది.

7. Ne5! Bh7 8. Qh5! (191వ పటం)

190వ పటం



191వ పటం



f7 గడిలో ఆటకట్టు ప్రమాదం ఉంది. తెలుపు వరసగా మళ్లీ మూడు సార్లు ఇదే సవాలు చేస్తాడు.

8. ... g6 9. Qf3

[9. Bc4 కూడా శక్తివంతమైన ఎత్తు. 9. ... e6 10. Qe2 (ఇప్పుడు 11. N×f7 K×f7 12. Q×e6++ దెబ్బ ఉంది) 10. ... Qe7 వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బ్రహ్మాండంగా ఉంటుంది.]

9. ... Nf6

(9. ... Qd5 వీలు కాదు. 10. Q×d5 c×d5 11. Bb5+ వస్తుంది.)

10. Qb3! Qd5 11. Q×b7 Q×e5+ 12. Be2 Qd6 (192వ పటం)

(13. Qc8++ దెబ్బని కాచుకోవాలి.)

13. Q×a8 Qc7

తెల్ల మంత్రిని బంధించడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

14. a4!

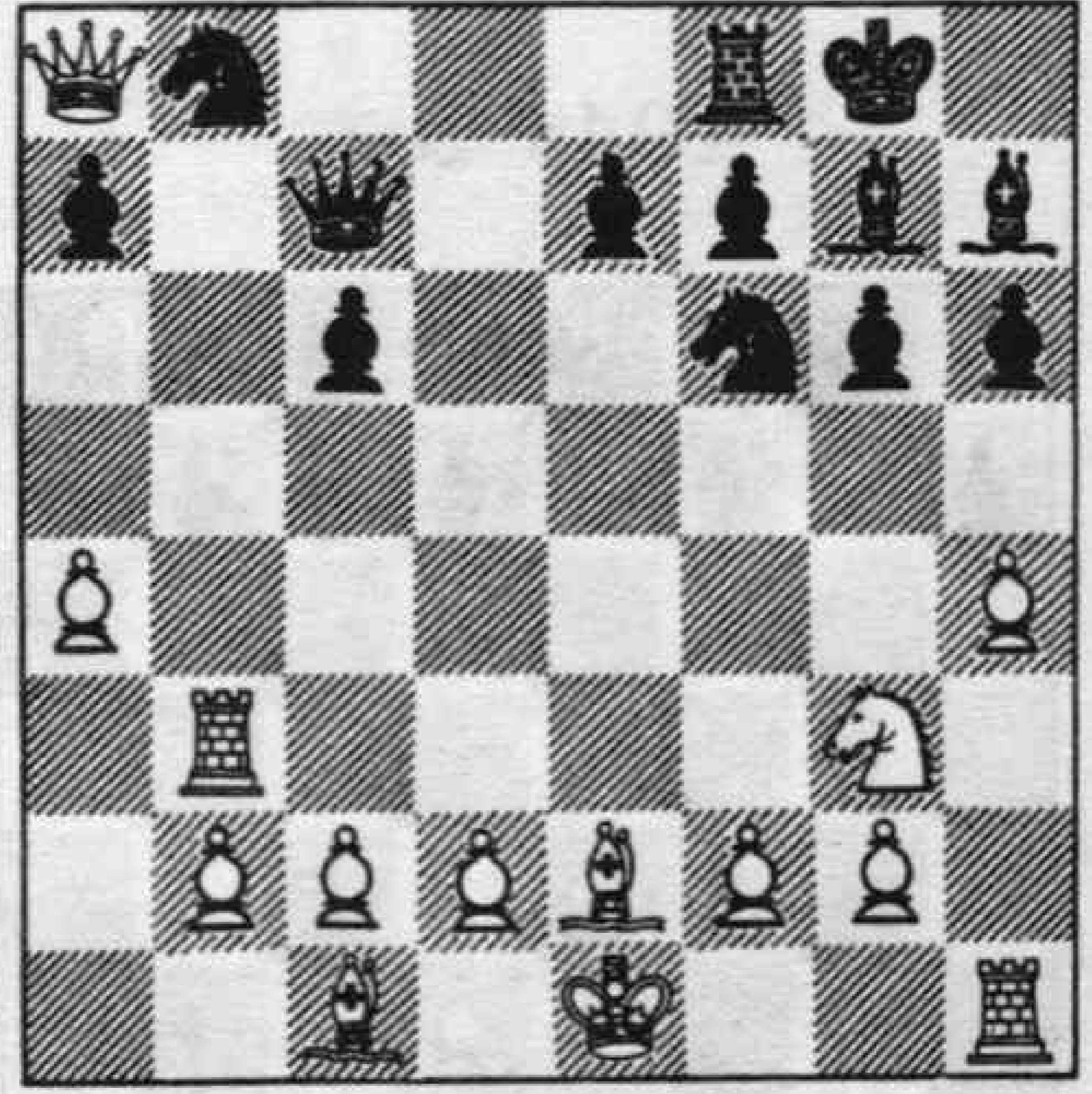
మంత్రికి సాయంగా a1లో ఉన్న ఏనుగుని అతిత్వరగా తీసుకురావడానికి ఇది ఒక్కటే దారి.

14. ... Bg7 15. Ra3 0—0 16. Rb3 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు. (193వ పటం)

192వ పటం



193వ పటం



సాధారణంగా ఆటగాళ్లు ఎరగా వచ్చిన బంట్లని తీసుకోవడమేగాకుండా వీలుంటే తన ఆధిక్యతని నిలబెట్టుకుందామని కూడా చూస్తారు. మంత్రి వైపు గాంబిట్‌లో ఈ విషయం ఆధారంగా ఈ చాకచక్యమైన ఉచ్చు ఉంది.

విషపూరితమైన బంటు

1. d4 d5 2. c4 d×c4

ఈ ప్రారంభాన్ని అంగీకరించిన మంత్రి వైపు గాంబిట్ అంటారు.

3. e3 b5? (194వ పటం)

(బంటుని పట్టుకుని వేళ్లాడకుండా 3. ... e6 4. B×c4 c5! గాని 3. ... e5 గాని ఆడి తిరిగి ఇచ్చి వేయడం నలుపుకి సబబు.)

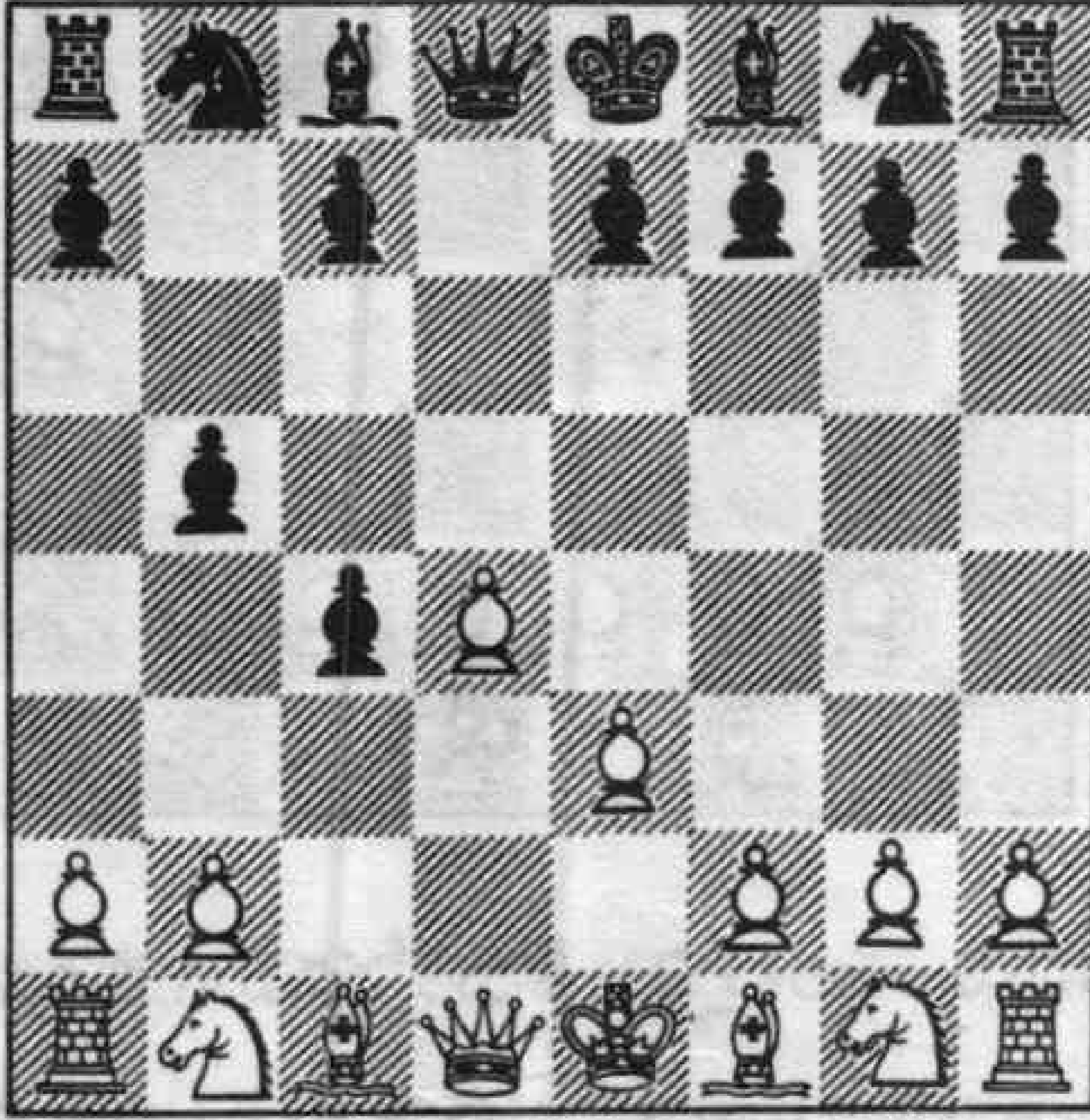
4. a4! c6?

(4. ... a6 తప్పు. జవాబుగా 5. a×b5 వస్తుంది. ఇప్పుడు 8aలో

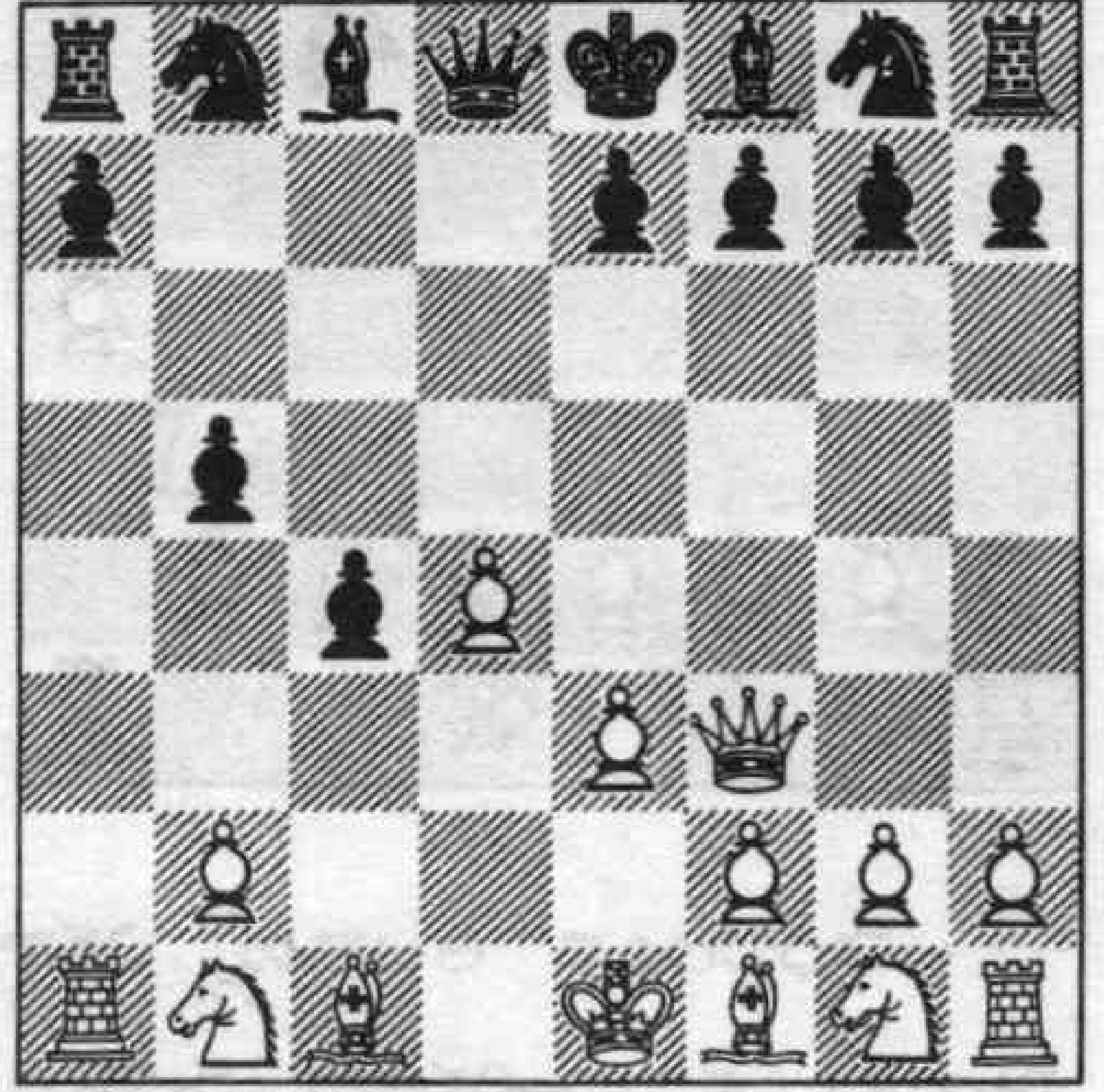
ఏనుగు రక్షణ లేకుండా ఉండడం చేత b5లో బంటుని నలుపు చంపలేదు. 4. ... b×a4 5. B×c4 e6 వరసలో ఎరమింగిన బంట్లని ఇచ్చి వేయడం కొద్దిగా మెరుగు.)

5. a×b5 c×b5? 6. Qf3! (195వ పటం)

194వ పటం



195వ పటం



ఇప్పుడు నలుపుకి ఏం చెయ్యడానికీ వీలు లేదు. ఏనుగు పగలో ఉంది. దాన్ని ఏ విధంగానూ రక్షించుకోలేదు. (ఏనుగుకి బదులుగా 6. ... Nc6 7. Q×c6+ Bd7 వరసలో గుర్రాన్నిచ్చు కోవడం మేలు.) బంటు వెనకాల పడి నలుపు ఒక బలాన్నే పోగొట్టుకున్నాడు.

మంత్రి వైపు గాంబిట్‌లో మరో రకం ఉచ్చులో అనుకోని విధంగా తెలుపుకి ఓటమి సంభవిస్తుంది. ఇందులో ప్రధాన పాత్ర నల్ల బంటుది.

మంత్రిని మించిన గుర్రం

1. d4 d5 2. c4 e5 3. d×e5 d4 (196వ పటం)

బంటుని ఎర ఇచ్చే ఈ వరసని ''ఆల్‌బిన్ ఎదురు గాంబిట్'' అంటారు.

4. e3?

(చిగోరిన్ సలహాననుసరించి 4. Nf3 Nc6 5. g3 వరసలో ఆడడం మంచిది.)

4. ... Bb4+ 5. Bd2 d×e3!

నలుపు పెద్ద పొరపాటు చేసినట్లు కనిపిస్తోంది. శకటుని చంపుదాం.

6. B×b4?

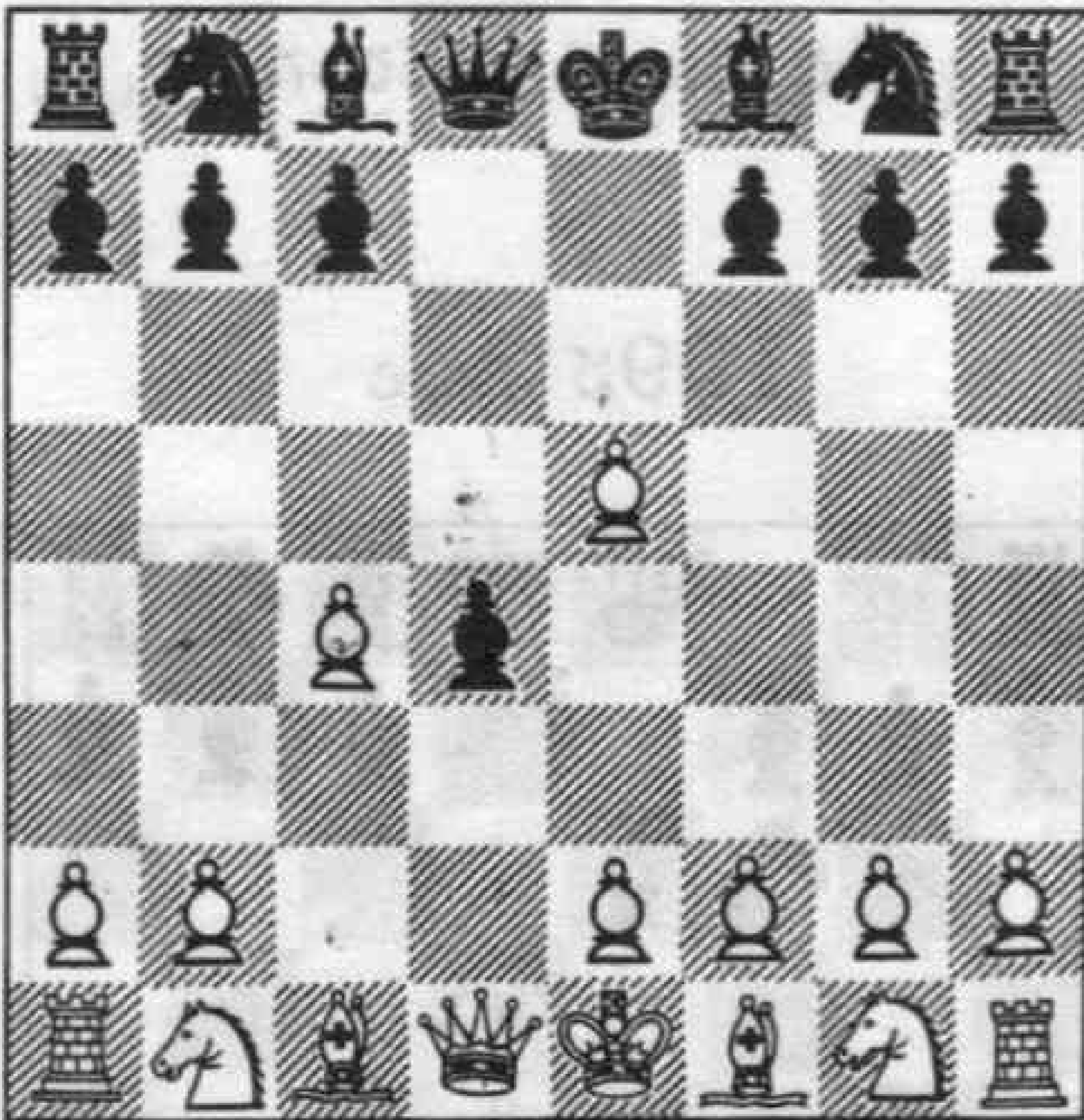
(ఈ ఎరని అంగీకరించడం తప్పు. ఎందుకో ముందు ముందు మీకే తెలుస్తుంది. బంట్లు నిలువుగా జోడింపబడుతున్నప్పటికీ 6. f×e3 ఆడడం నయం.)

6. ... e×f2+ 7. Ke2

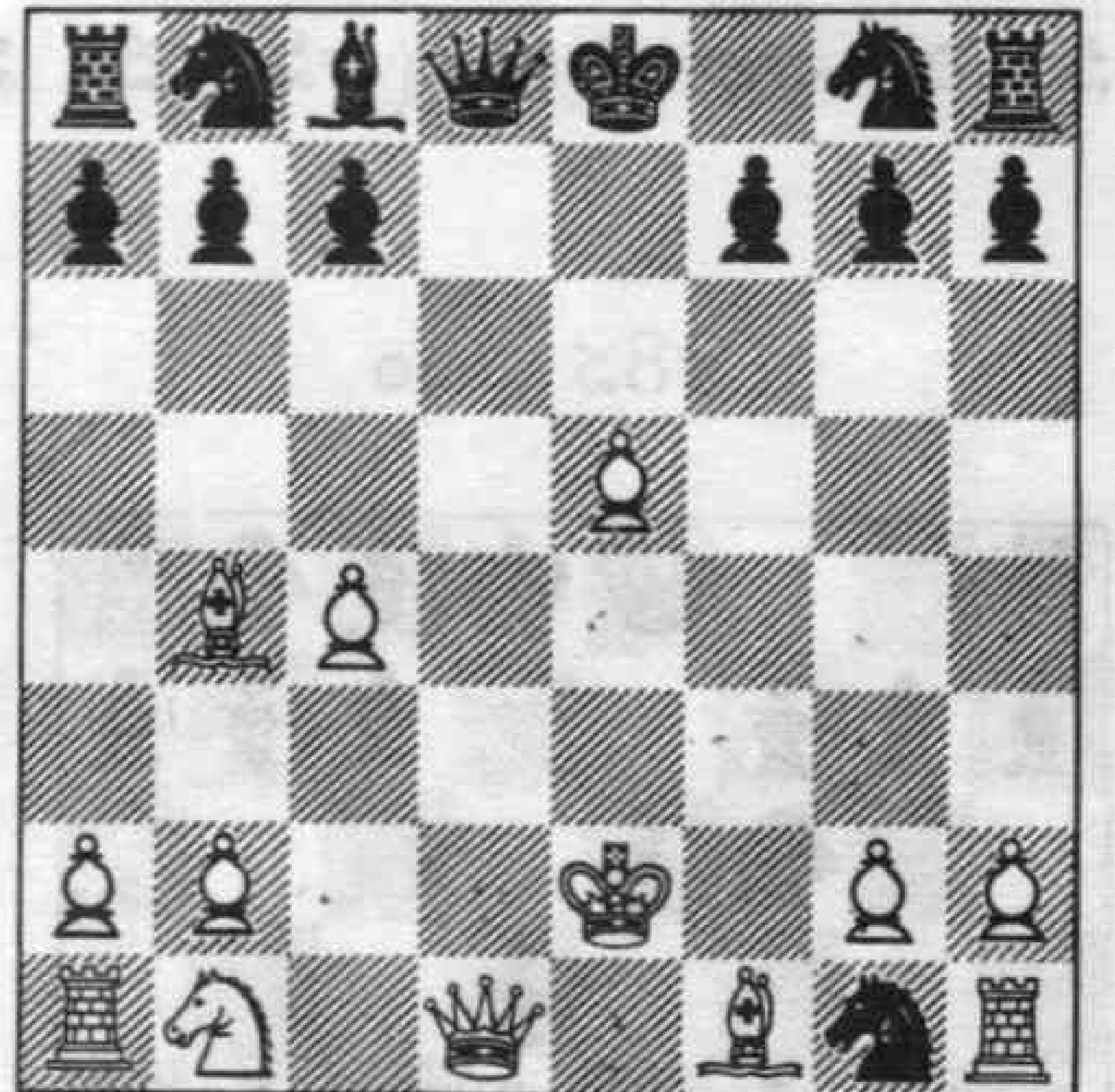
f2లో బంటుని చంపడానికి వీలు లేదు. తెల్ల మంత్రికి కాపులేకుండా పోతుంది. కాని ఇప్పుడొక విభ్రాంతి కల్గించే ఎత్తు వస్తోంది.

7. ... f×g1N+! (197వ పటం)

196వ పటం



197వ పటం



చాలా అరుదైన విషయం. బల్లమీద బోలెడు బలగం ఉన్నప్పటికీ ఒక నల్ల బంటు చివరి పంక్తికి చేరి గుర్రంగా మారి ప్రత్యర్థికి 'షా' చెప్తూ చావు దెబ్బకొడ్తోంది. (ఈ బంటుని మంత్రిగా మార్చడం మంచిది కాదు.

ఉదాహరణకు 7. ... f×g1Qకి జవాబుగా తెలుపు 8. Q× d8+ K×d8 వరసలో మంత్రుల్ని మార్పిడి చెయ్యవచ్చు. ఇప్పుడు తిరిగ్గా g1లో ఉన్న నల్ల మంత్రిని ఏనుగుతో చంపవచ్చు.)

8. R×g1 Bg4+. నలుపు గెలుస్తాడు.

"ఆధునికమైన లెగాల్ ఆటకట్లు"

ఫిలిడోర్ రక్షణ

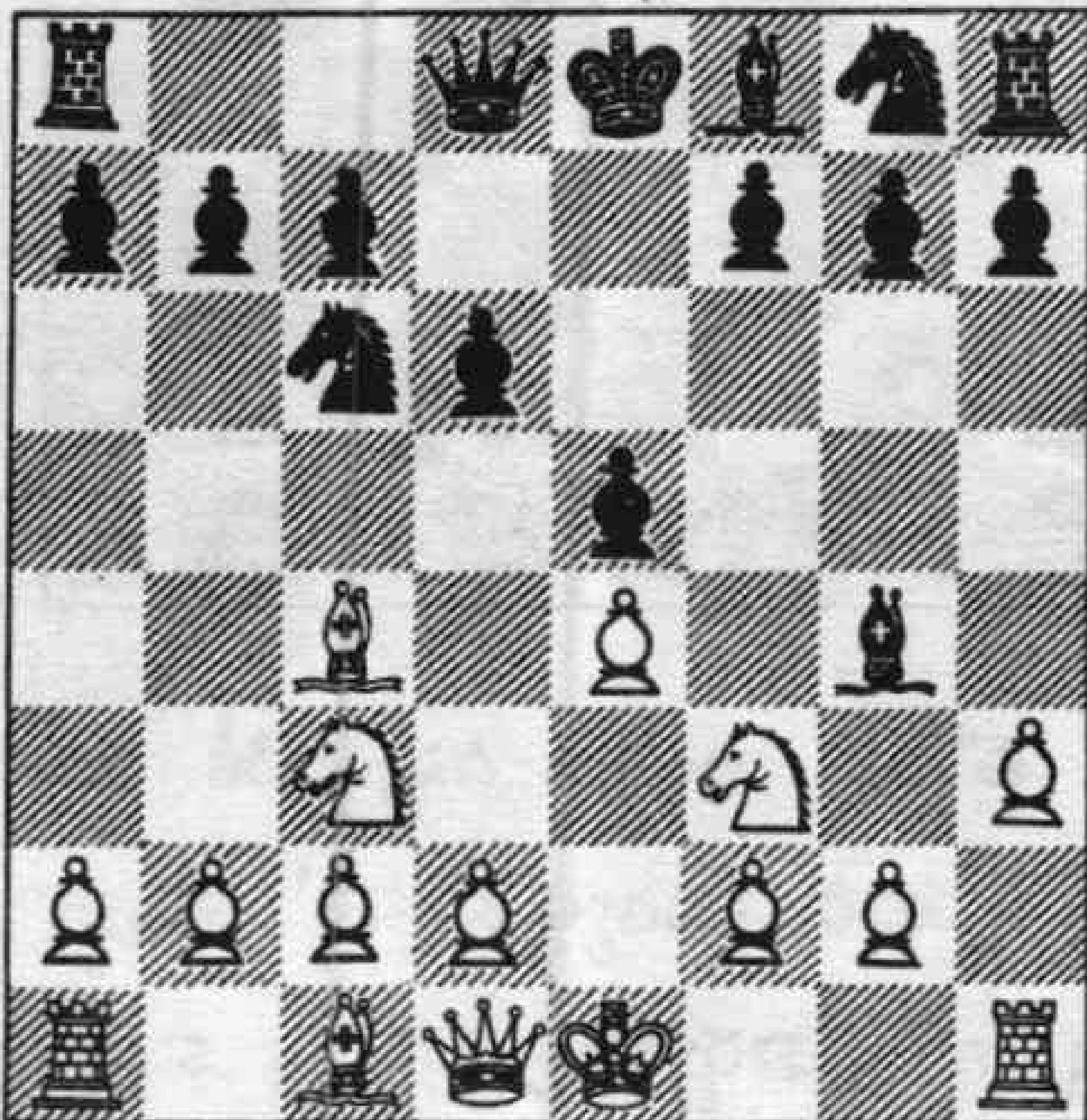
షెరోన్ | అజ్ఞాతం

లెన్‌జిన్, 1929

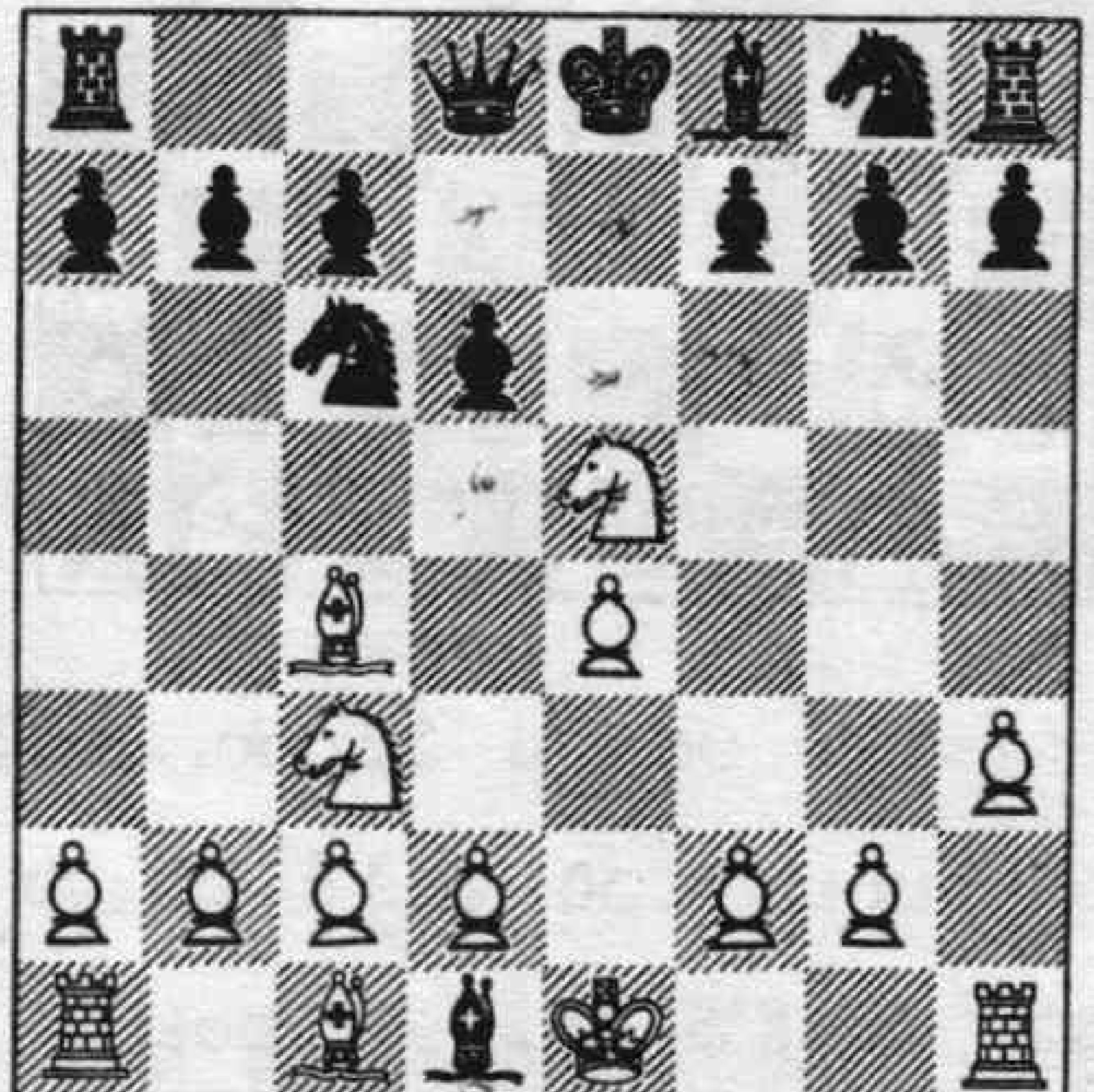
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 d6 4. Nc3 Bg4 5. h3! (198వ పటం)

షెరోన్ పలువురితో ఒకే మారు ఆడినప్పుడు ఒక ఆట ఈ విధంగా సాగింది. చాలా సార్లు ఫ్రాన్స్ దేశ విజేత, ప్రసిద్ధికెక్కిన చదరంగ శాస్త్ర

198వ పటం



199వ పటం



జ్ఞుడు అయిన షెరోన్ ప్రత్యర్థి కోసం చాకచక్యమైన ఉచ్చుని తయారు చేస్తున్నాడు.

5. ... Bh5?

5. ... B×f3 6. Q×f3 Nf6 (f7లో ఆటకట్టుని కాచుకోవాలి) 7. d3 వరసలో తెలుపుకి కొంచెం నయంగా ఉంటుంది గాని ఇంకా చాలా ఆట రాబోతోంది.

6. N×e5!

ఇప్పుడు లెగాల్ ఆటకట్టులో లాగే మంత్రిని ఎర వెయ్యడం సరైన విధానం.

6. ... B×d1?? (199వ పటం)

(6. ... N×e5 7. Q×h5 N×c4 8. Qb5+ తర్వాత 9. Q×c4 వరసలో బంటుని మాత్రమే కోల్పోయి నలుపు సరిపెట్టుకోవాల్సింది.)

7. B×f7+ Ke7 8. Nd5++.

ఎరకాని ఎర

మూడు గుర్రాల ఆట

కపబ్లాంక | అజ్ఞాతం

అమెరికా, 1914

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Bc5 (200వ పటం)

శాస్త్రంలో ప్రసిద్ధికెక్కిన "ఎరకాని ఎర" (pseudosacrifice) అనే ప్రారంభ మిళితాన్ని వెయ్యడానికి ఈ ఎత్తు తెలుపుకి అనుకూలంగా ఉంది. దీన్నే వివిధ రకాల ప్రారంభ దశలలో వేస్తూ ఉంటారు.

4. N×e5 N×e5

(తెలుపు కోటకట్టడానికి వీలు లేకుండా ముందుగా నలుపు 4. ... B×f2+

ఆడవచ్చు. కాని 5. K×f2 N×e5 6. d4! వరసలో కేంద్రాన్ని అదుపులో పెట్టుకుని తెలుపు ఇంతకంటె పటిష్ఠమైన పరిస్థితిని పొంద లేదు.)

5. d4

బంటుతో ఈ విధంగా ఒకే సారి రెంటిమీద దాడి చెయ్యడాన్ని కూడా "జంట దాడి" అంటారు.

5. ... B×d4

(5. ... Bd6 6. d×e5 B×e5 వరసలో కూడా తెలుపుకి మంచి ఆట ఉంటుంది.)

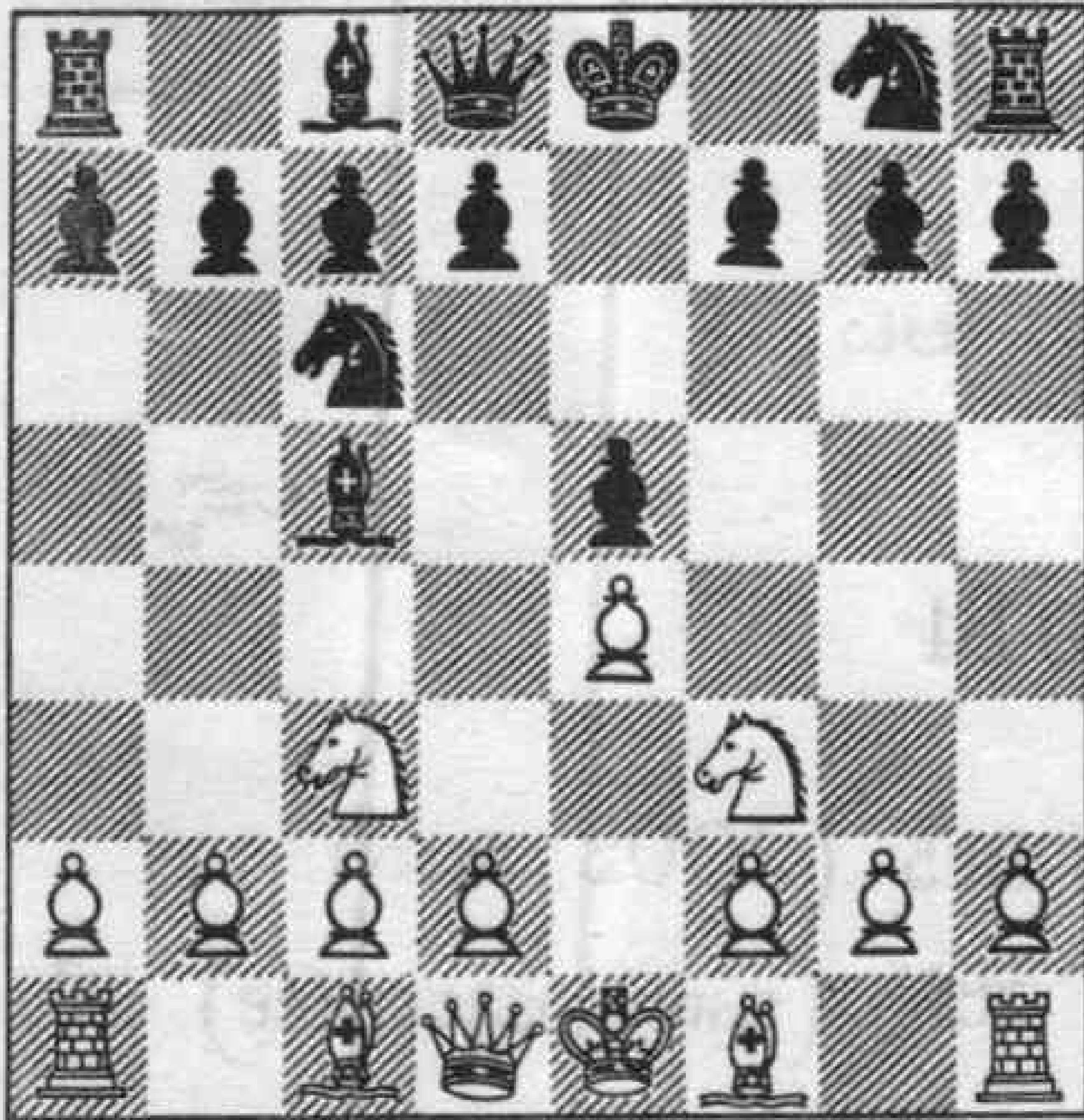
6. Q×d4 Qf6

(ఇప్పుడు 7. ... Nf3+తో తెల్ల మంత్రిని గెల్చుకునే సవాలు ఉంది.)

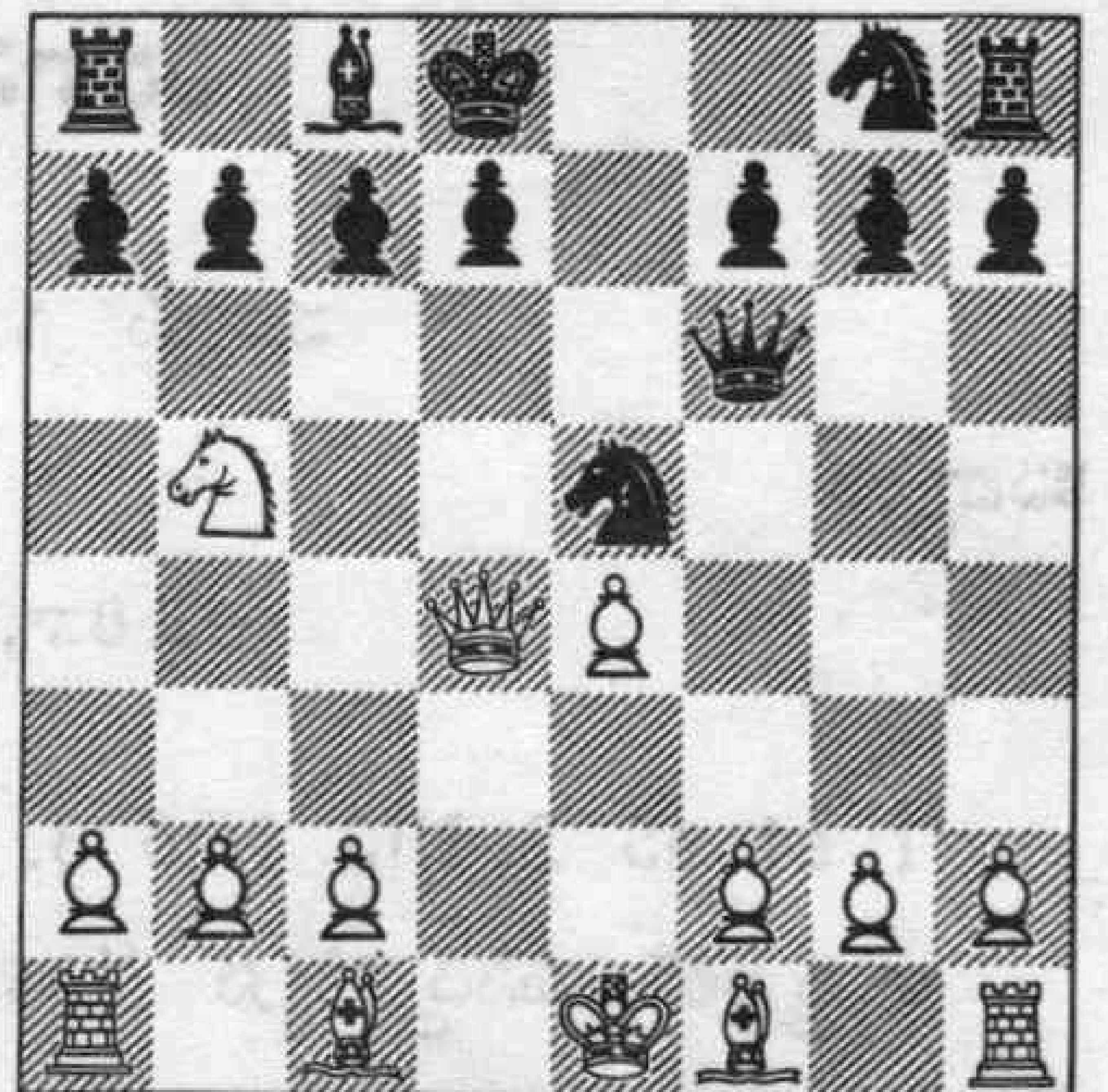
7. Nb5!

చాలా శక్తివంతమైన ఎత్తు. ఈ గుర్రం మంత్రిని కాయడమే కాకుండా c7 గడిమీద కూడా దాడి చేస్తోంది.

200వ పటం



201వ పటం



7. ... Kd8? (201వ పటం)

[అసలే బాగాలేని పరిస్థితిలో నలుపు విషమమైన తప్పు చేస్తున్నాడు.

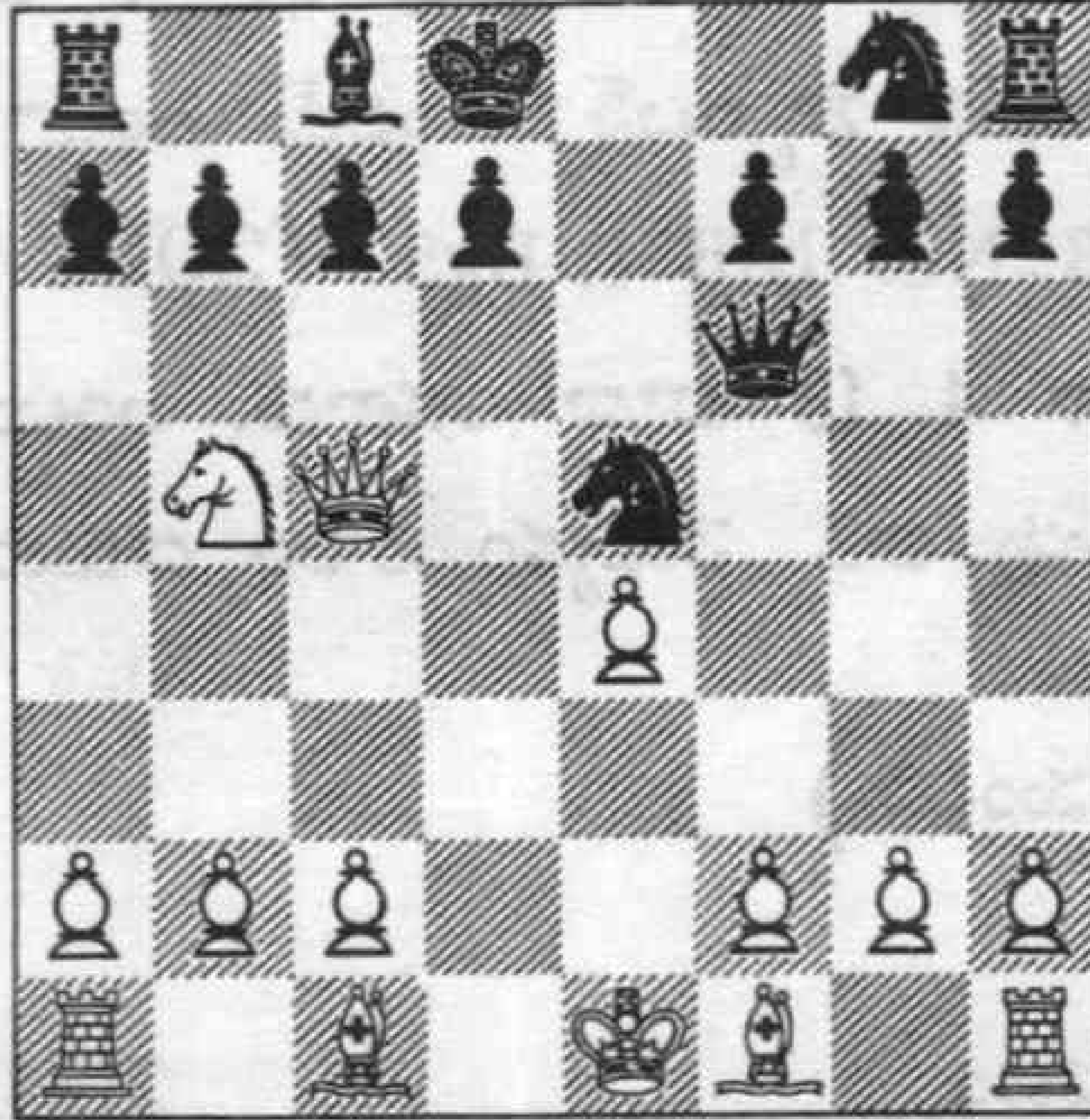
7. ... c6 ఎత్తు వెయ్యాల్సింది. దీనికి జవాబుగా పరిస్థితిలో బోలెడు ఆధిక్యతని పొందుతూ తెలుపు 8. Nd6+ ఎత్తు వేస్తాడు 8. Nc7+? తప్పు. 8. ... Kd8 తర్వాత (9. ... K×c7, 9. ... Nf3+తో మంత్రిని గెల్చుకునే, దెబ్బలు ఉంటాయి)]

8. Qc5!

c7, f8 గళ్లమీద మంత్రి యిబ్బడి దాడి చేస్తోంది.

8. ... Nc6?? (202వ పటం)

202వ పటం



బంటునైతే కాచుకుంటున్నాడు గాని అతని ఆట కదుతోంది.

9. Qf8++.

అభ్యాసం 25.

202వ పటంనించి నలుపుకి సరైన రక్షణ విధానం లేదని చూపించండి.

ప్రేక్షకుడిగా మంత్రి

డచ్ రక్షణ

రెటీ ఐవె

రాటర్‌డామ్, 1920

1. d4 f5

తెలుపు బంట్ల కేంద్రాన్ని నిర్మించడానికి వీలు లేకుండా నలుపు e4 గడిని అదుపులో పెట్టుకుంటున్నాడు. ఈ ప్రారంభ దశని "డచ్ రక్షణ" అంటారు.

2. e4

ఎంతో ప్రసిద్ధికెక్కిన 19వ శతాబ్దపు ఇంగ్లీషు ఆటగాడు స్టాంటన్ కనుక్కున్న ఈ గాంబిట్‌ని స్టాంటన్ గాంబిట్ అంటారు.

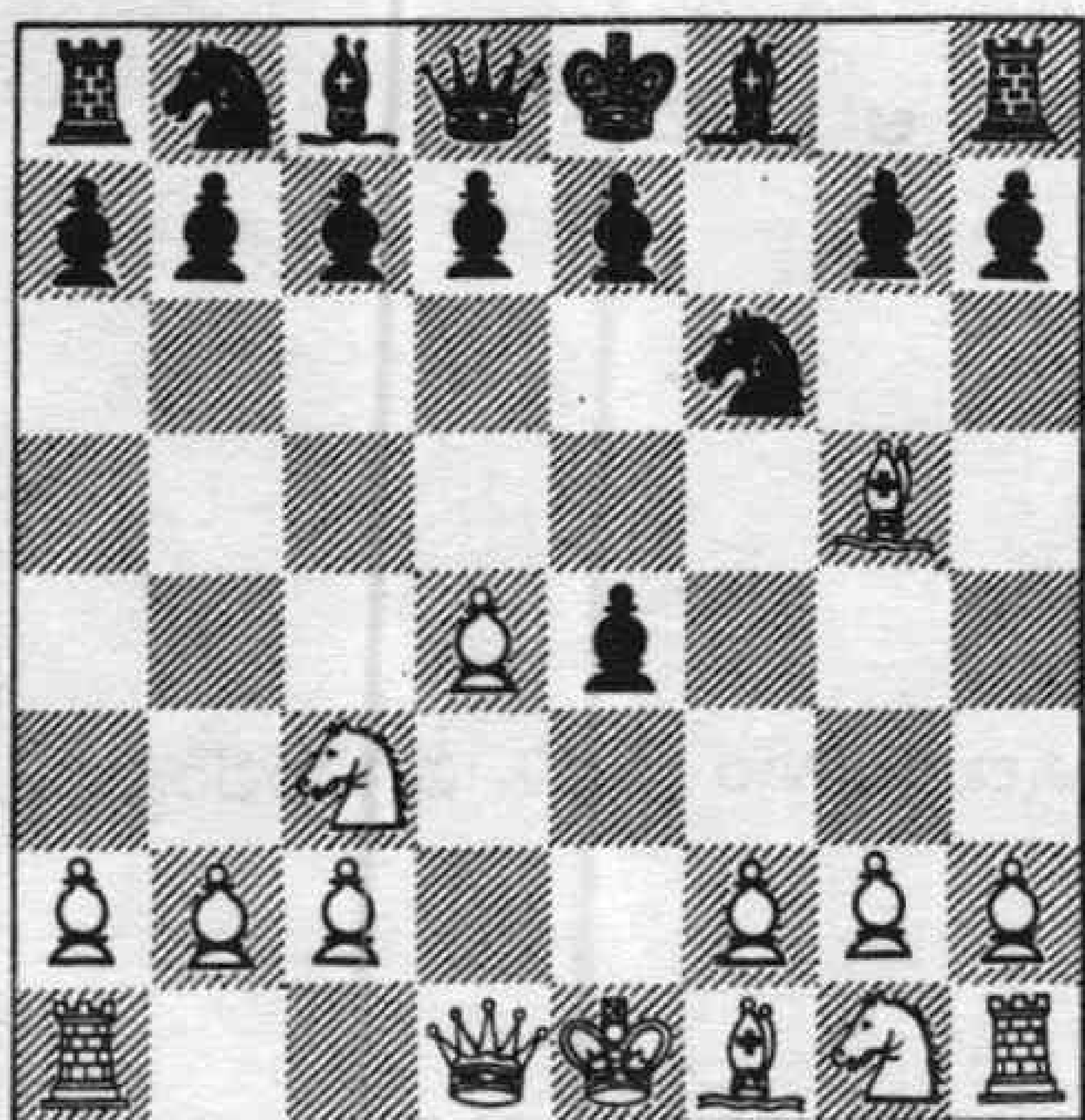
2. ... f×e4 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 (203వ పటం)

(ఇంకా చురుకుగా 4. f3 కూడా ఆడతారు. బంటుని తిరిగి గెల్చుకోవడానికి కాకుండా తెలుపు దాడి చెయ్యడం కోసం దారులు తెరుస్తాడు.)

4. ... g6

(4. ... Nc6 మంచిది.)

203వ పటం



204వ పటం



5. f3!

(5. B×f6 e×f6 6. N×e4 d5 7. Ng3 Bd6 వరసలో ఇద్దరి పరిస్థితి సుమారుగా సమానంగా ఉంటుంది.)

5. ... e×f3 6. N×f3 Bg7 7. Bd 3 c5 (204వ పటం)

(7. ... 0—0 గనక ఆడితే జవాబుగా 8. Qd2, తర్వాత 0—0—0, h4 ఎత్తులతో తెలుపు దాడి చేస్తాడనే భయంతో, నలుపు కేంద్రంలో మంత్రి వైపు భాగంలో చురుగ్గా ఆడుతున్నాడు.)

8.d5 Qb6

(అదే పథకాన్ని అనుసరించి నలుపు ఆడుతున్నాడు. 8. ... d6 ఆడడం నయం.)

9. Qd2!

నలుపుని ఒంటరి మంత్రితోటి దాడి చెయ్యడానికి రమ్మని తెలుపు ఆహ్వానిస్తున్నాడు.

9. ... Q×b2?

(ఈ ఎత్తుతో నలుపు ఓడిపోతాడు. ఇప్పటికైనా 9. ... d6 ఆడడం ఆలస్యమేమీ కాదు.)

10. Rb1! N×d5 (205వ పటం)

(10. ... Qa3కి జవాబుగా 11.Nb5 Q×a2 12. 0—0 వరసలో తప్పనిసరి దాడి. తర్వాత యెత్తు అనుసరించి నలుపు మొండి ధైర్యంతో చేసిన దాడి ప్రస్తుతం విజయవంతమైనట్లే మనకు తోస్తుంది. అతనికి మూడు బంట్లు ఎక్కువ. ఇంతేకాక అతను బలమైన దెబ్బలు కూడా కొట్టగలడు.)

11. N×d5!!

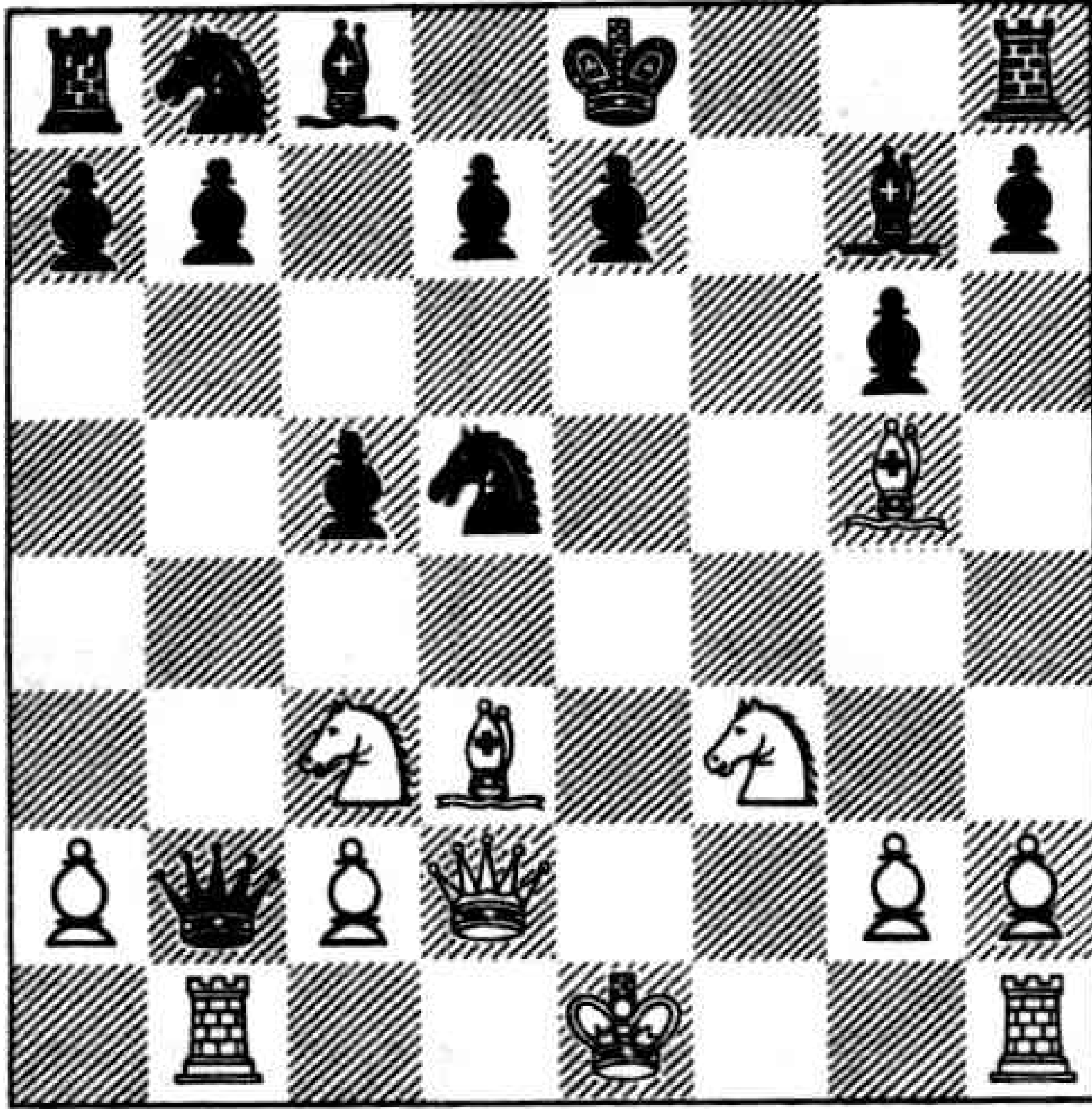
కసి!

11. ... Q×b1+ 12. Kf2 Q×h1

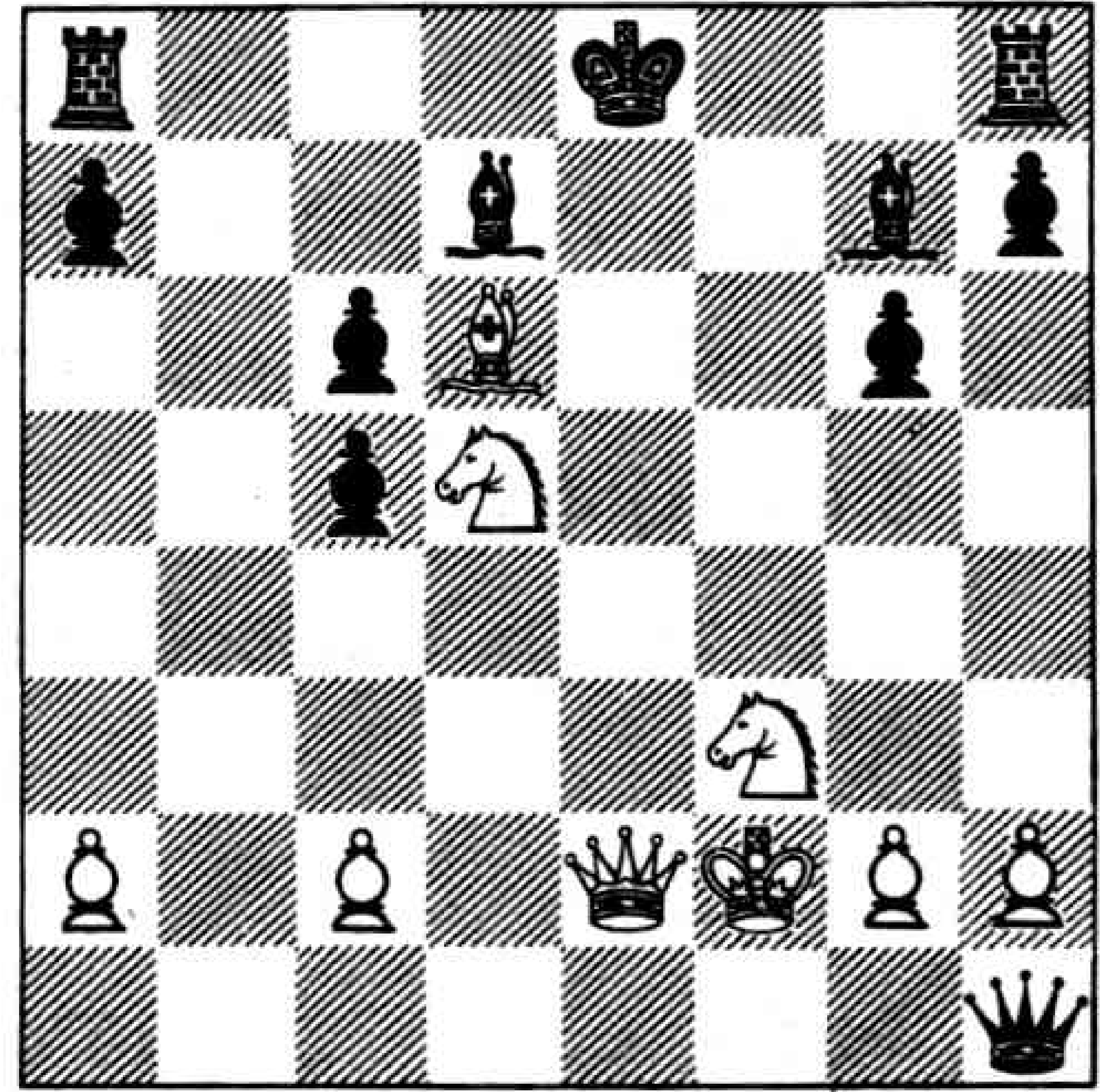
నల్ల మంత్రి క్షేమంగానే ఉన్నా బల్లకి ఒక మూలంగా అతుక్కుపోయి ఉంది. చక్కగా పైకి వచ్చిన తన బలంతో తెలుపు నల్ల రాజుని తరిమి కొడుతుంటే నల్ల మంత్రి నిస్సహాయంగా చూస్తూ ఉండవలసిందే.

13. B×e7 d6 14. B×d6 Nc6 15. Bb5 Bd7 16. B×c6 b×c6 17. Qe2+ (206వ పటం)

205వ పటం



206వ పటం



నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(17. ... Kd8 18. Bc7+ గాని 17. ... Kf7 18. Ng5+ Kg8 19. Ne7+ Kf8 20. N×g6+ వరసల్లో నలుపుకి ఆటకట్టు తథ్యం.)

పై ఆటలో ప్రముఖ చెక్ గ్రాండ్‌మాస్టర్ రెటీ (1889–1929) భావి ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ ఐవెకి ప్రారంభ దశ పథకాల గురించి ఒక చక్కటి గుణపాఠం నేర్పాడు.

సంచారం చేసే రాజు

జోడు గుర్రాల రక్షణ

మార్ఫీ — అజ్ఞాతం

న్యూ ఆర్లీన్స్, 1858

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. d4 e×d4 5. Ng5 (207వ పటం) (5. 0—0 సరైన ఎత్తు.)

5. ... d5

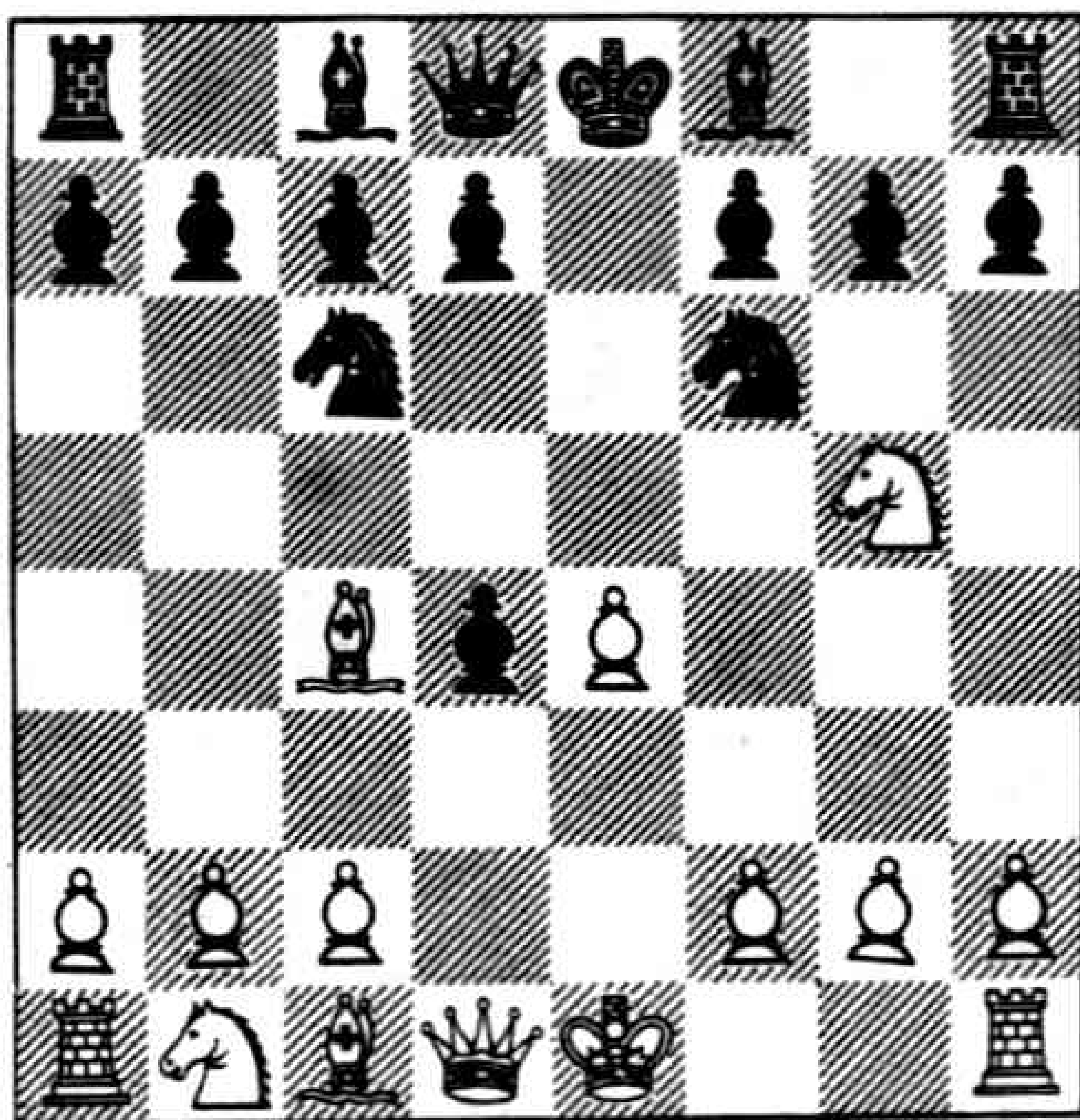
(ఆటలో సమానత్వం పొందుతూ నలుపు 5. ... Ne5 ఆడడం సముచితం.)

6. e×d5 N×d5?

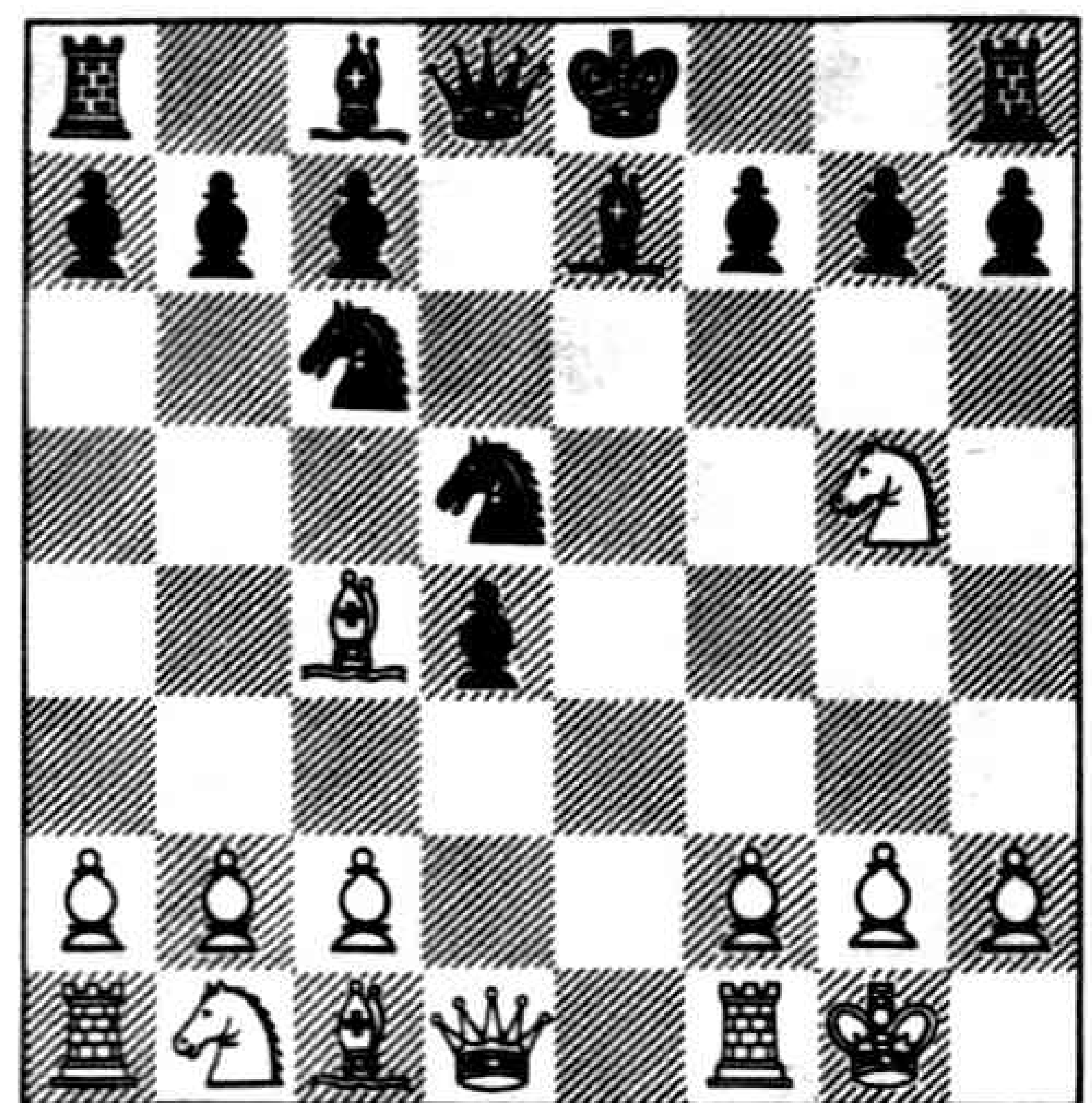
(ఇప్పటికైనా 6. ... Ne5 ఆడడం ఆలస్యం కాదు.)

7. 0—0 Be7 (208వ ప)

207వ పటం



208వ పటం



[7. ... Be6కి జవాబుగా 8. Re1 Qd7 (8. ... Be7 9. R×e6 f×e6 10. N×e6 వరసలో 11. Qh5+ 12. Q×d5 వస్తాయి) 9. N×f7 K×f7 (9. ... Q×f7 10. B×d5) 10. Qf3+ Kg8 11. R×e6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.]

8. N×f7! K×f7 9. Qf3+ Ke6 10. Nc3!

d శ్రేణిని తెరవడానికి తెలుపు మరో ఎర వేస్తున్నాడు.

10. ... d×c3

ఈ ఎత్తు తప్పనిసరి.

11. Re1+ Ne5 12. Bf4! Bf6 13. B×e5 B×e5 (209వ పటం)

14. R × e5+!

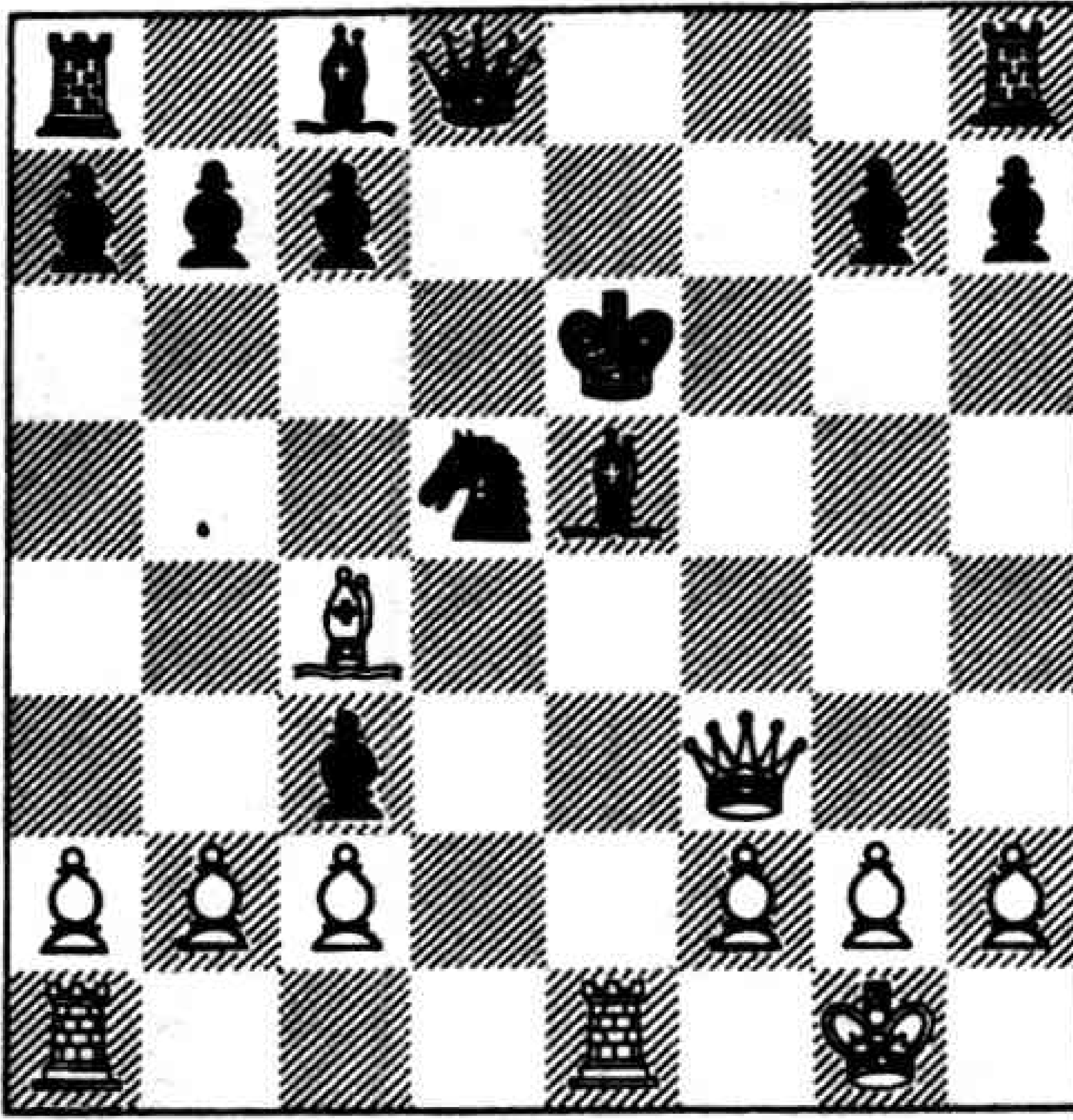
మూడవదీ నిర్ణాయకమైనదీ అయిన బలి.

14. ...K × e5 15. Re1+ Kd4

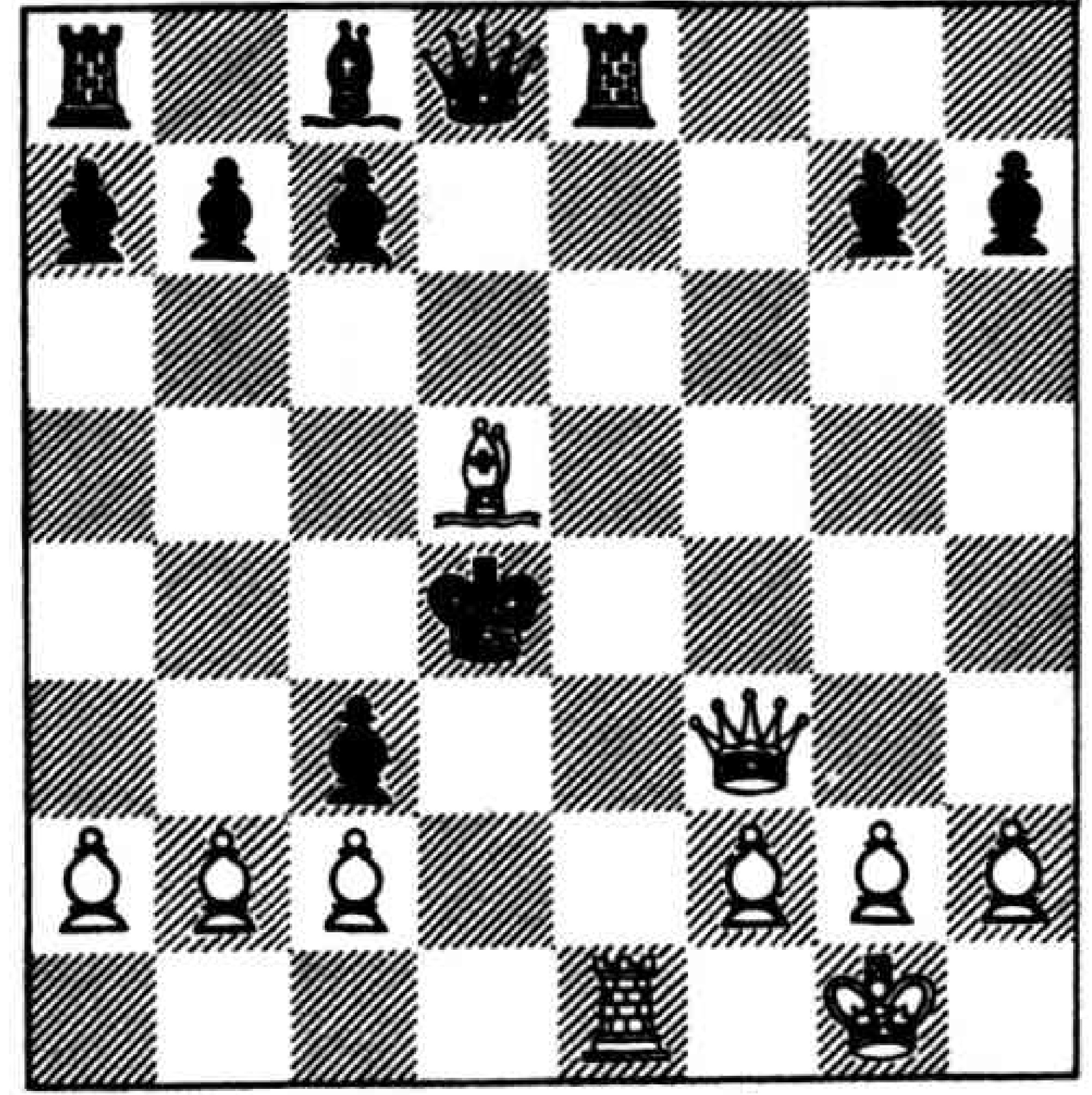
(15. ... Kd6కి జవాబుగా 16. Q × d5++.)

16. B × d5 Re8 (210వ పటం)

209వ పటం



210వ పటం



[16. ... Q × d5కి జవాబుగా 17. Q × c3++. 16. ... c × b2కి జవాబుగా 17. Re4+ Kc5 (17. ... K × d5 18. Qd3+ వగైరా) 18. Qa3+ K × d5 (18....Kb5 గాని, 18 ... Kb6 గాని ఆడితే 19. Qb4+ Ka6 20. Bc4+ b5 21. Q × b5++) 19. Qd3+ Kc5 20. Rc4+.]

17. Qd3+ Kc5 18. b4+!

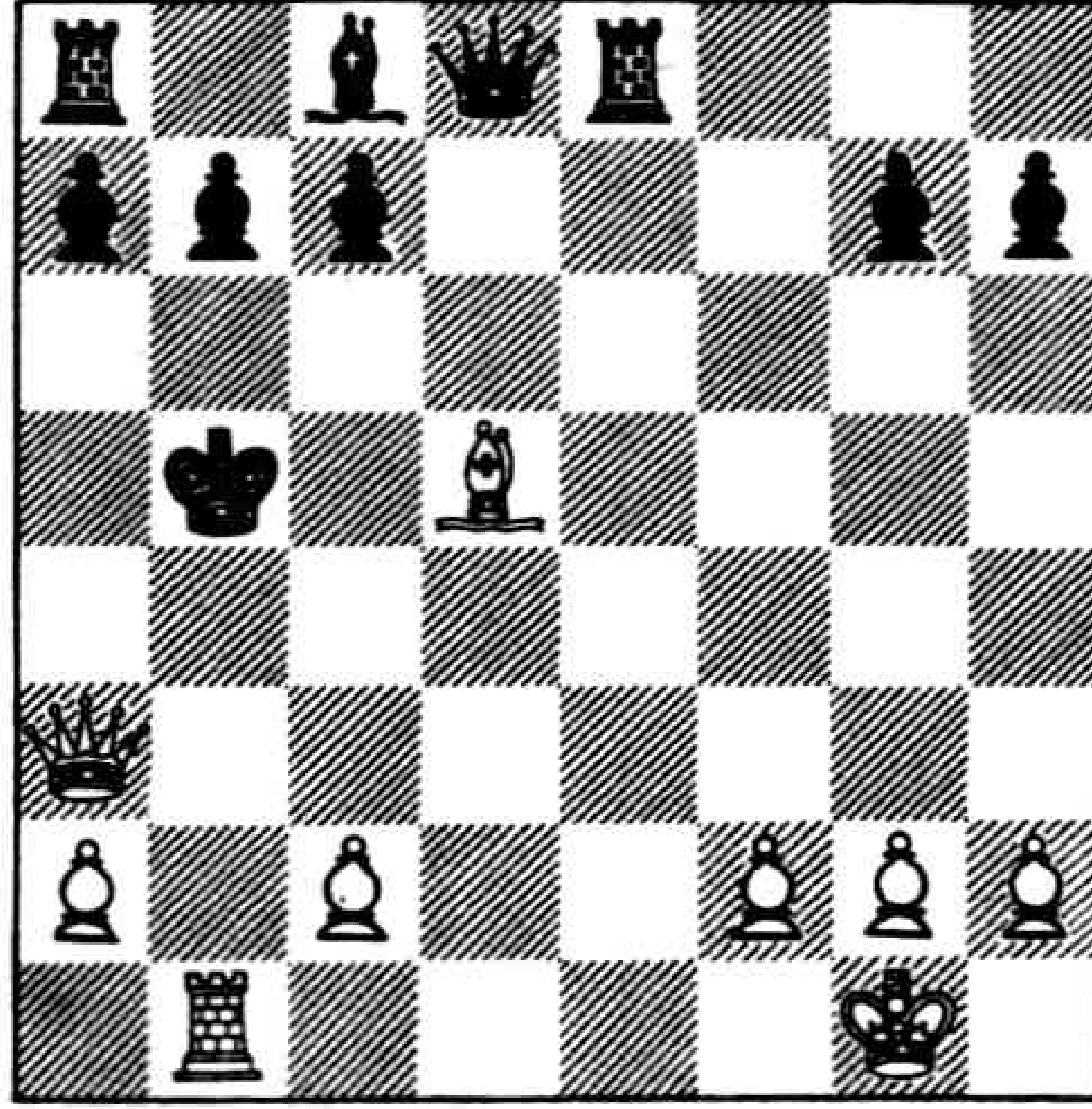
ఇది గెలుపుకి దగ్గర దారి.

18. ... K × b4

[18. ... Kb6 ఆడితే 19. Qd4+ Ka6 20. Qc4+ వస్తుంది.]

19. Qd4+ Ka5 20. Q × c3+ Ka4 21. Qb3+ Ka5 22. Qa3+ Kb5 23. Rb1++ (211వ పటం).

211వ పటం



బల్లని చూడకుండా ఆరుగురు ప్రత్యర్థులతో ఒకే సారి మార్షీ ఆడిన ఆటల్లో ఇది ఒకటి.

విచారకరమైన విభ్రాంతి

రయ్ లోపెజ్

తరాష్ మార్కో

డ్రెస్డెన్, 1892

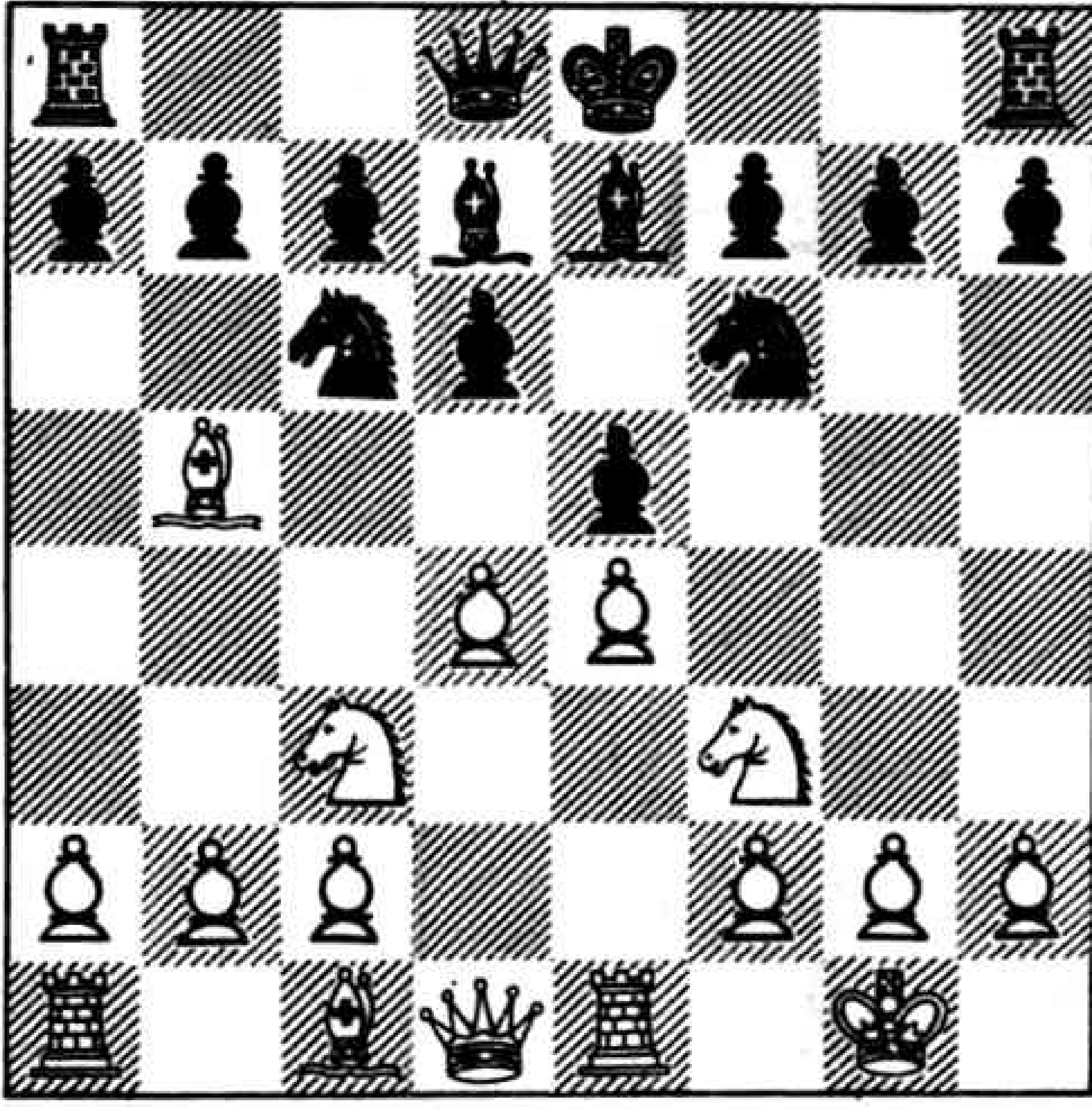
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5

ప్రసిద్ధికెక్కిన స్పానిష్ ఆటగాళ్లు లుసేన, లోపెజ్ చాలా కాలం క్రితమే (15, 16 శతాబ్దాలలో) ఈ ప్రారంభ దశమీద ఆసక్తి చూపారు.

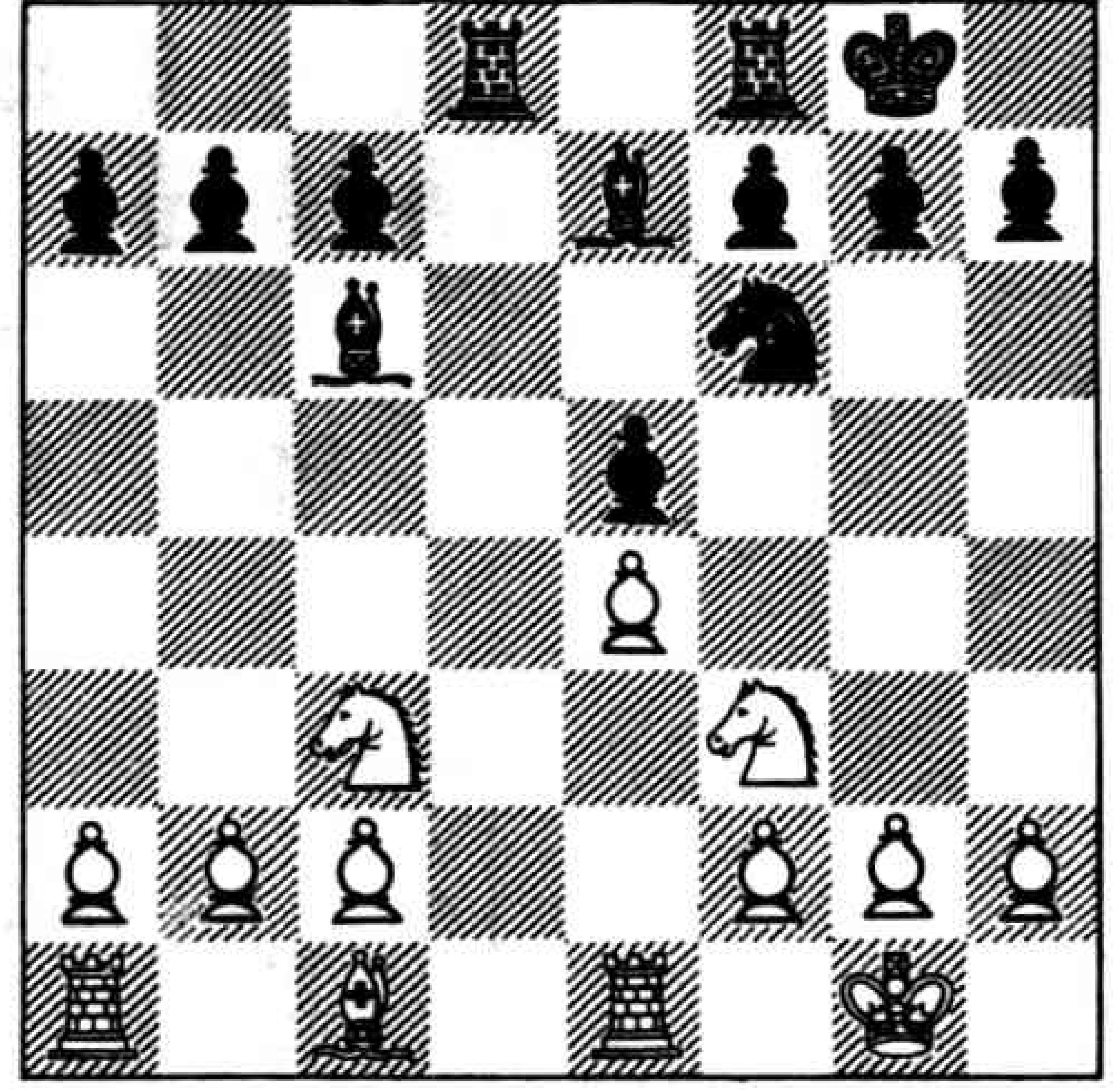
3. ... d6

మొదటి ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ స్టైనిజ్ నలుపుకి ఈ రకమైన రక్షణ పద్ధతిని మొదటి సారిగా పరిచయం చేశాడు. స్టైనిజ్ రక్షణలో నలుపు పరిస్థితి ఇరుగ్గా ఉన్నా దిట్టంగా ఉంటుంది.

212వ పటం



213వ పటం



4. d4 Bd7 5. 0—0 Nf6 6. Nc3 Be7 7. Re1 (212వ పటం)

ఈ ఎత్తు వరకు **e5**లో ఉన్న బంటు గురించి నలుపు బెంగపడక్కర్లేదు. తెలుపు దాన్ని గనక చంపితే వెంటనే **e4**లో ఉన్న అతని బంటు కూడా పోతుంది. కాని ఇంతక్రితం ఎత్తుతోటి సంగతి మారింది. **e5**లో బంటు ఇప్పుడు నిజంగా ఆపదలో ఉంది.

7. ... 0—0?

(7. ... e×d4 సరైన ఎత్తు. చివర్లో యీ శతాబ్దం ఆరంభంలో ప్రసిద్ధికెక్కిన గ్రాండ్‌మాస్టర్లలో ఒకడైన తరాష్ పన్నిన ఈ కొత్త వలలో మార్కో పడుతున్నాడు.)

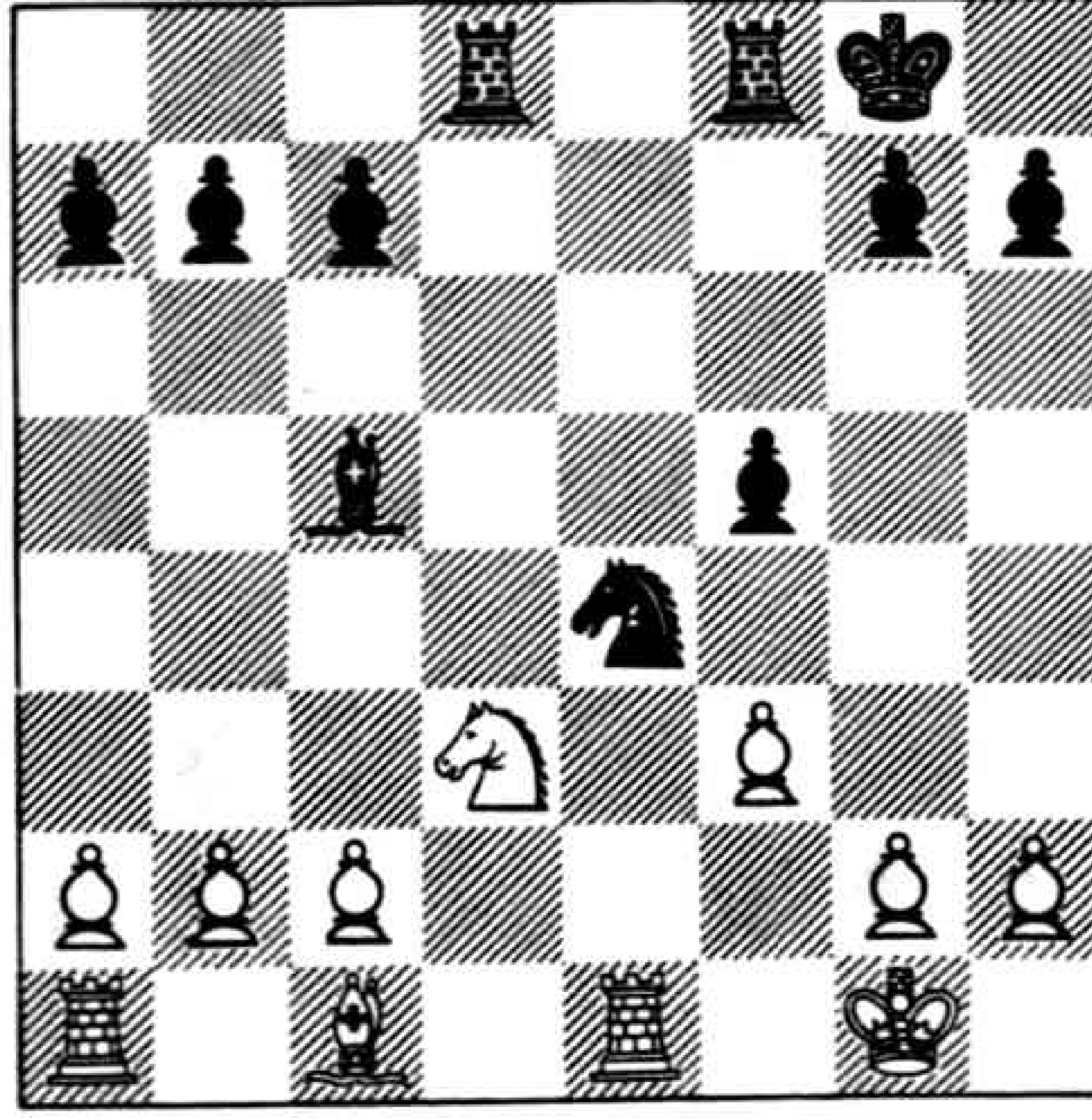
8. B×c6 B×c6 9. d×e5 d×e5 10. Q×d8 Ra×d8 (213వ పటం)

(10. ... Rf×d8 11. N×e5 B×e4 12. N×e4 N×e4 13. Nd3 f5 14. f3 Bc5+ 15. Kf1! వరసలో కూడా నలుపుకి లాభం లేదు.)

11. N×e5 B×e4 12. N×e4 N×e4

(నలుపుకి అంతా బాగానే ఉన్నట్లు అనిపిస్తోంది. 13. R×e4 అసాధ్యం. యేమంటే 13. ... Rd1+ దెబ్బ ఉంది. కాని...)

214వ పటం



13. Nd3 f5

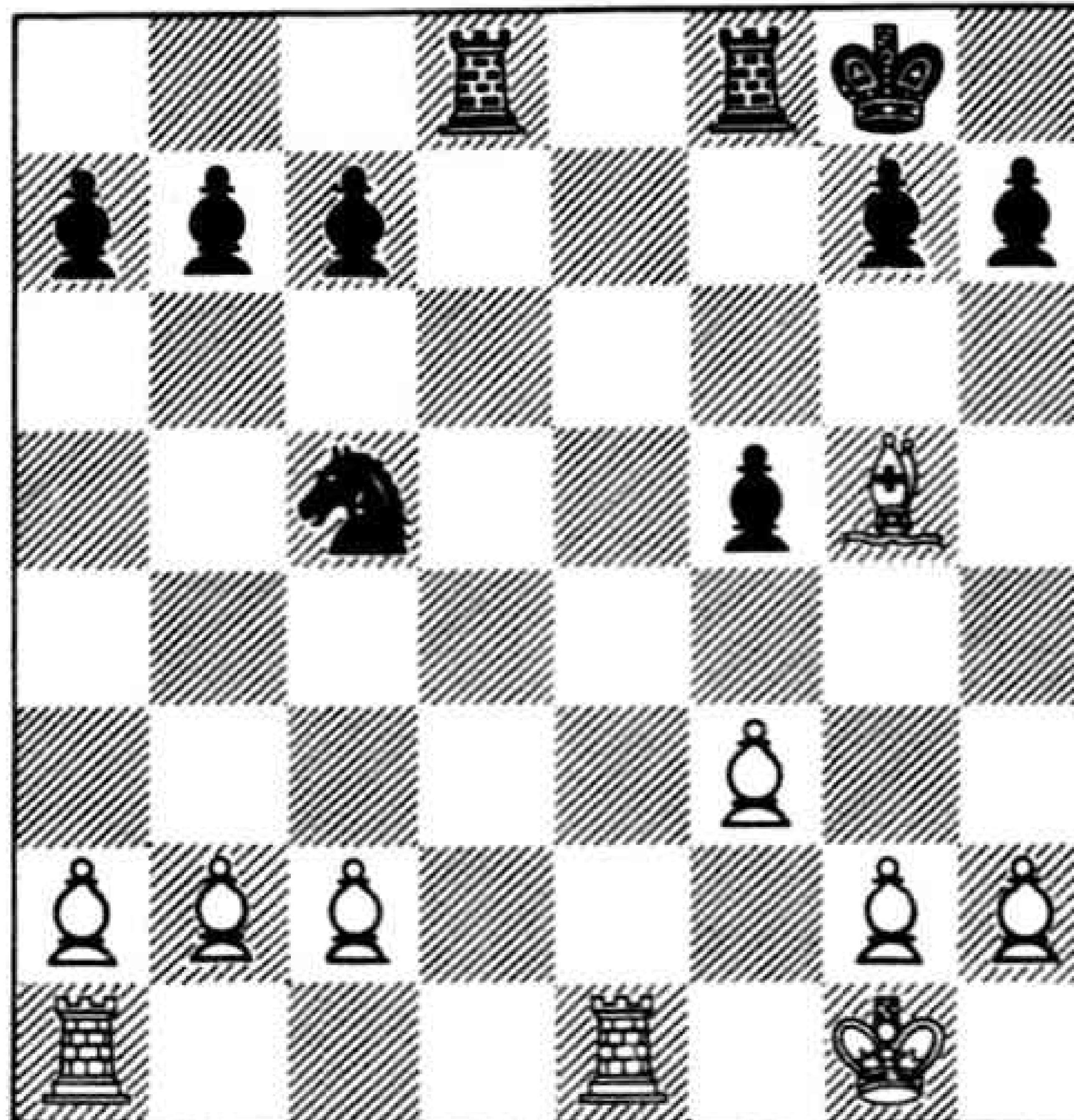
ఇది ఒక్కటే మిగిలిన ఎత్తు.

14. f3 Bc5+ (214వ పటం)

(15. Kf1 గనక ఆడితే జవాబుగా 15. ... Bb6 16. f×e4 f×e4+ వరసలో పోయిన బలాన్ని తిరిగి పొందుదామని నలుపు ఆశ.)

15. N×c5! N×c5 16. Bg5! (215వ పటం)

215వ పటం

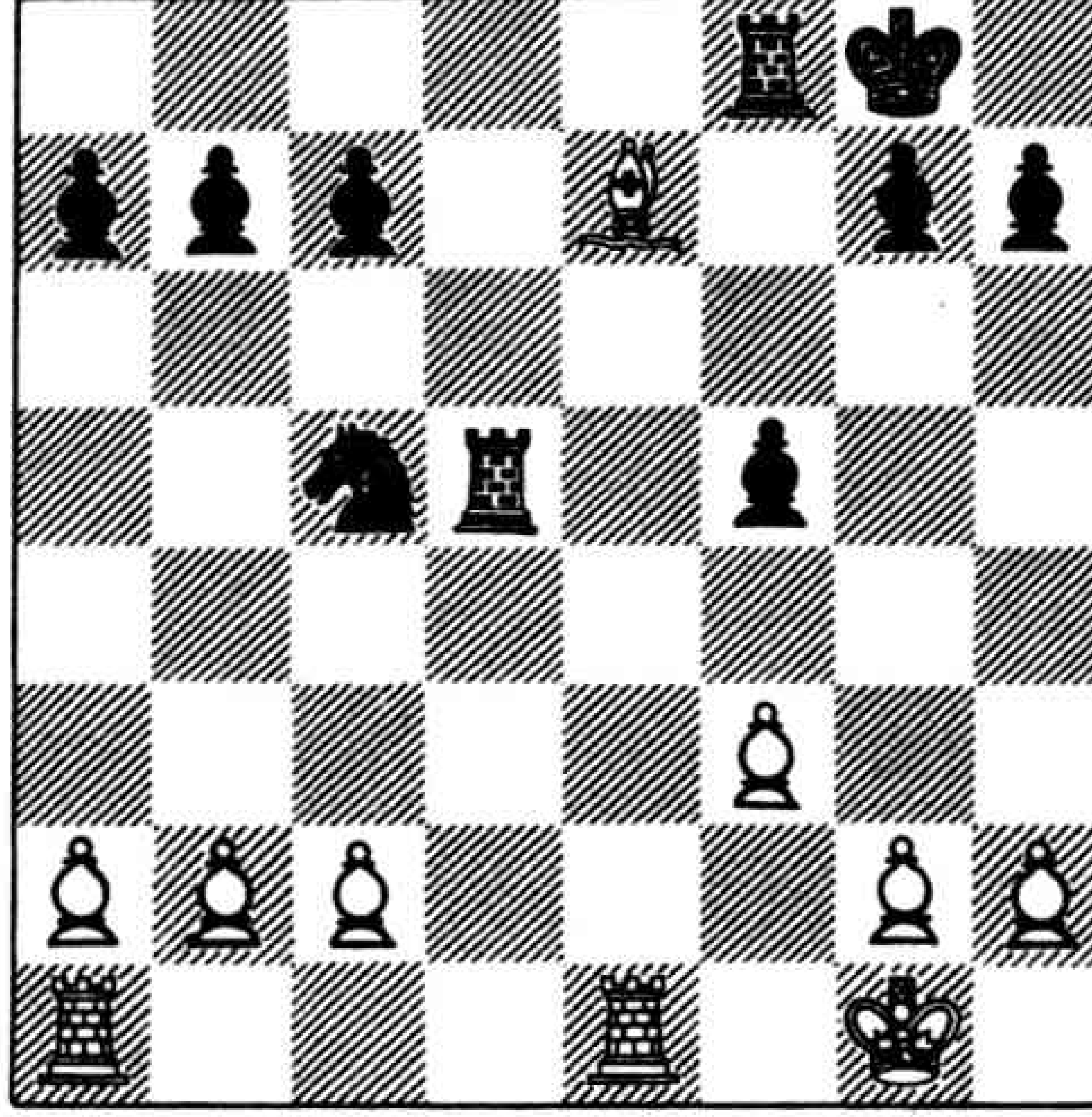


ఆటకి ఇది శిఖరం.

16. ... Rd5

ఏనుగుమీద, గుర్రంమీద ఇబ్బడి దాడి చేసే 17. Be7 ఎత్తుని నలుపు ఎదుర్కొంటున్నాడు.

216వ పటం



17. Be7 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (216వ పటం).

[17. ... Rfe8 (f7) ఎత్తుకి జవాబుగా 18. c4 ఎత్తు వేసి తెలుపు వాసిని గెల్చుకుంటాడు.]

6. మధ్య దశ

కొన్ని రకాల మిళితాలు

సృజనాత్మక చదరంగంలో మిళితాలకి ప్రత్యేకమైన స్థానం ఉంది. ఆలోచనలో వ్యక్తిత్వం, భావుకత, చాలా ముందు చూపులో ఎత్తులని గణించడం మొదలైన విశేషాలన్నీ మిళితాలలోనే ప్రదర్శింపబడతాయి.

ఇంతకు ముందు ఇచ్చిన నిర్వచనం సరైనదే గాని మిళితాలలో ప్రత్యేకాంశాల గురించి ఇంకా వివరంగా తెలుసుకోవాల్సిన అవసరం ఉంది. మిళితానికి నిదానంగా ఒక క్రమ పద్ధతిలో సాగే ఆట మార్గాన్ని ఊహించని రీతిలో మలుపు తిప్పే సాధనంగా అర్థం చెప్పకోవచ్చు. చదరంగంలో బలం, పరిస్థితి, సమయం మొదలైన విలువలని మిళితాలు అనుకోని విధంగా తారుమారు చేస్తాయని రెండవ ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ యె. లాస్కెర్ వక్కాణించాడు. ఇదే భావాన్ని మరికొంత విశదీకరిస్తూ ఎమ్. బొత్వీన్నిక్ ఏమంటాడంటే: ''ఆట నేర్చుకునే మొదటినుంచీ బలగం సాపేక్ష విలువలని గురించి ఆటగాడు ఒక క్రమమైన అభిప్రాయాన్ని ఏర్పరుచుకుంటాడు. కాని, కొన్ని కొన్ని పరిస్థితులలో ఈ విధంగా నిర్దుష్టమైన విలువలని బలగాలకి ఆపాదించలేం. ఉదాహరణకు ఒక్కొక్కప్పుడు బంటుకంటే కూడా మంత్రి బలహీనమైనది కావచ్చు. బలాన్ని ఎరచెయ్యడం ప్రధానంశంగా కూడిన మిళితాలు ఇటువంటి పరిస్థితులకి దారి తీస్తాయి.''

మిళితాలలో మరో గొప్ప విశేషమేమంటే వాటి మనోహరత్వం. చదరంగంలో ఎన్నో రకాల సొబగులున్నా అవేవీ మిళితానికి సాటి రావు. ఇంతకుముందు గమనించినట్లు సాధ్యమైనంత త్వరగా విజయిం చేకూర్చడానికి మిళితం తోడ్పడుతుంది. ''మిళిత దృష్టి'' అంటే మిళితాలని కనుక్కొగలగడం అనే లక్షణం ఆటగాళ్లకి ఎంతో ముఖ్యమైనది. దీన్ని సక్రమంగా పెంపొందించుకోడానికి చాలా కృషి చేయాలి.

అసంఖ్యాకమైన మిళితాలు ఇంతవరకూ చదరంగం ఆటల్లో ప్రదర్శితమైనప్పటికీ, వాటిలో అంతర్లీనమైన భావాల నమూనాలు కొద్ది సంఖ్యలలోనే ఉన్నాయని విజ్ఞులు చాలా కాలం క్రితమే గమనించారు. ఈ అధ్యాయం, కొంచెం తేలికగా అర్థమయ్యే మిళితాల ఉదాహరణలతో ఈ భావాలని మీకు పరిచయం చేస్తుంది. వీటిని క్షుణ్ణంగా అర్థం చేసుకోవడానికి మీరు మిళిత దృష్టిని అలవరచుకోవాలి.

ఇక్కడో ముఖ్యమైన విషయం ఏమటంటే మాదిరి మిళితాలని ఒక నిర్దుష్టమైన రీతిలో వర్గీకరించడం సాధ్యం కాదు. ఒకే మిళితంలో అనేక రకాల భావాలు ఇమిడి ఉండడం కూడా తరచు జరుగుతూనే ఉంటుంది.

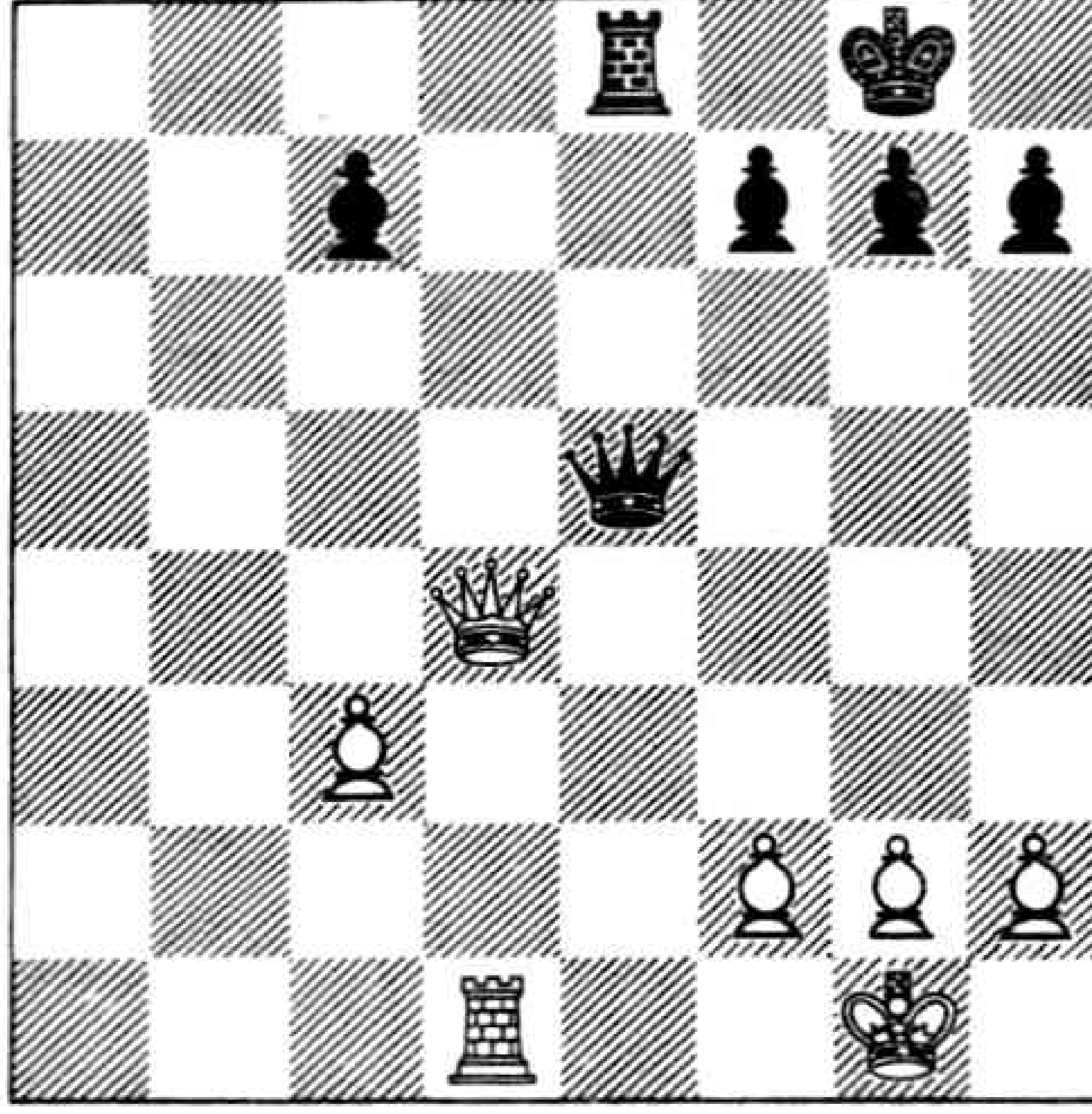
చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు

చివరి పంక్తిలో సాధారాణంగా ఆటకట్టు మంత్రిద్వారా గాని, ఏనుగు ద్వారా గాని వీలవుతుంది.

217వ పటంలో రెండవ పంక్తిలో బంట్లు తెల్ల రాజుని, ఏడవ పంక్తిలో బంట్లు నల్ల రాజుని పైకి రాకుండా అడ్డగిస్తున్నాయి. తెలుపు 1. Q×e5 R×e5 2.Rd8+ Re8 3. R×e8++ వరసలో ఆటకట్టు చేస్తాడు. అదే ఎత్తు నలుపుదైతే అతను 1. ... Qe1+! 2. R×e1 R×e1++ వరసలో ఆటకట్టు చేస్తాడు.

యిది ప్రాథమికమైందేననుకోండి. ఇటువంటి ముగింపులను అనుభవజ్ఞు

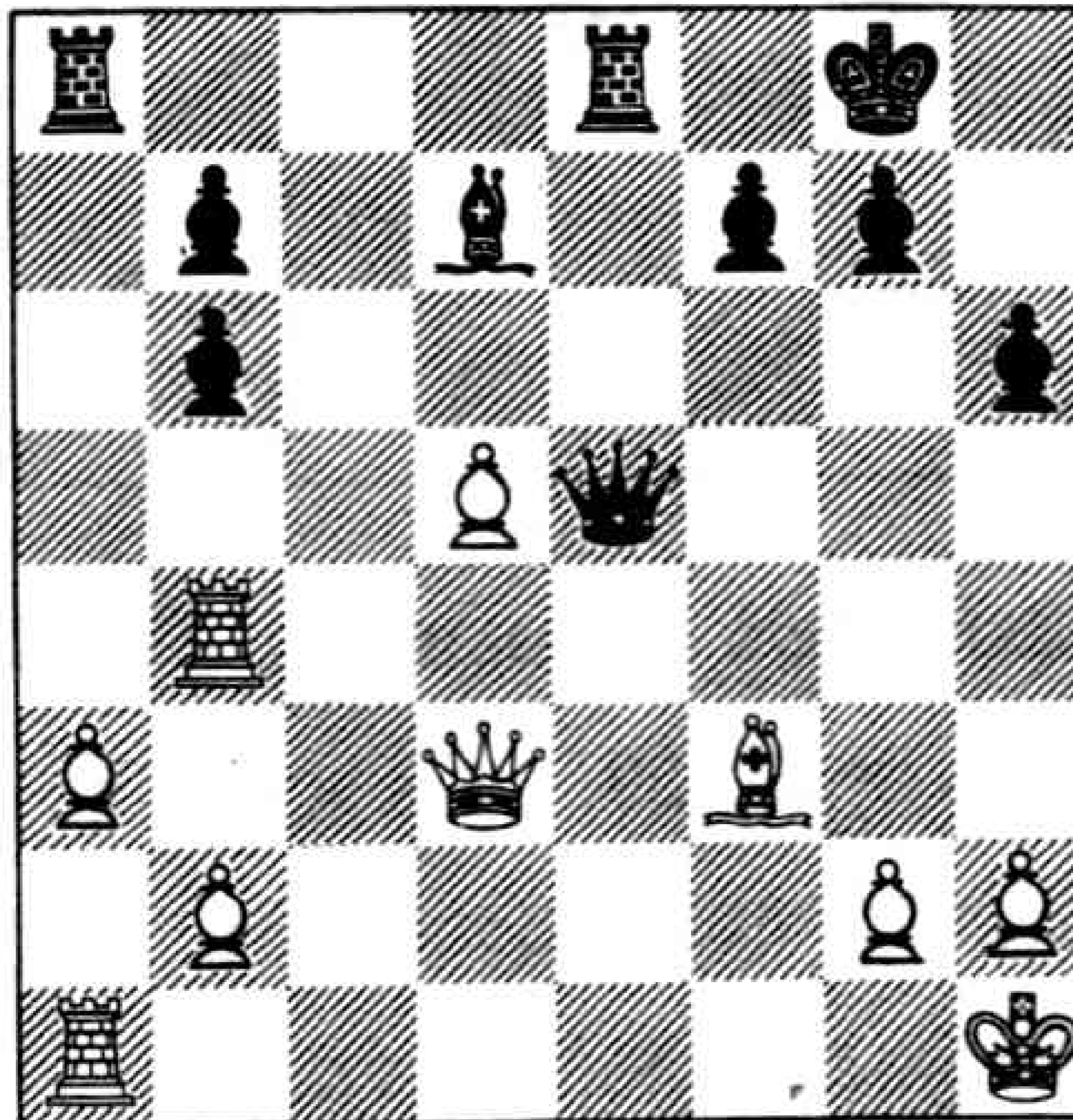
217వ పటం



లైన ఆటగాళ్లు ఒప్పుకోరు. కాని అప్పుడప్పుడు అనుకోని విధంగా ఈ రకమైన చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు సంభవిస్తుంది.

33వ సోవియట్ యూనియన్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో (1965) మీకెనస్ బ్రాన్‌స్టేన్‌ల మధ్య ఆటలో 218వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

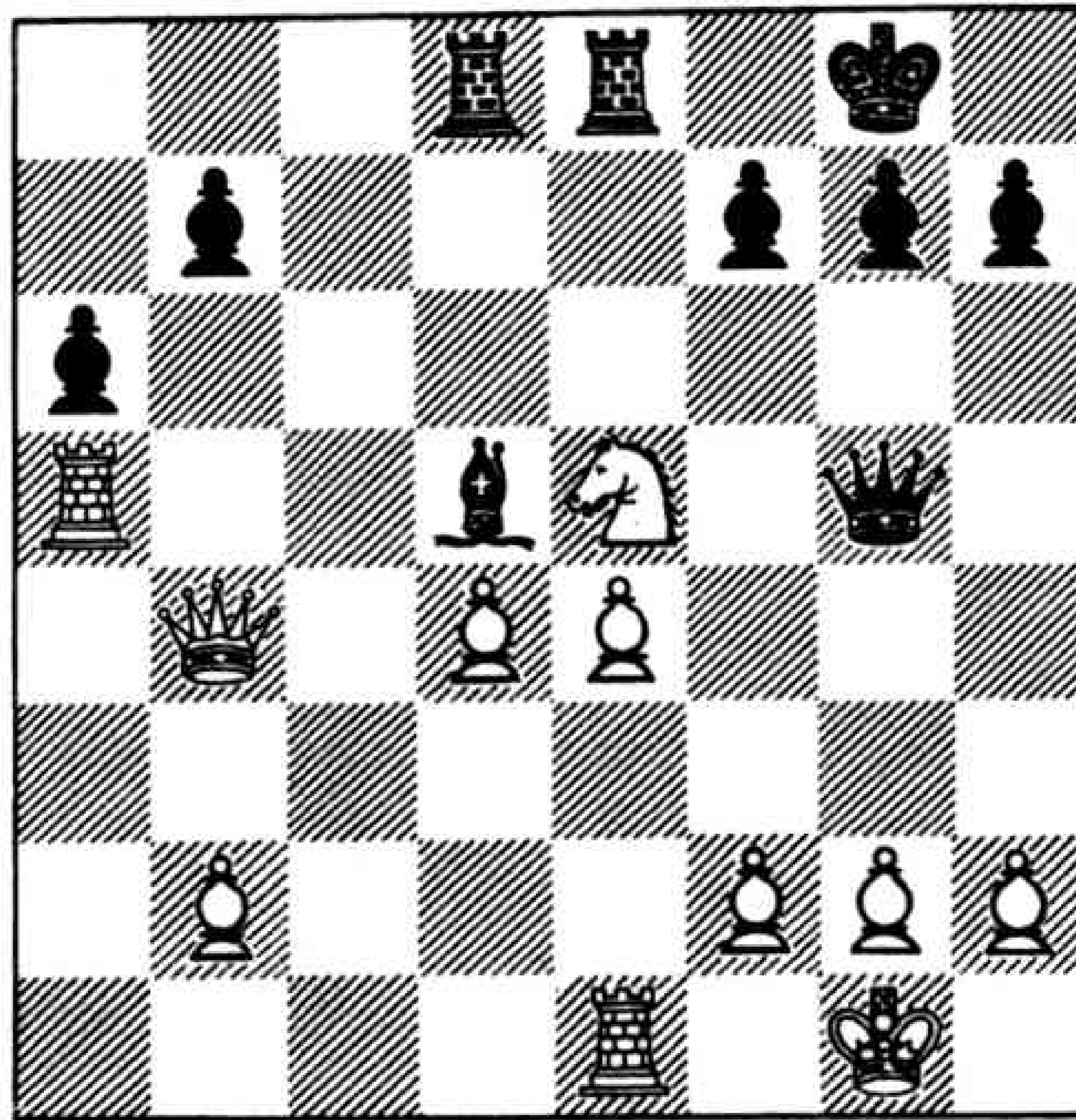
218వ పటం



ఎత్తు నలుపుది. 24. ...Qe1+? ఆడి ఆటకట్టించే వీలుందని అతనికి తట్టింది. తెలుపు గనక తొందర పాటుతో 25. R×e1? ఆడితే జవాబుగా 25. ... R×e1 తర్వాత అతని ఆట కడుతుంది. కాని మంత్రిమీద వ్యామోహం పక్కకి పెట్టి తెలుపు 25. Qf1! ఆడితే నలుపుకేమీ లభించదు. ఇక్కడ, చూపరులకు విభ్రాంతి కలిగేటట్లుగా బ్రాన్‌ష్టేన్ ఒక అద్భుతమైన మిళితాన్ని వేశాడు: 24. ... R×a3!!. ఈ ఎత్తుని చూసి తెలుపు వెంటనే ఓటమి నంగీకరించాడు. ఎందుకంటే 25. b×a3 Q×a1+ 26. Qd1 Q×d1+ 27. B×d1 Re1++; 25. Q×a3 Qe1+! 26. R×e1 R×e1++; 25. Qd1 R×a1 26. Q×a1 Qe1+ వరసలు మూడింటిలోనూ అతనికి మొదటి పంక్తిలో ఆటకట్టు సంభవిస్తుంది.

చెరెప్‌కోవ్ సజోనావ్‌ల మధ్య 1967లో జరిగిన ఆటలో మనోహరమైన చివరి దశ పరిస్థితి వచ్చింది. (219వ పటం)

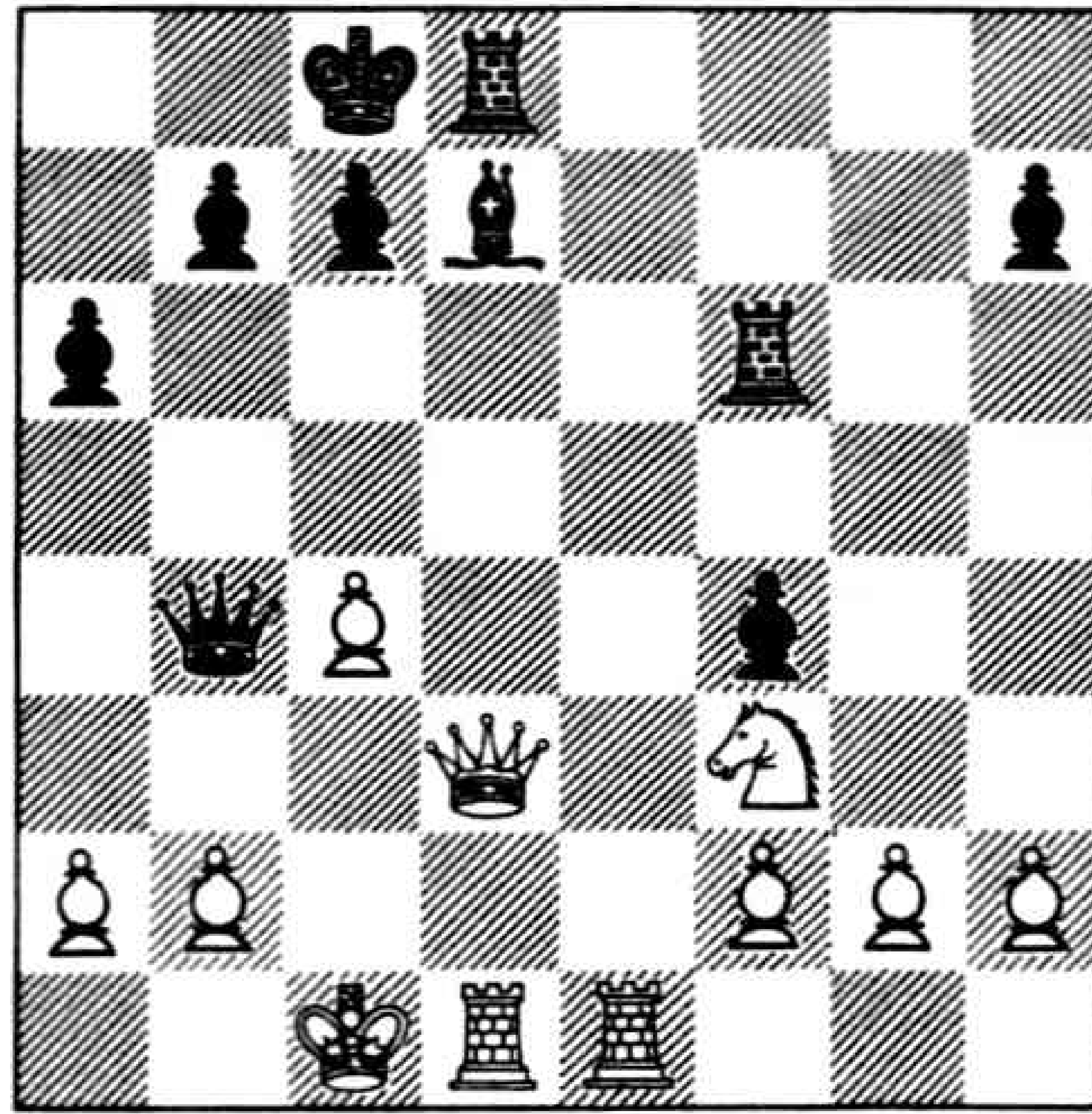
219వ పటం



ఇక్కడ కూడా చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు చేసేందుకు వీలుగా నలుపు ఒక చక్కటి మిళితాన్ని వేస్తున్నాడు. 29. ... B×e4! 30. R×e4 R×d4!! 31. Nf3 (నల్ల ఏనుగుని గనక చంపితే 31. ... Qc1+ వస్తుంది) 31. ... Re×e4! తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 26.

220వ పటం

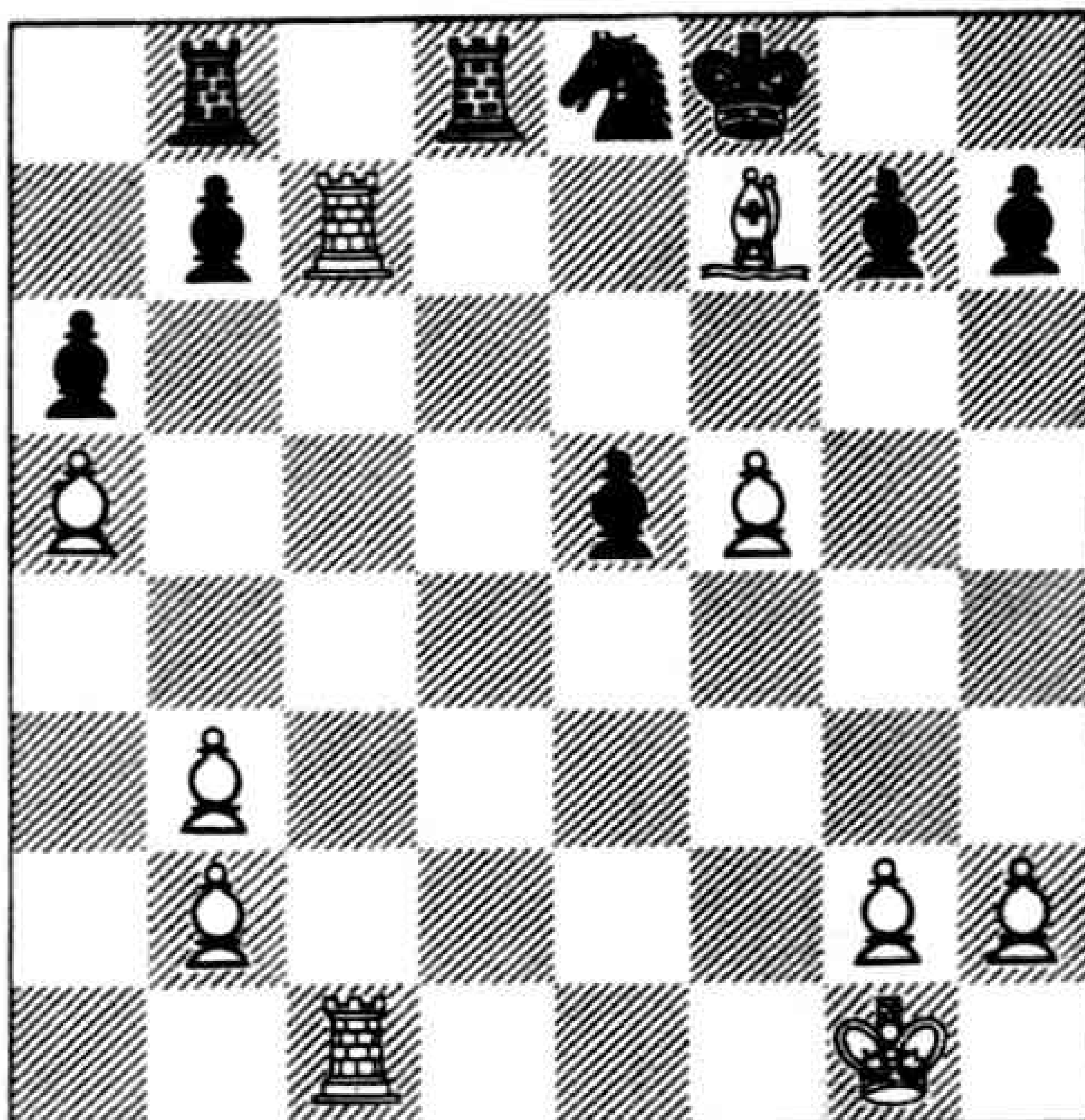


220వ పటంలో తెలుపుకి విజయం చేకూర్చే మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

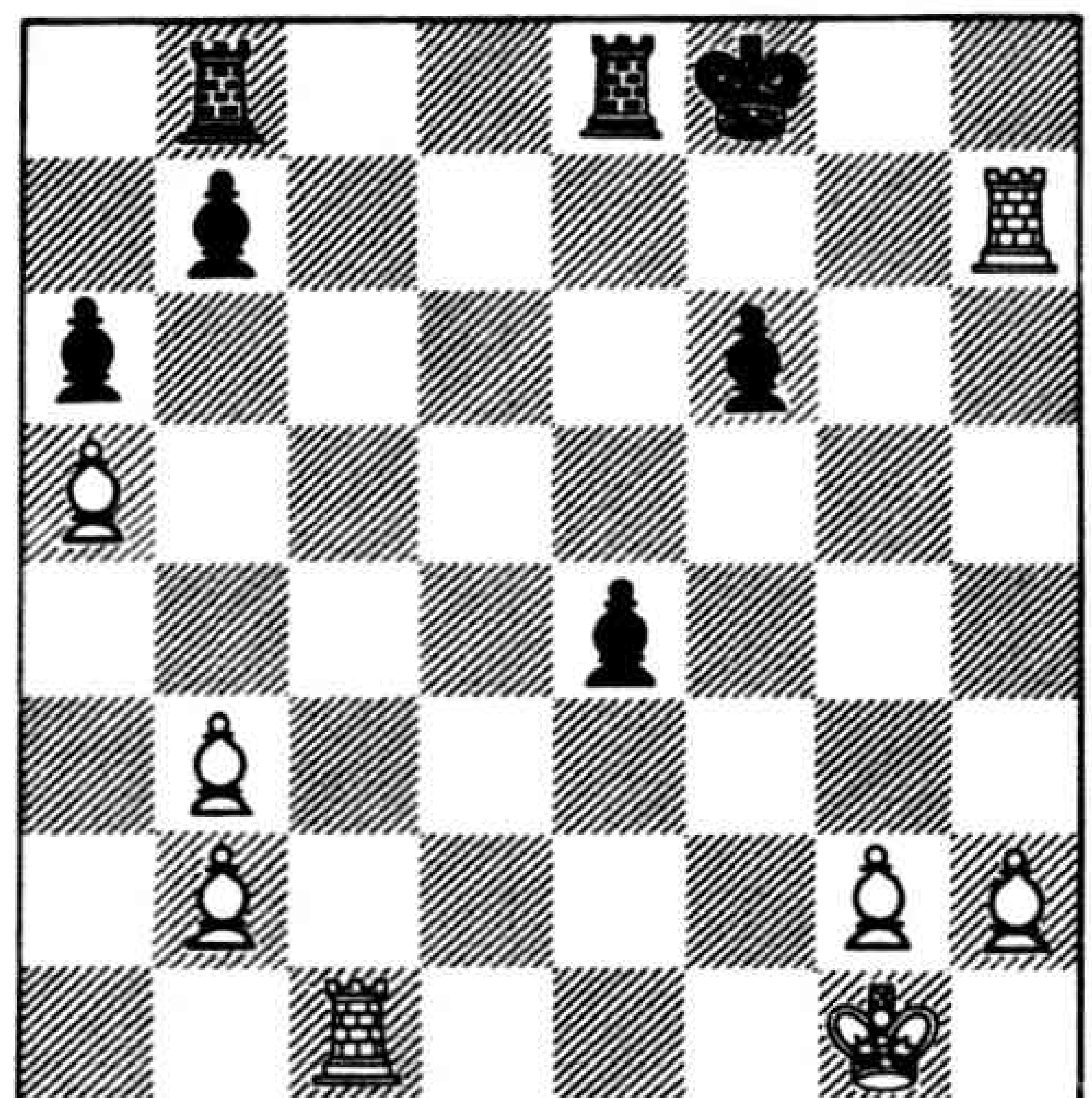
పెద్ద బలాలతో ఏడవ పంక్తిని అదుపులో పెట్టుకోవడం తెలుపుకి చాలా లాభదాయకం. తరచుగా తెలుపు 7, 8 పంక్తులలో ఆటకట్టు చేసే ఉచ్చులని పన్నడం కోసం కృషి చేస్తాడు.

221వ పటంలో చూపించిన చక్కటి ఉదాహరణని బొలెస్లావ్‌స్కీ గోలెన్‌ల మధ్య జరిగిన ఆట (హాంబర్గ్, 1960) నుండి తీసుకున్నాం.

221వ పటం



222వ పటం



తెల్ల ఏనుగు ఏడవ పంక్తికి చేరింది. కాని ఈ పరిస్థితిని అనుకూలంగా తిప్పుకునేదెట్లా? బొలెస్లావ్‌స్కీ 26. B×e8 R×e8 (26. ... K×e8కు జవాబుగా 27. R×g7) ఆడాడు.

27. f6! g×f6 28. R×h7 e4 (222వ పటం) (ఇప్పుడు రెండవ తెల్ల ఏనుగు కూడా ఏడవ పంక్తికి రాకుండా నలుపు ఆపలేదు. 28. ... Re7? 29. Rh8+; 28. ... Rec8? 29. R×c8+ R×c8 30. Rh8+ వరసలు రెండింటిలోనూ అతను ఒక ఏనుగుని కోల్పోతాడు.)

29. Rcc7 Kg8

(లేకపోతే 30. Rh8++.)

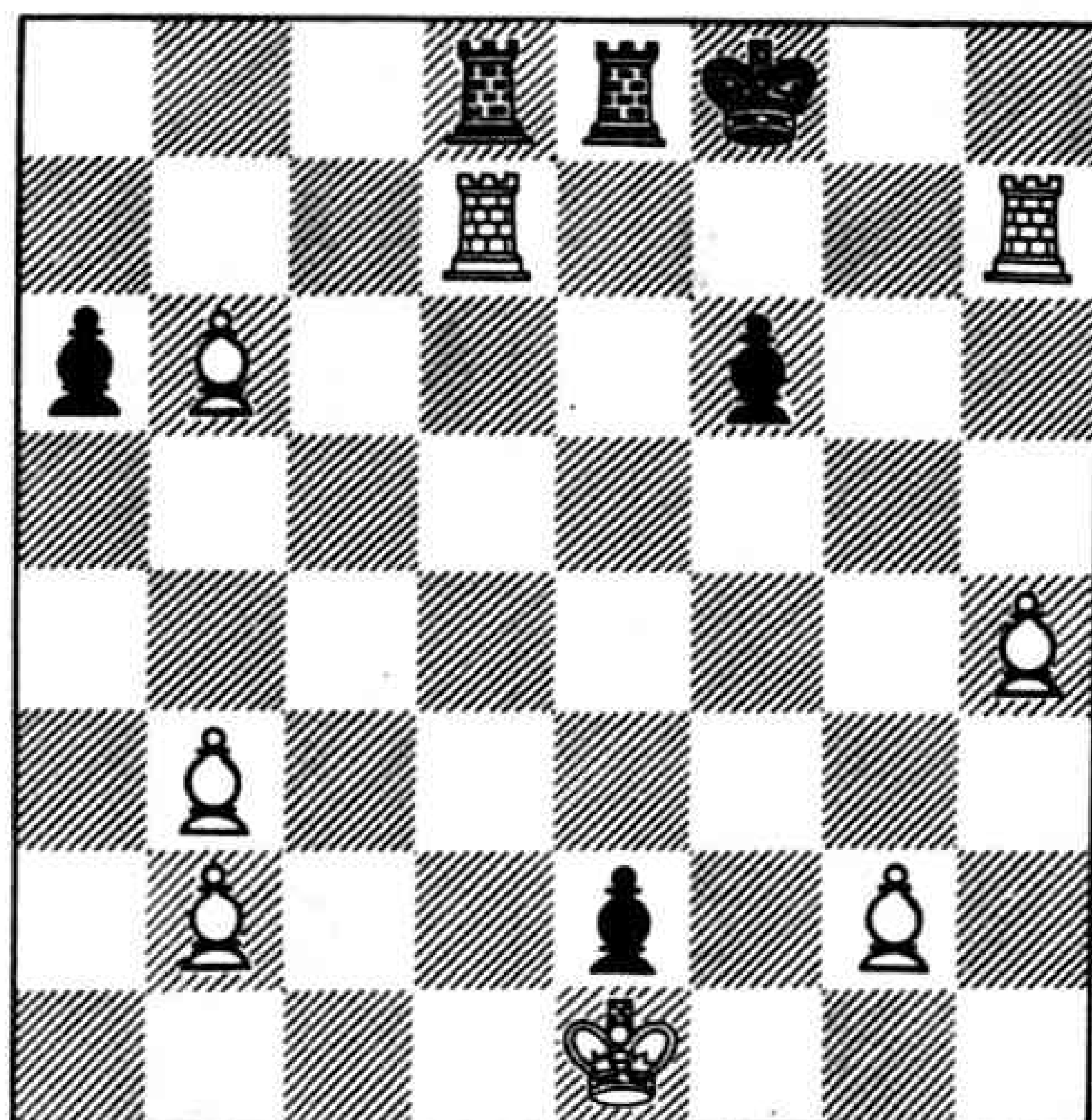
30. Kf2 b6 31. h4!

[నలుపు చూస్తూ కూర్చుంటే, బంటుని h6 వరకు తీసుకుపోయి తర్వాత రెండెత్తులలో (Rcg7+, Rh8++) తెలుపు ఆటకట్టు చేస్తాడు.]

31. ... Rbd8 32. Rcg7+ Kf8 33. Ke1 e3 34. a×b6 e2 35. Rgd7! నల్ల ఏనుగుతో d1 గడిలో 'షా' రాకుండా ఈ ఎత్తు ఆపుతుంది (223వ పటం).

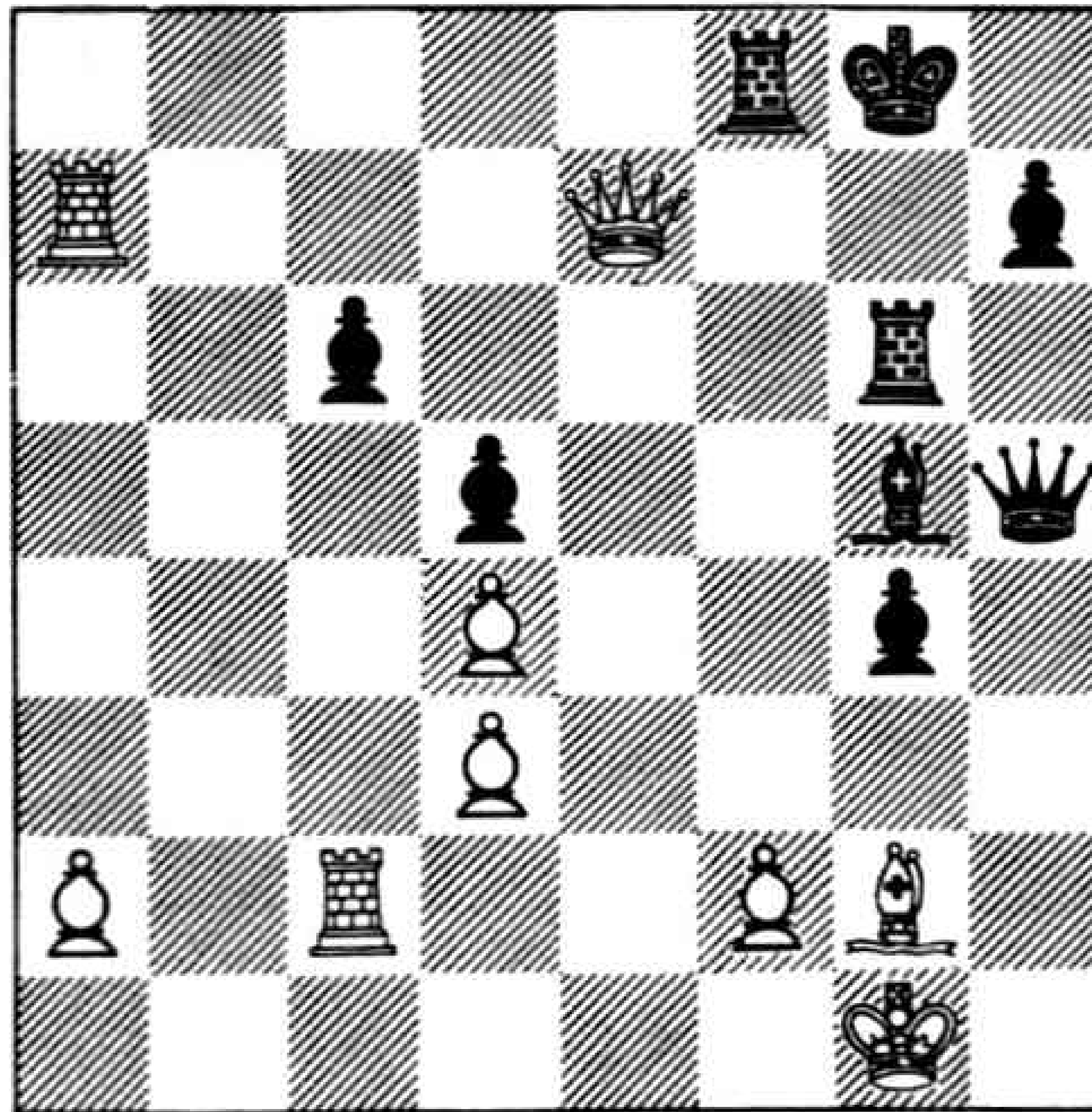
35. ... Rdc8? 36. Rh8++.

223వ పటం



అభ్యాసం 27.

224వ పటం



224వ పటంలో తెలుపు ఏడవ పంక్తిని అదుపులో పెట్టుకున్నాడు. ఈ పరిస్థితిని ఉపయోగించుకుంటూ మిళితాన్ని వేసి ఆటకట్టు ఎలా చేస్తాడు?

ఊపిరాడని ఆటకట్టు

ఇటువంటి మిళితాలు ఇంతకు ముందే పాఠకులు చూశారు. అసలైన ఆటల్లో చాలా తరచుగా వచ్చే "ఊపిరాడని ఆటకట్టు" రకాన్ని ఇక్కడ పరిశీలిద్దాం.

225వ పటంలో తెలుపు మొదటి ఎత్తు ఏం వెయ్యాలి? 1. Qf7+? ఆడడం పొరపాటు. నల్ల రాజు h8 గడికి తప్పుకొంటాడు. సరైన వరసలో ఆడి తెలుపు ఐదు ఎత్తులలో ఆటకట్టు చెయ్యవచ్చు.

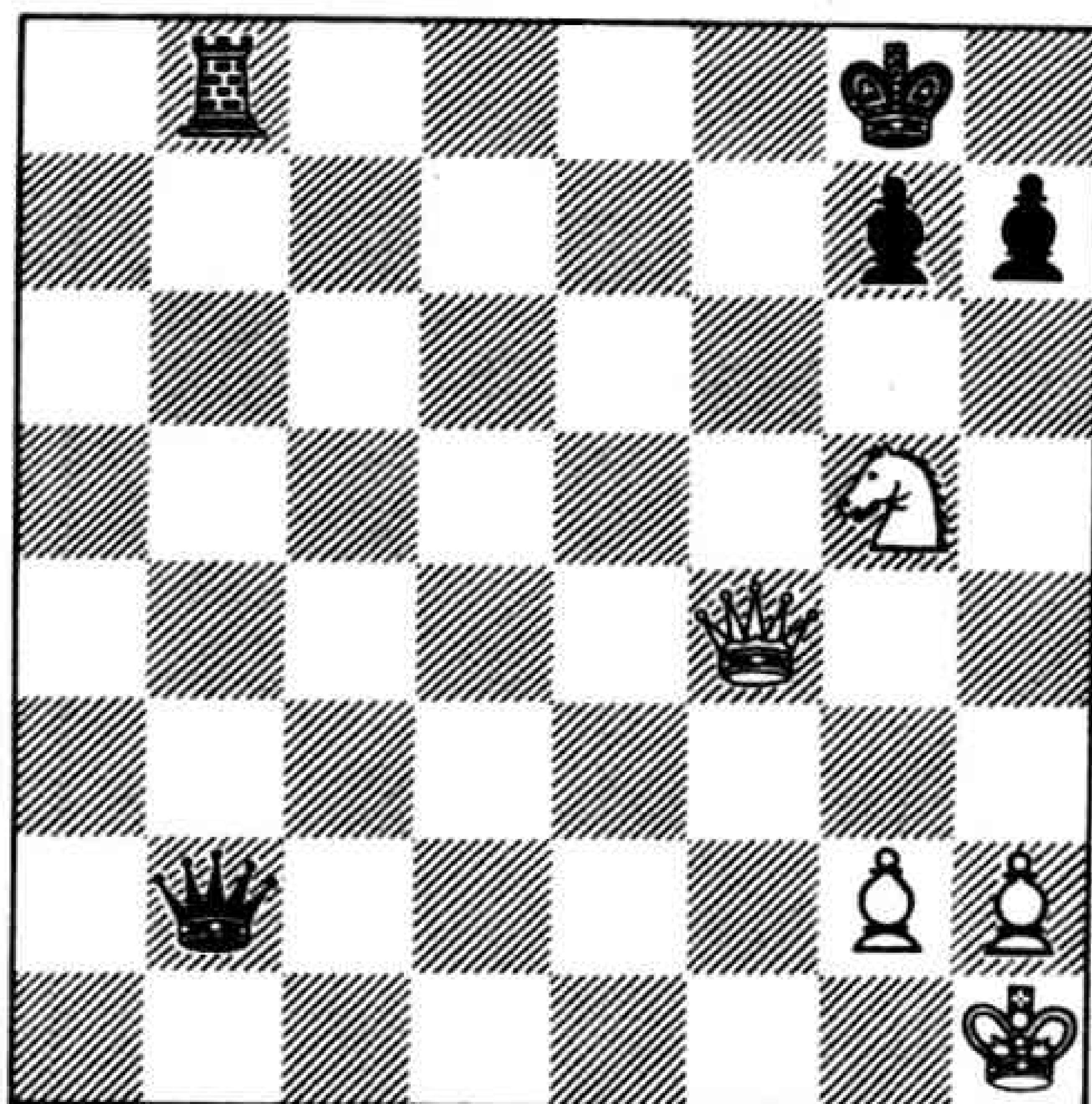
1. Qc4+ Kh8

(1. ... Kf8? కాదు. 2. Qf7++.)

2. Nf7+ Kg8 3. Nh6+

ఇబ్బడి 'షా'.

225వ పటం

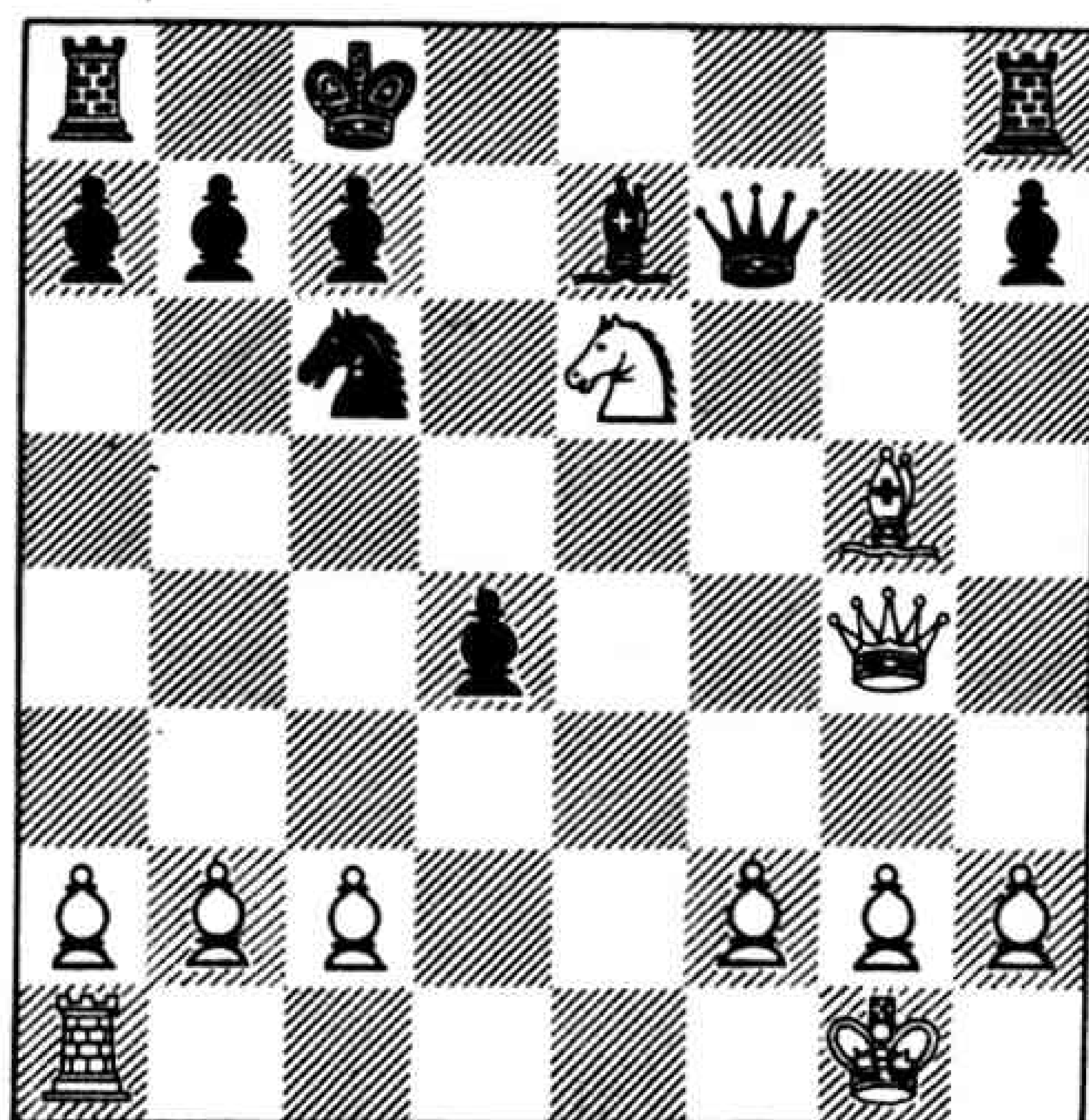


3. ... Kh8 4. Qg8+ R×g8 5. Nf7++.

తన బలగమే నిరోధిస్తూ వున్న నల్ల రాజుని చివరన ఒంటరి గుర్రం ఆటకట్టు చెయ్యడం, ఇందు కోసం మంత్రిని ఎర చెయ్యడం ఈ పసందైన మిళితానికి లక్షణాలు.

అభ్యాసం 28.

226వ పటం



226వ పటంలో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఊపిరాడని ఆటకట్టు ఎలా చేస్తాడు?

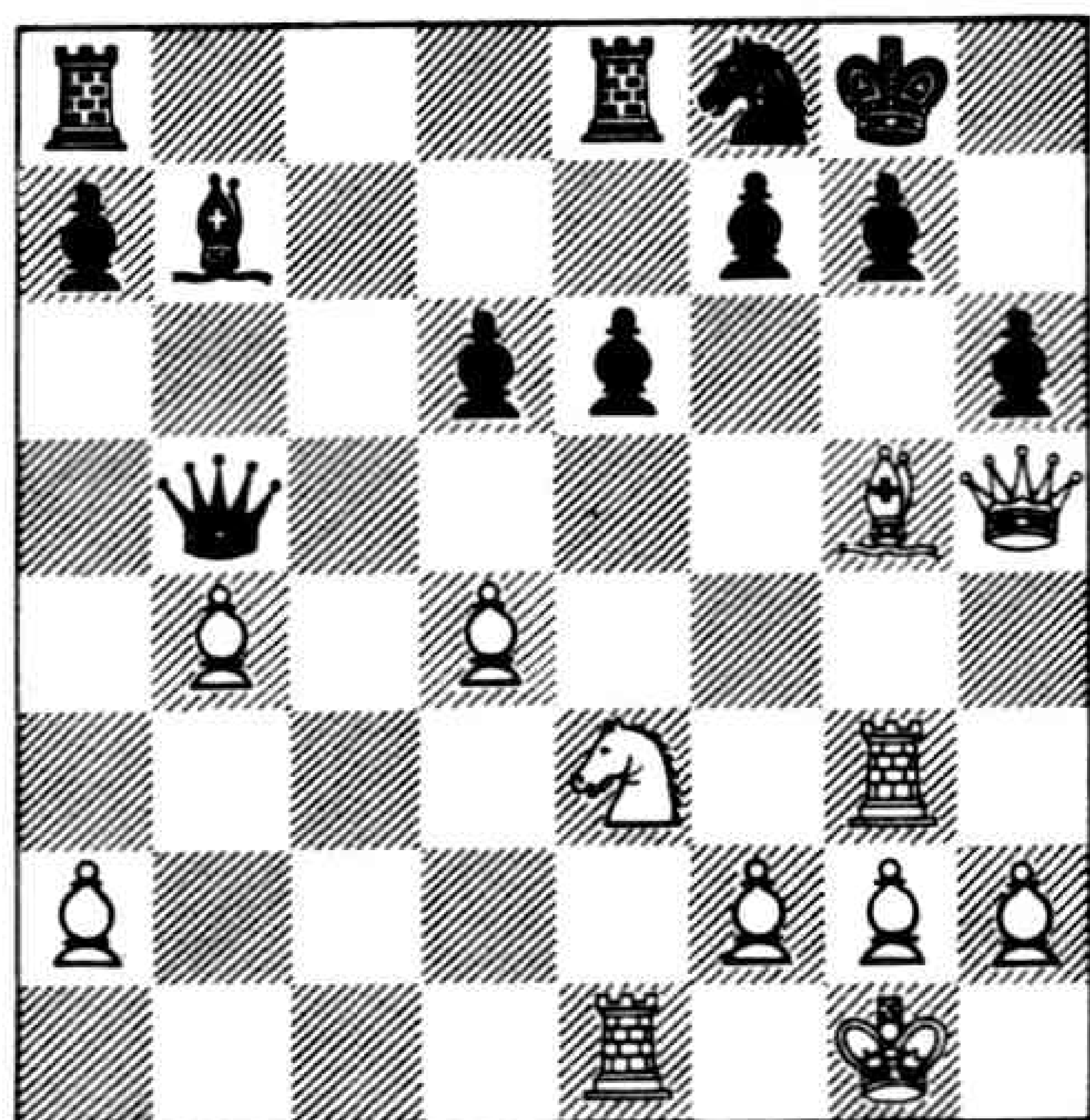
"ఉయ్యాల" మిళితం

'షా', తెరచి 'షా'లు ఒక దాని తర్వాత ఒకటి వచ్చే "ఉయ్యాల" మిళితం చాలా అద్భుతమైనది. మాస్కోలో, 1925లో టోరె, లాస్కెర్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో యేర్పడ్డ ఈ క్రింది పరిస్థితి దీనికి బహు చక్కని ఉదాహరణ.

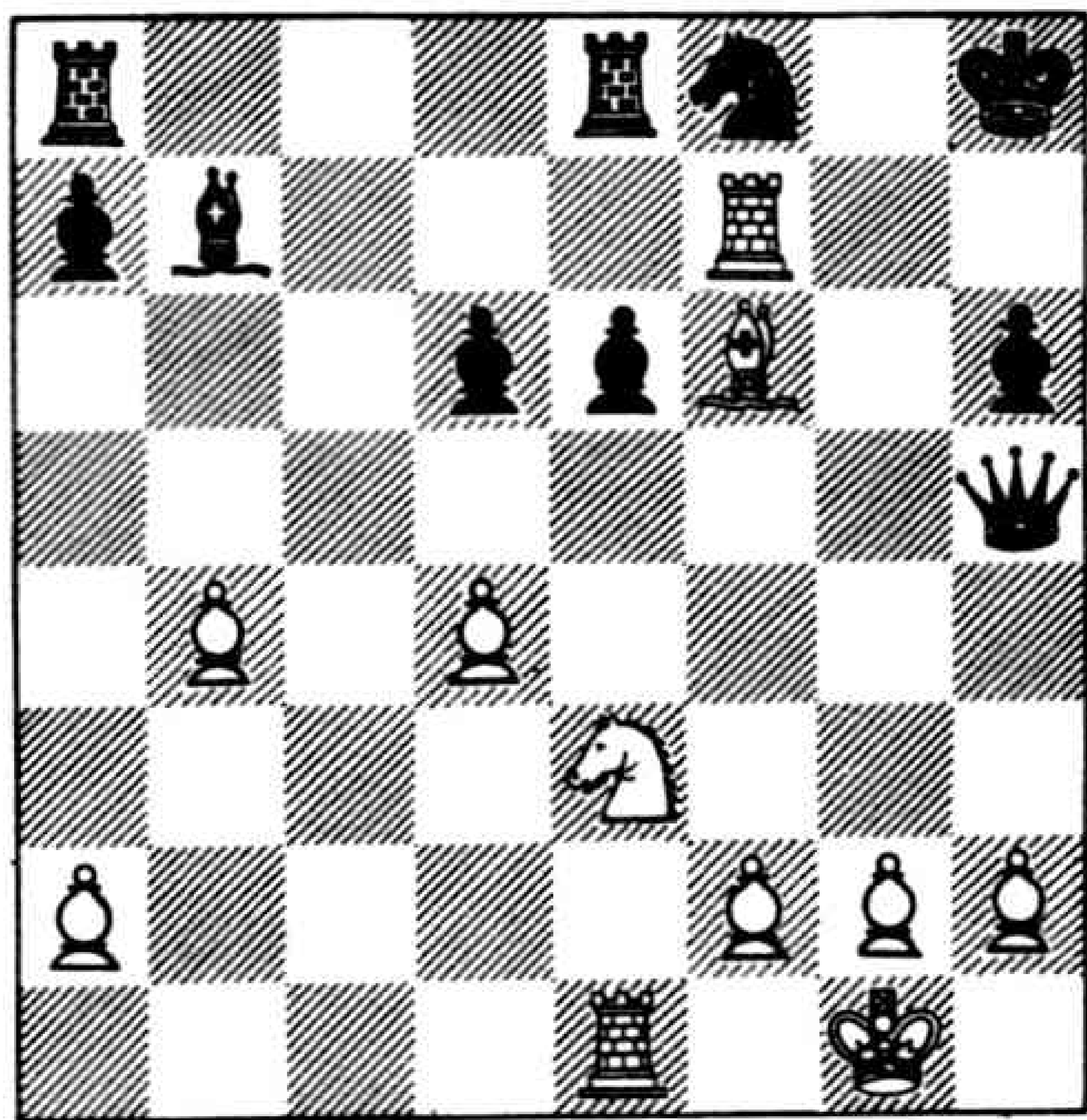
227వ పటంలో వున్న పరిస్థితిలో మంత్రిని బలి చేస్తూ టోరె ఈ విధంగా ఆడాడు.

1. Bf6!! Q×h5 2. R×g7+ Kh8 3. R×f7+ (228వ పటం)

227వ పటం



228వ పటం



(తెరచి 'షా.' తెలుపు 3. Rg5+ 'షా' చెప్పి వెంటనే మంత్రిని గెల్చుకోవచ్చు. కాని అలా చేసే ముందు ఓ బంటుని, శకటుని చంపడం మంచిది కదా!)

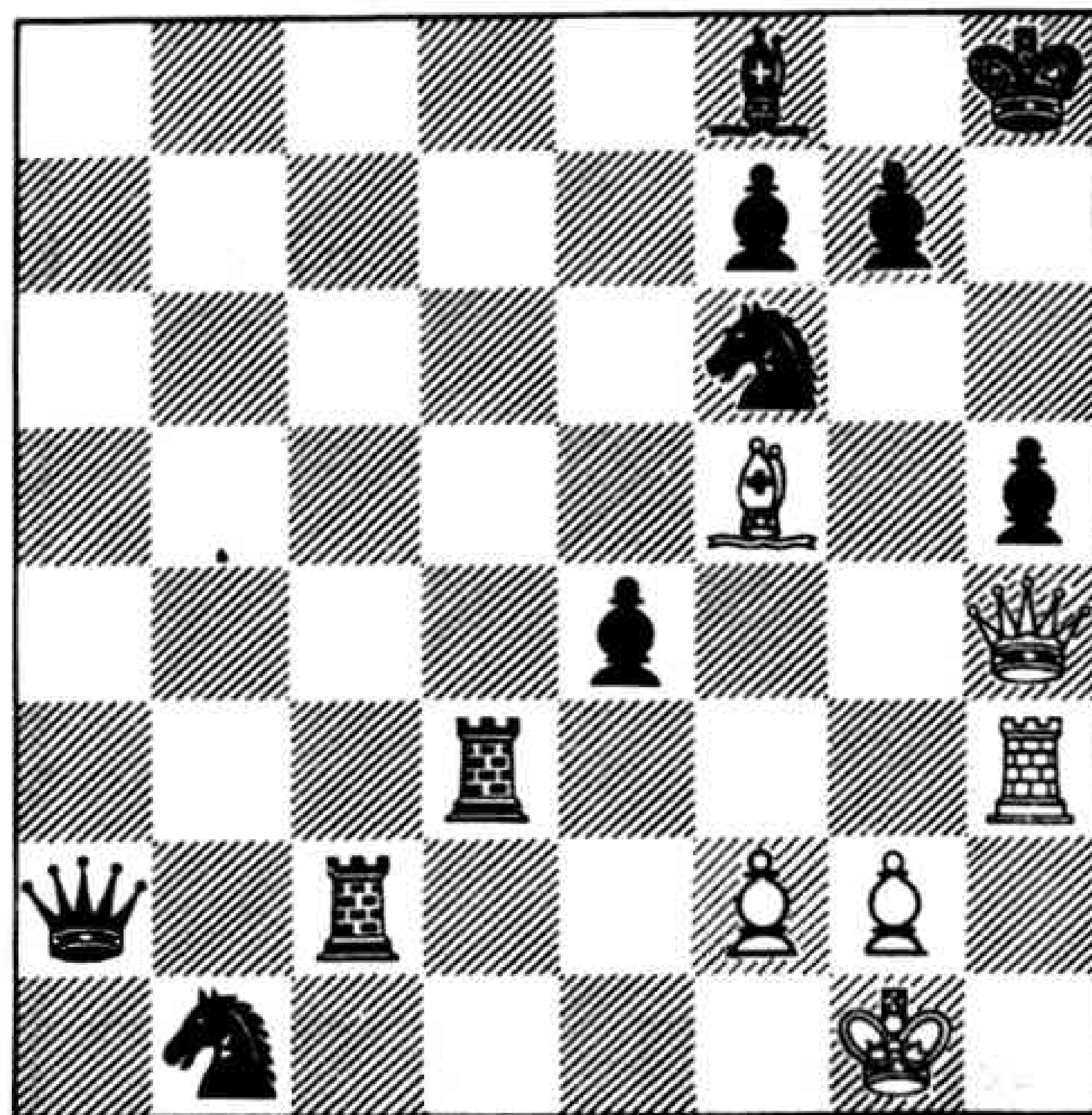
3. ... Kg8 4. Rg7+! Kh8 5. R×b7+ Kg8 6. Rg7+

Kh8 7. Rg5+! Kh7 8. R×h5 Kg6 9. Rh3 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(9. ... K×f6 10. R×h6+ తర్వాత తెలుపుకి మూడు బంట్లు ఎక్కువ మిగులుతాయి.)

అభ్యాసం 29.

229వ పటం.



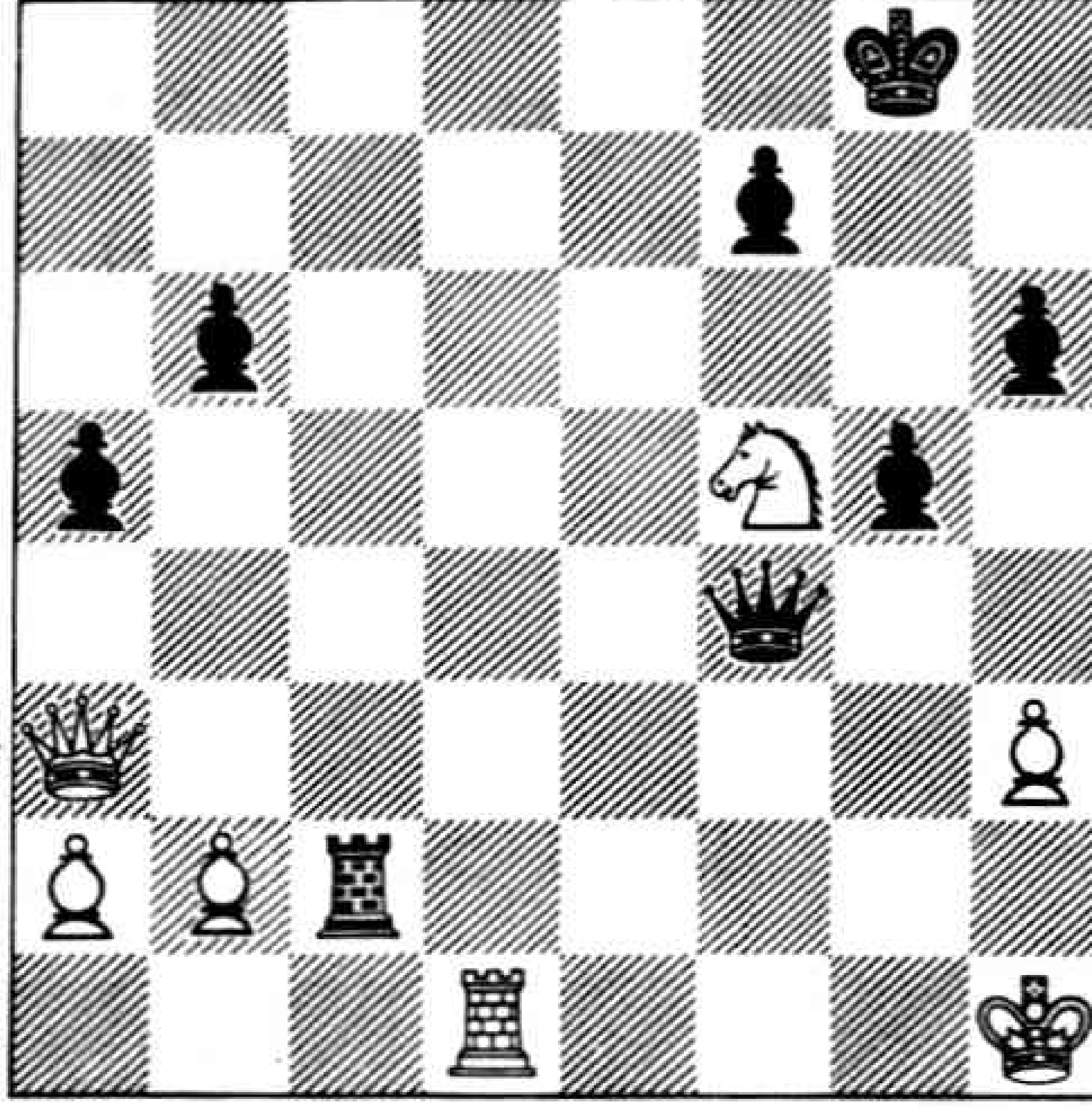
229వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి తెలుపు "ఉయ్యాల" మిళితాన్ని ఎలా వేస్తాడో చెప్పండి.

వలపన్నే మిళితాలు

230వ పటంలో వున్న వీడ్మర్ ఐవెల మధ్య వచ్చిన పరిస్థితిలో (కార్లెస్‌బడ్, 1929) నలుపు 1. ... Qh2++ ఎత్తు వెయ్యడానికి తయారుగా ఉన్నాడు. కాని ఎత్తు తెలుపుది.

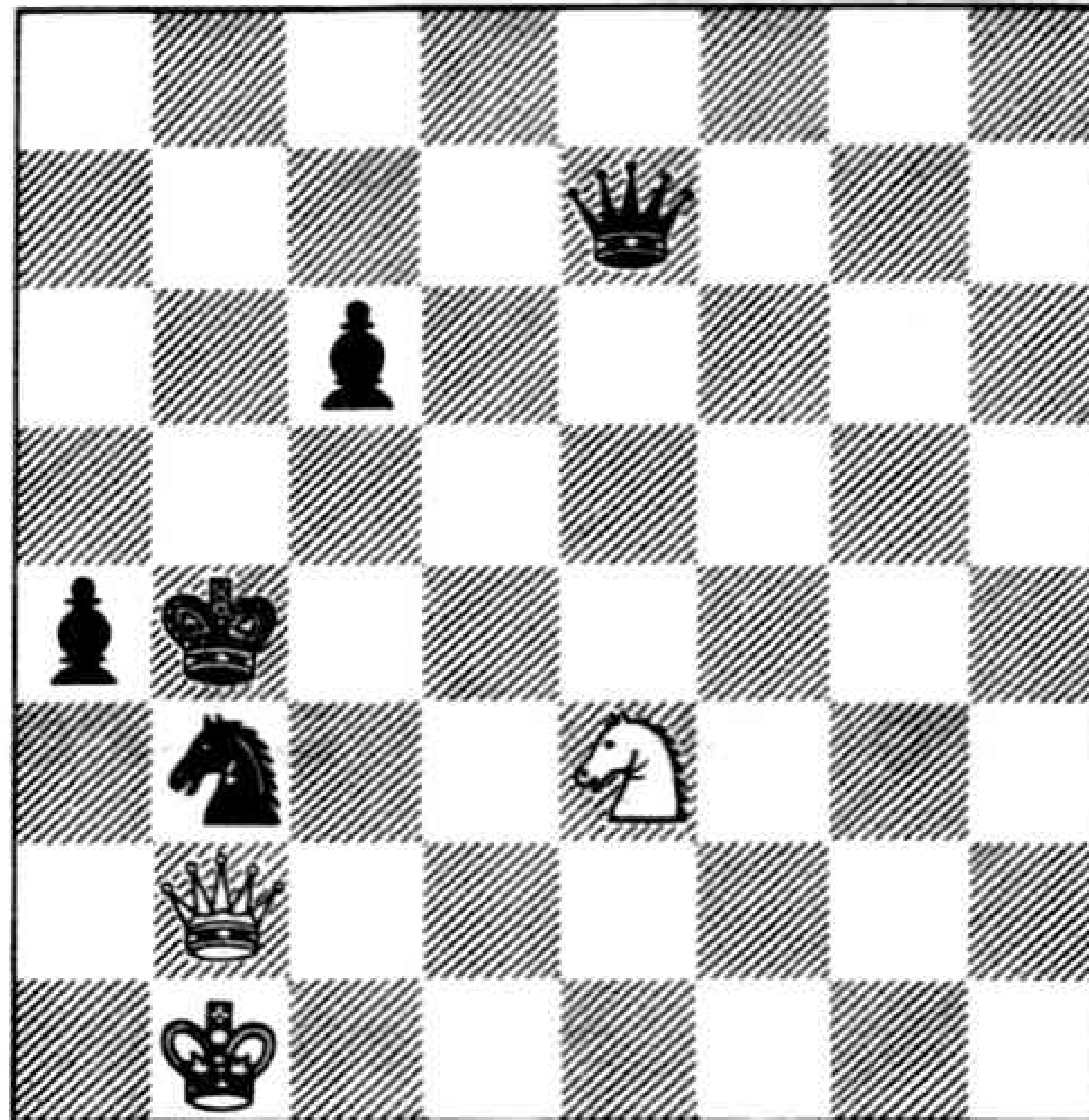
1. Qf8+!! తర్వాత నలుపు తన ఆటకట్టడం తధ్యమని తెలిసి ఓటమినంగీకరించాడు. 1. ... Kh7 2. Qg7++ గాని 1. ... K×f8

230వ పటం



2. Rd8++ గాని వరసలు వస్తాయి. ఈ రెండో వరసలో తెలుపు వలపన్ని, ఆటకట్టడానికి వీలుగా నల్ల రాజుని f8 గడికి రప్పిస్తాడు. ఈ విధంగా, వలపన్నే మిళితాలు ప్రత్యర్థి బలగాలని ప్రతికూలమైన గళ్లలోకి ఆకర్షిస్తాయి.

231వ పటం



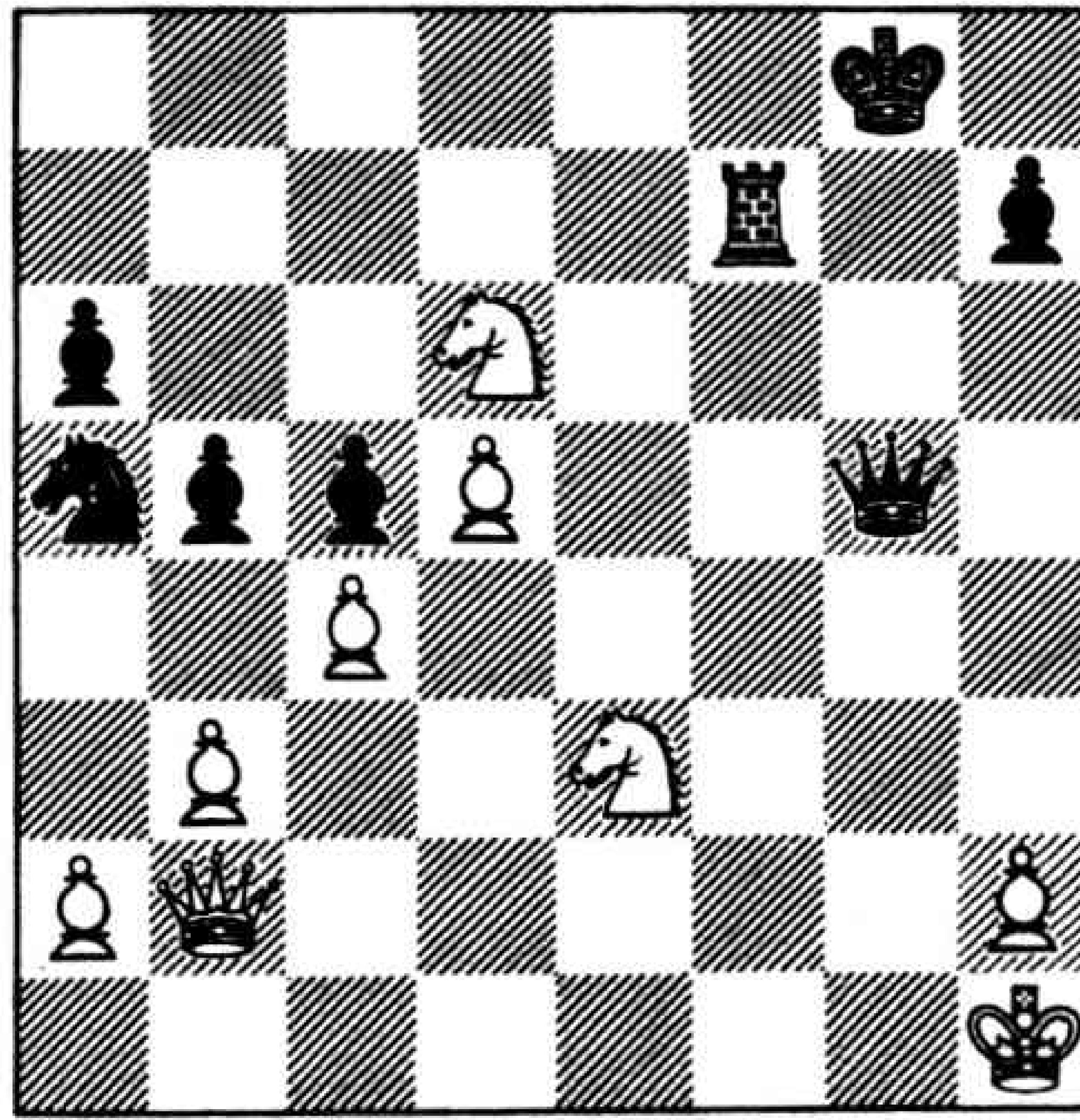
కూబ్బెల్ అల్లిన ఒక చివరి దశ విశ్లేషణలో వచ్చే పరిస్థితిని 231వ పటంలో చూడండి. విశ్లేషణ అంటే కృత్రిమంగా కూర్చిన ఆట పరిస్థితి,

అలాంటప్పుడు తెలుపు గెలవడం గాని, 'డ్రా' చెయ్యడం గాని సాధించాలి.

1. Qa3+!! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు. మంత్రిని ఎర చేసి తెలుపు నల్ల రాజుని a3 గడికి లాగుతాడు. ఆ గడిలో నల్ల రాజు కోసం మృత్యువు కాచుకుని ఉంది (1. ... K×a3 2. Nc2++). రాజు ఎట్లైనా గనక తప్పుకుంటే నల్ల మంత్రి చస్తుంది.

అభ్యాసం 30.

232వ పటం



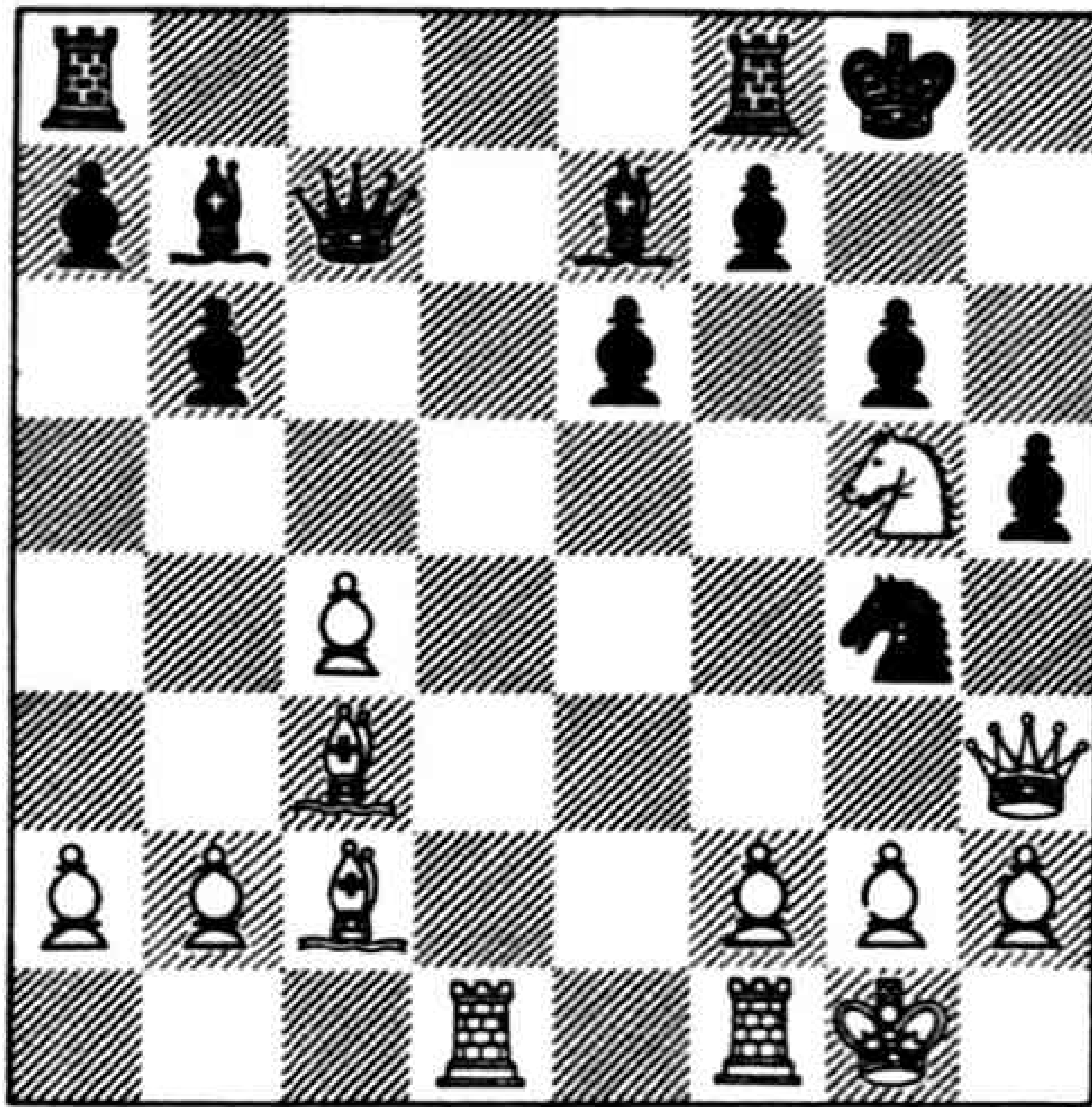
వలపన్నే మిళితం వేసి తెలుపు ఎలా గెలుస్తాడు?

పెడదారి పట్టించే మిళితాలు

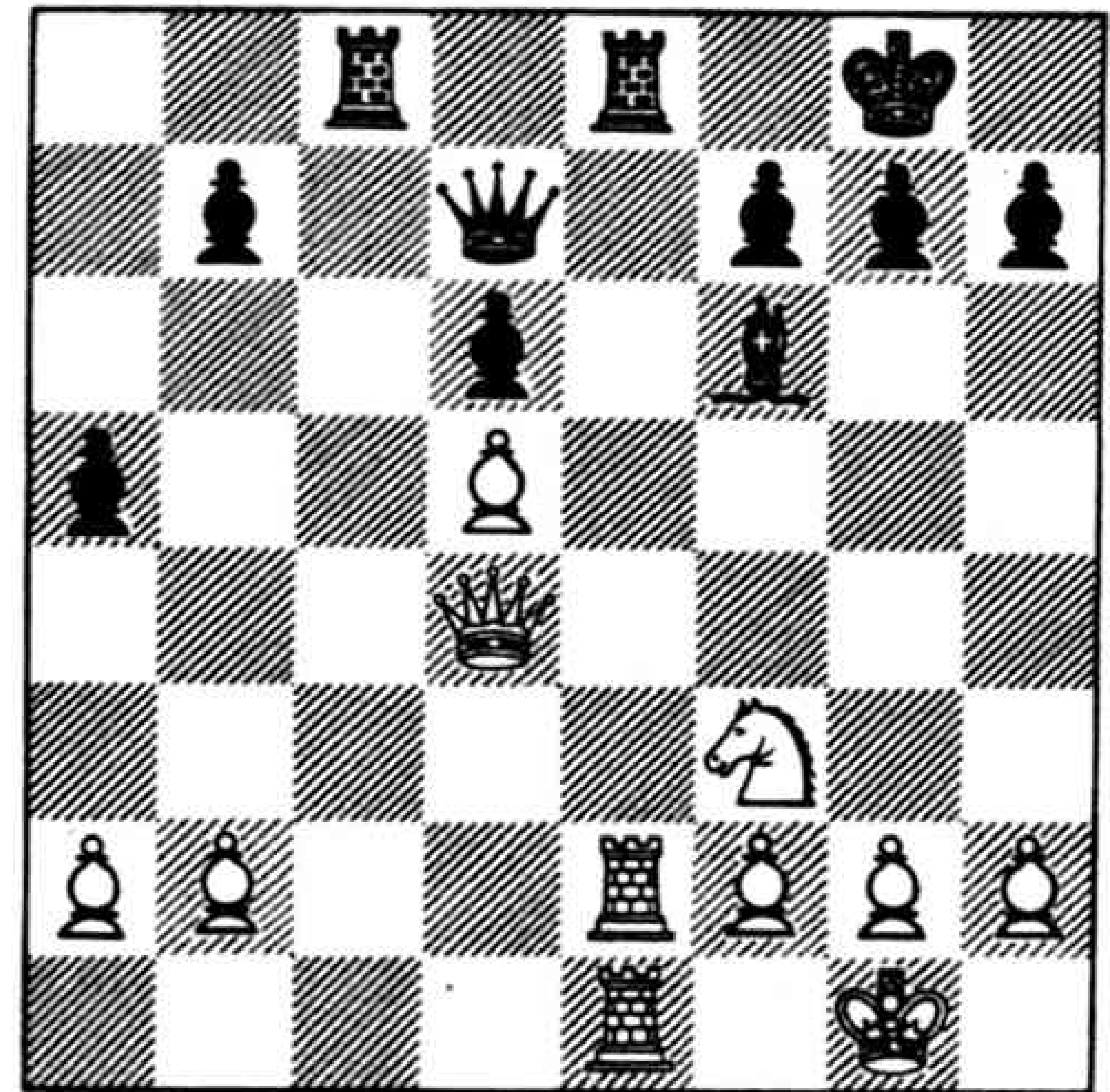
ఒక ముఖ్యమైన గడిని కాని, దారిని కాని కాస్తున్న ప్రత్యర్థి బలగాలని పెడదారి పట్టించడం ఈ మిళితాల ఉద్దేశ్యం.

ప్రథమ ప్రపంచ మహిళా చదరంగం ఛాంపియన్ వేరా మేంచిక్ సోన్యాగ్రాఫ్ – స్టెవెన్‌సన్‌తో ఆడిన ఆటలో 233వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది.

233వ పటం



234వ పటం



చూసిన వెంటనే తెలుపు 1. Q×h5? ఆడవచ్చుననిపిస్తుంది. ఎందుకంటే 1. ... g×h5కి జవాబుగా 2. Bh7++. కాని నలుపు 1. ... Q×h2+! ఎత్తుతో మంత్రులని మార్పిడి చేసి దాడిని తప్పికొట్టవచ్చు. అందుకని నల్ల మంత్రిని పెడదారి పట్టిస్తూ తెలుపు 1. Rd7!! ఎత్తు వేసిన తర్వాత 1 .... Q×d7 2. Q×h5!! వరసలో నలుపు ఆటకట్టడం తప్పనిసరి.

చివరి పంక్తిలో ఇరుకున పడ్డ నల్ల రాజు పరిస్థితినాధారంగా చేసుకుని, టోరెతో ఆడిన ఆటలో ఆదామ్స్ (న్యూ ఆర్లీన్స్, 1920) ఇటువంటి మిళితాన్నే కొన్ని సార్లు ఎంతో లాభదాయకంగా వేశాడు (234 పటం).

1.Qg4!

e8 గడిని రక్షించకుండా నల్ల మంత్రిని పెడదారి పట్టించడం.

1. ... Qb5

(ఇదొక్కటే సరైన జవాబు. 1. ... Q×g4 తర్వాత రెండెత్తులలో నలుపు ఆటకడుతుంది: 2. R×e8+ R×e8 3. R×e8++. 1. ... Qb5 ఎత్తు వేసిన తర్వాత 2. ...Q×e2! 3. R×e2 Rc1+ 4. Ne1 R×e1+ 5. R×e1 R×e1++ ఎదురు దెబ్బ కొడదామని నలుపు చూస్తున్నాడు.)

2. Qc4!

నల్ల మంత్రిని గాని, c8లో నల్ల ఏనుగుని గాని, e8 గడి రక్షణ నించి తప్పించే ఉద్దేశంతో తెలుపు మరో సారి మంత్రిని ఎర పెడుతున్నాడు.

2. ... Qd7

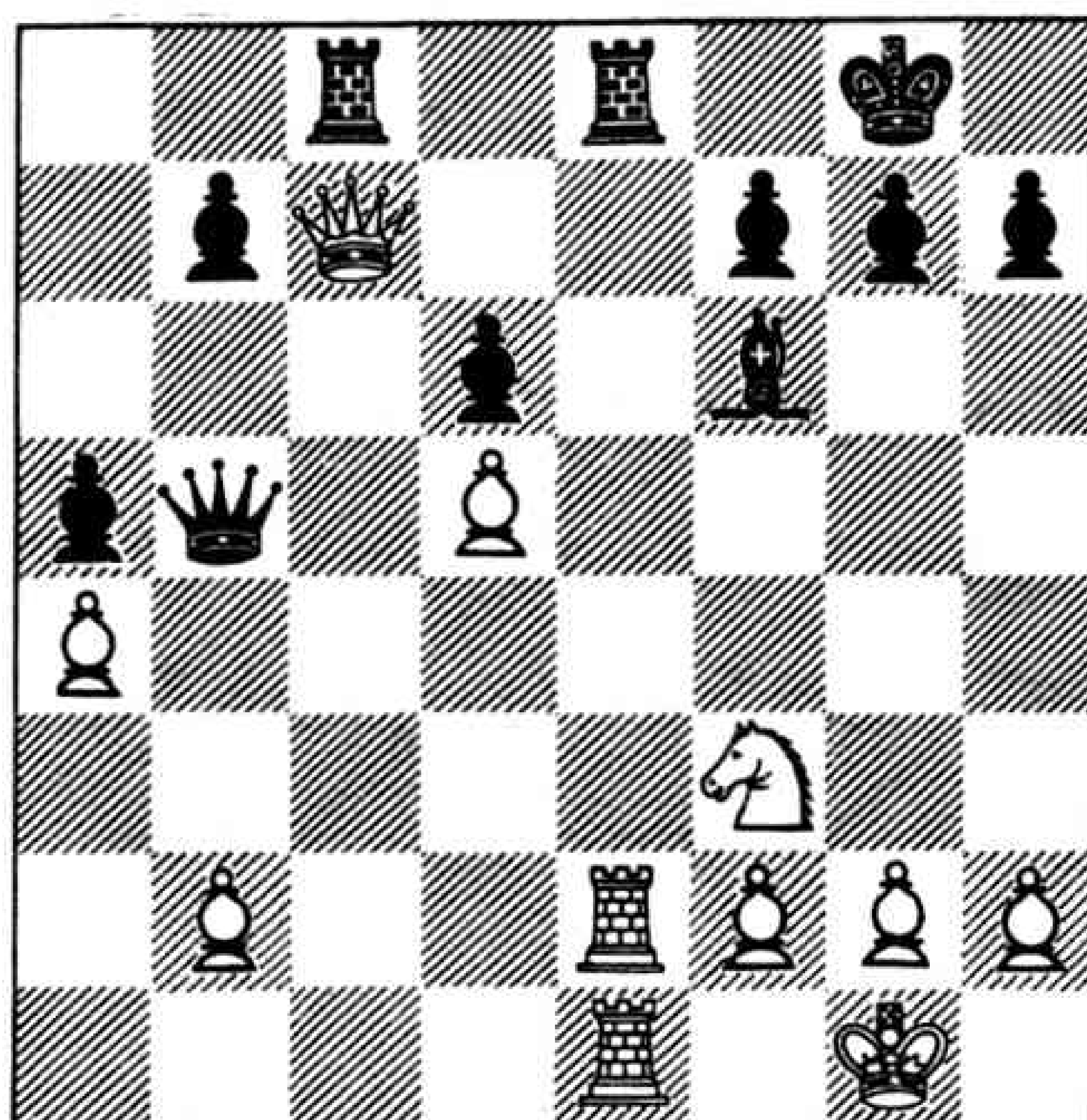
మళ్లీ ఇదొక్కటే సరైన జవాబు.

3. Qc7!

ఇది మూడో సారి మంత్రిని ఎర వెయ్యడం. ఈ మంత్రి ఇప్పటికీ సురక్షితంగా వుంటుంది.

3. ... Qb5 4. a4! (235వ పటం)

235వ పటం



(4. Q×b7? కాదు. 4. ... Q×e2 జవాబులో నలుపు గెలుస్తాడు.)

4. ... Q×a4 5. Re4 Qb5

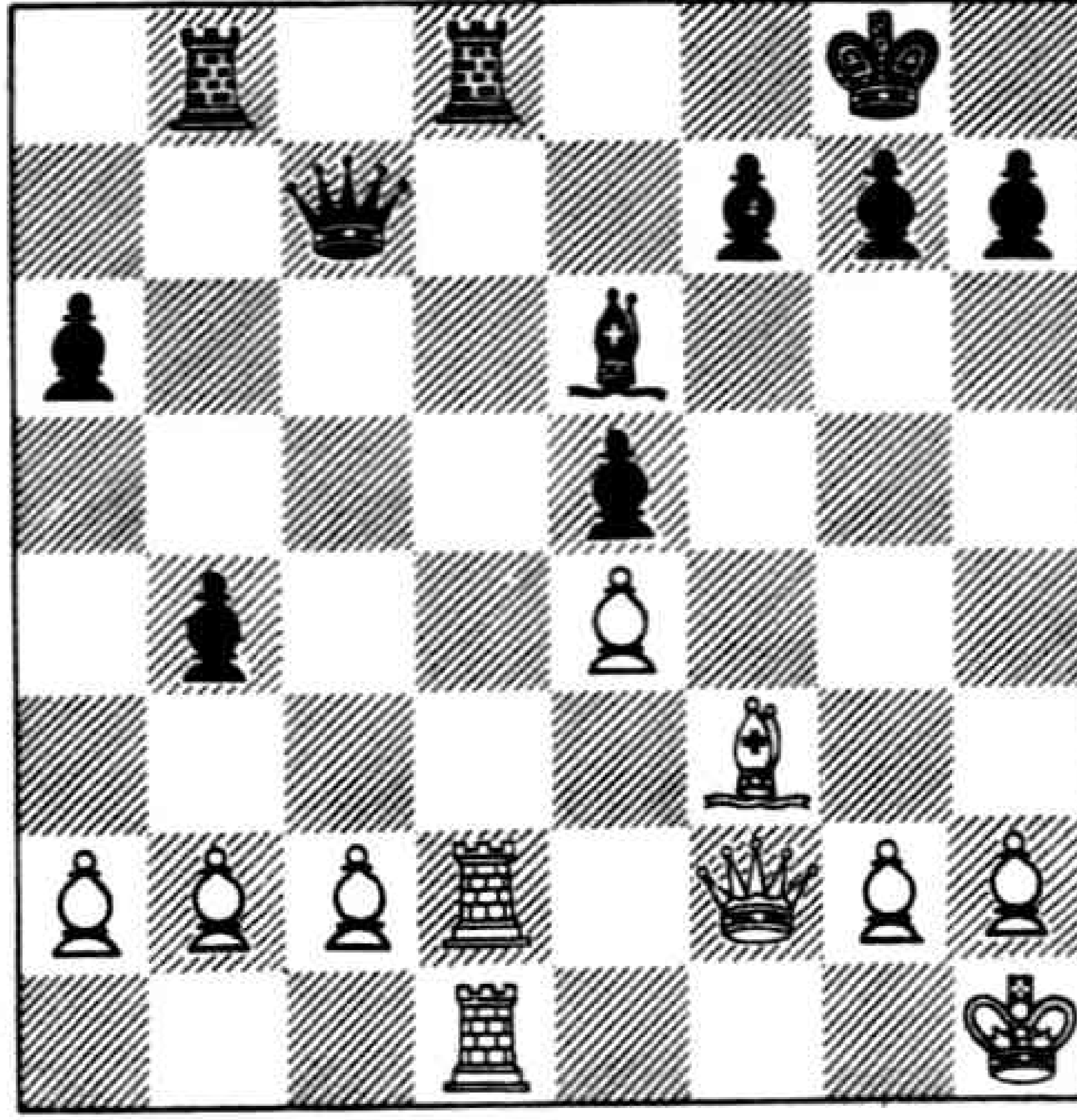
[రాజుకి గడి చేసుకుంటూ 5. ... h6 (g6)? ఆడడానికి నలుపుకి వ్యవధి లేదు. ఎందుకంటే 6. Q×c8! (6. R×a4 R×e1+ 7. N×e1 R×c7) 6. ... Q×e4 7. Q×e8+ Q×e8 8. R×e8+ వరసలో తెలుపు ఒక ఏనుగుని గెల్చుకుంటాడు.]

6. Q × b7! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

a4—e8 కర్ణంలో నల్ల మంత్రికి ఎక్కడా నిలవ నీడ లేదు. మరో గడికి తప్పుకుంటే e8లో ఏనుగుకి రక్షణ ఉండదు.

అభ్యాసం 31.

236వ పటం

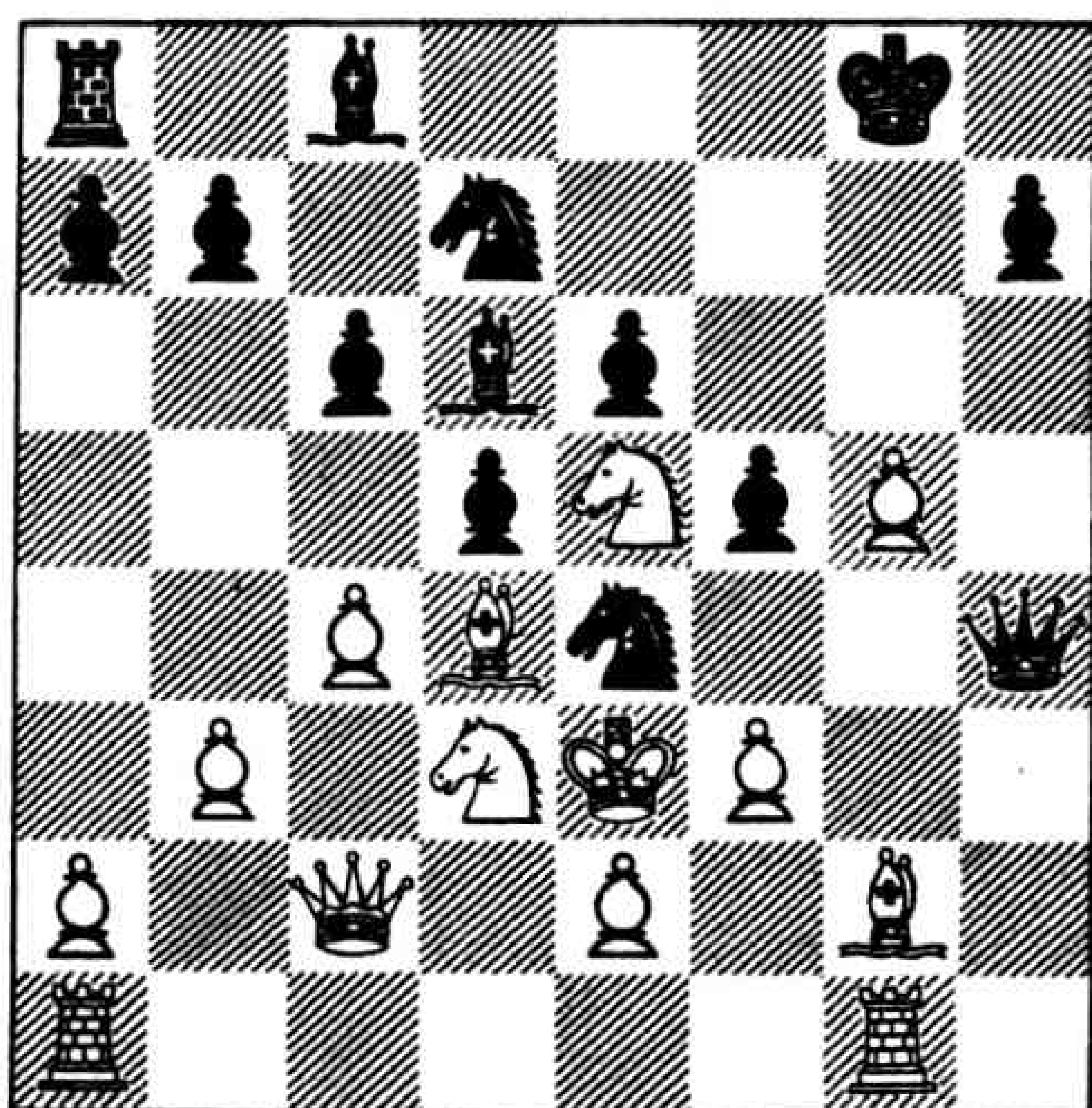


ఇందాకటి ఉదాహరణని పోలిన మిళితాన్ని 236వ పటంలో తెలుపు ఎలా వేస్తాడో కనుక్కోండి.

నిరోధించే మిళితాలు

ముఖ్యమైన గళ్లలోకి గాని, దారులలోకి గాని ప్రత్యర్థి బలం, ముఖ్యంగా రాజు వెళ్లకుండా ఈ రకమైన మిళితాలు నిరోధిస్తాయి. ఈ మిళితాలలోదే ఒక రకం ''ఊపిరాడని ఆటకట్టు.''

కోతావ్ బొందరేవ్‌స్కీల మధ్య జరిగిన ఆటలో (లెనిన్‌గ్రాడ్, 1936) 237వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.



1. ... f4+!

గుర్రాన్ని f2 గడి రక్షణనుంచి తప్పించడం, రాజుని f4 గడిలోకి పోకుండా నిరోధించడం ఈ ఎత్తు లక్ష్యాలు.

2. N×f4 Qf2+ 3. Kd3 Q×d4+!! 4. K×d4 B×c5+ 5. Kd3 N×e5++.

తెలుపుకి బలగంలో చాలా ఆధిక్యత ఉన్నప్పటికీ అవి నలుపుకి పైనున్న మూడు చిన్న బలాలకి సాటి రావు!

ట్రోయిట్స్కీ అల్లిన చివరి దశ విశ్లేషణలో (238వ పటం) తెలుపు, నల్ల శకటు దారిని నిరోధించి, దాన్ని బల్ల అంచుకి నెట్టి, గెల్చుకుంటాడు.

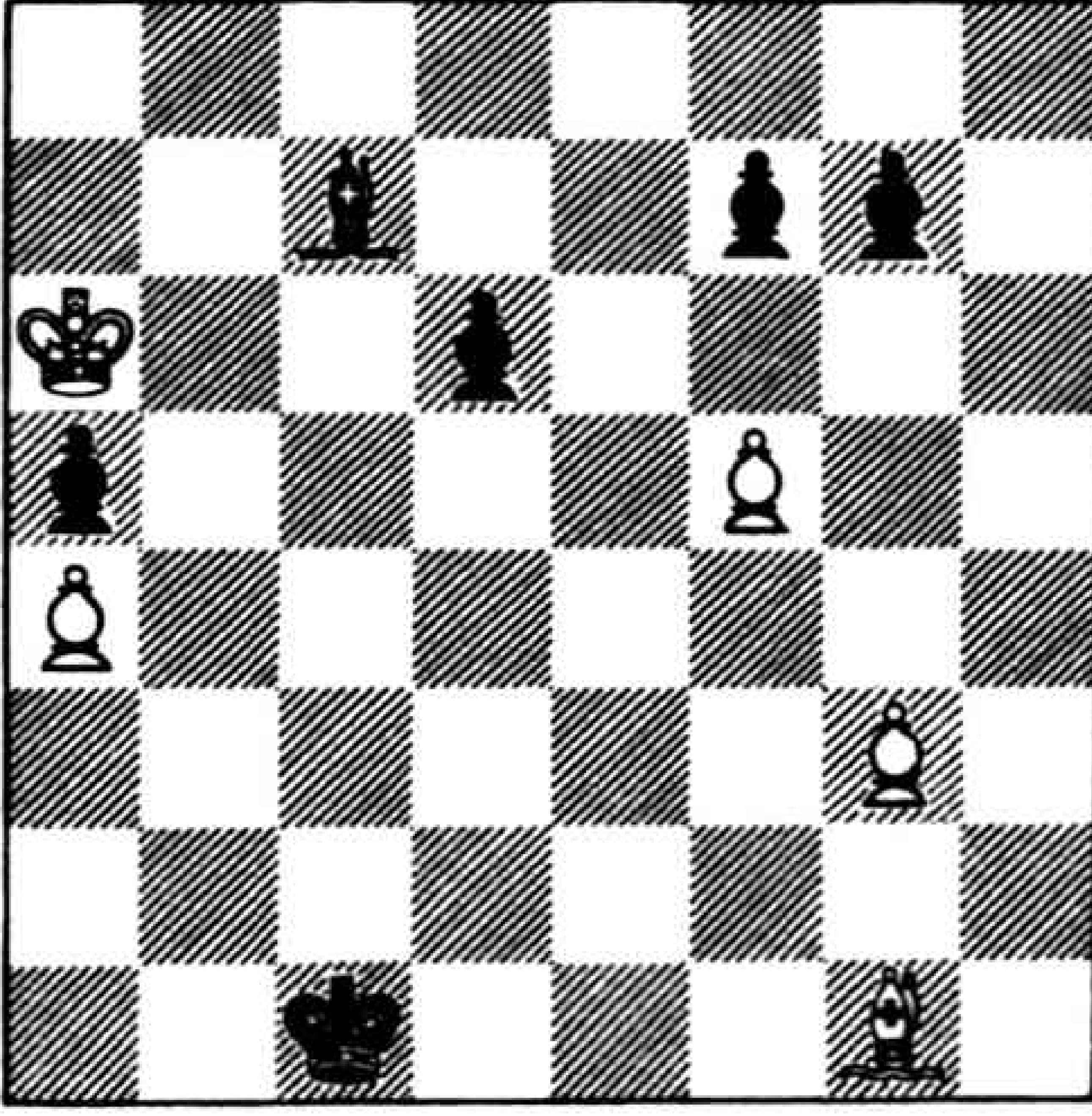
1. f6! g×f6 2. Kb7 Bd8 3. Kc8 Be7 4. Kd7 Bf8 5. Be3+ (239వ పటం)

నల్ల శకటుని h6 గడికి రానీకుండా ఆపుతూ ఈ 'షా' చెప్పడం చాలా ముఖ్యం.

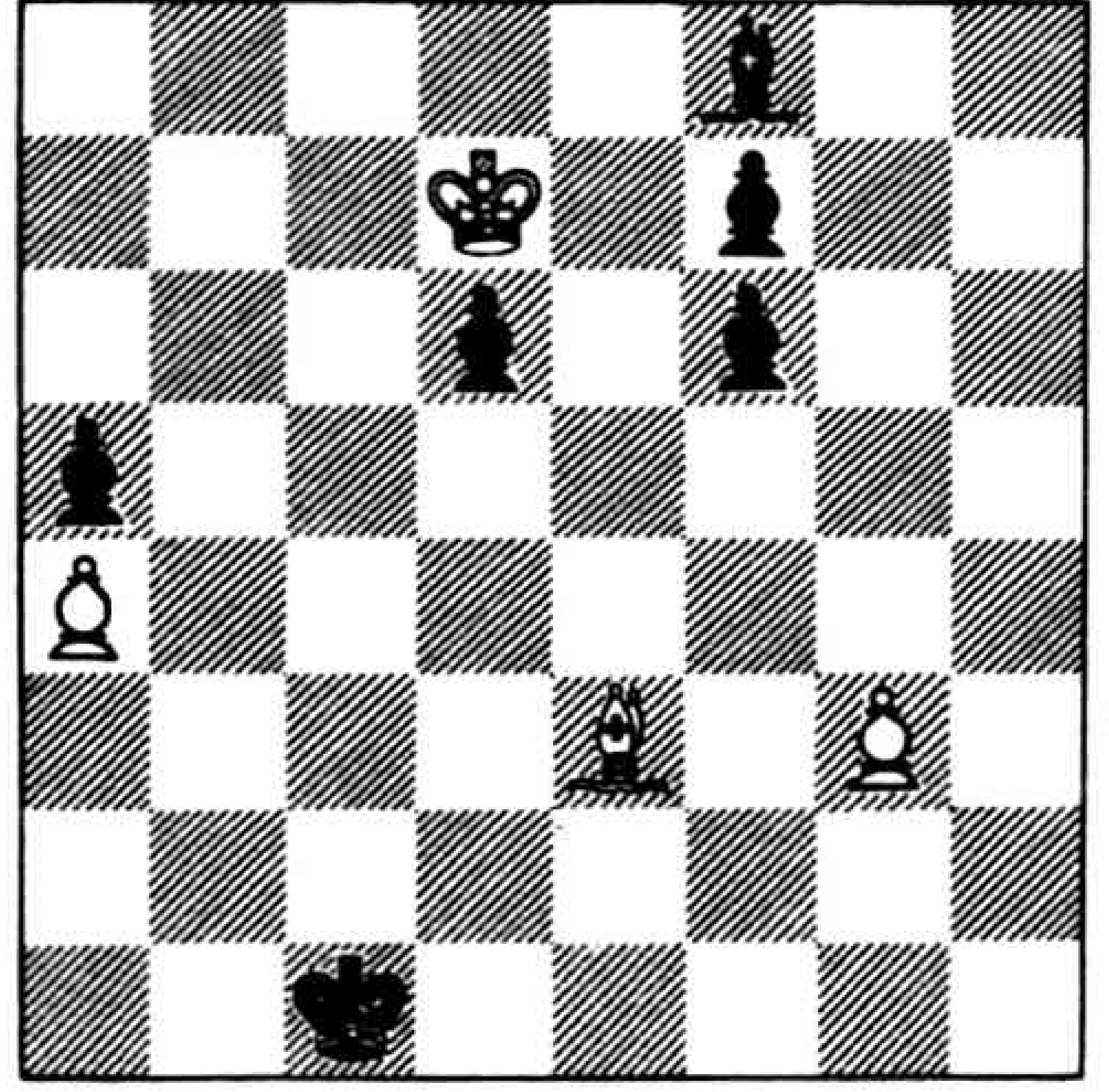
5. ... Kc2 6. Ke8 Bg7 7. K×f7 Bh8 8. Kg8

శకటునీ, f బంటునీ చంపిన తర్వాత g బంటుని మంత్రి చేసి తెలుపు ఆట గెలుస్తాడు.

238వ పటం

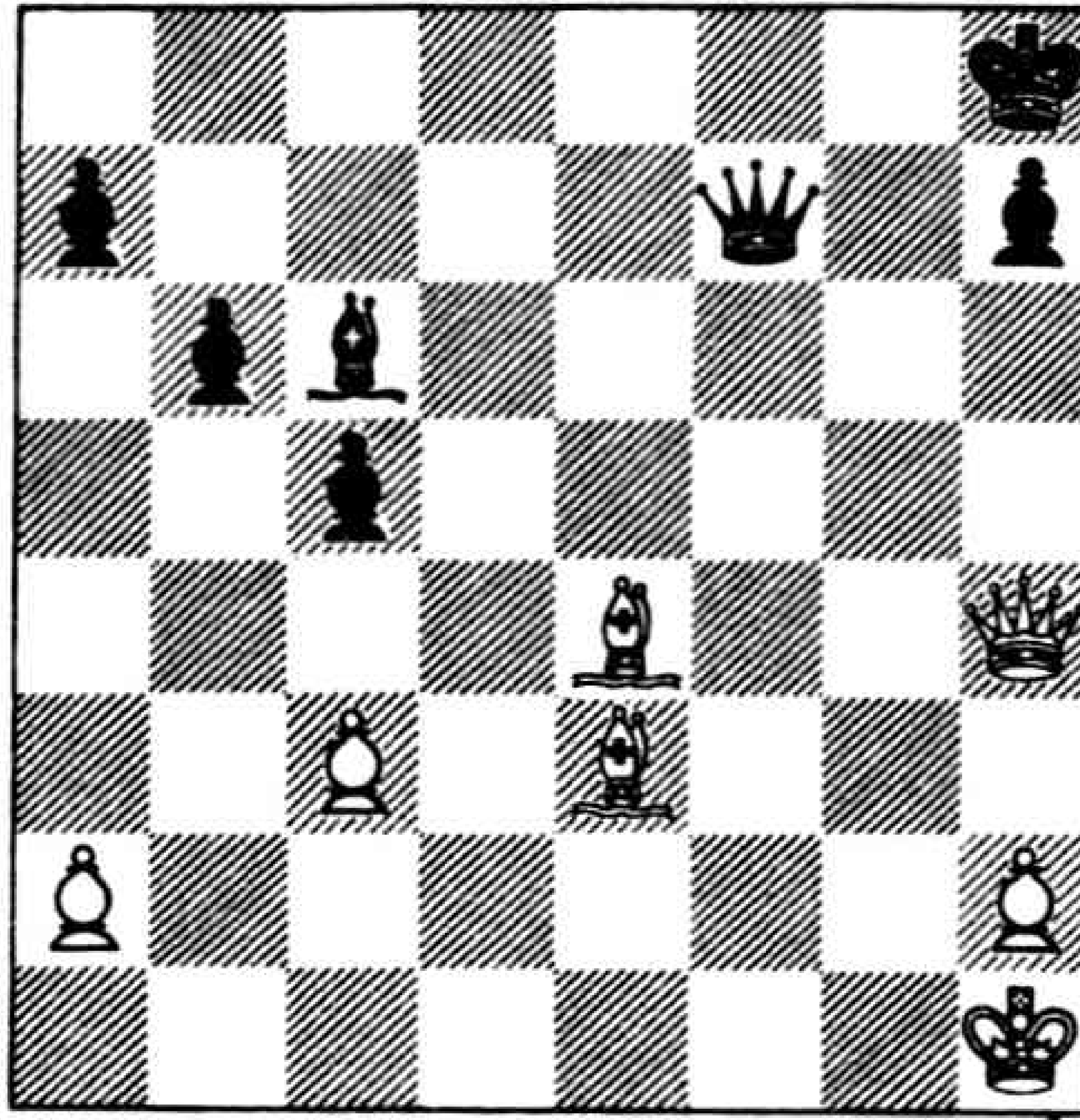


239వ పటం



అభ్యాసం 32.

240వ పటం



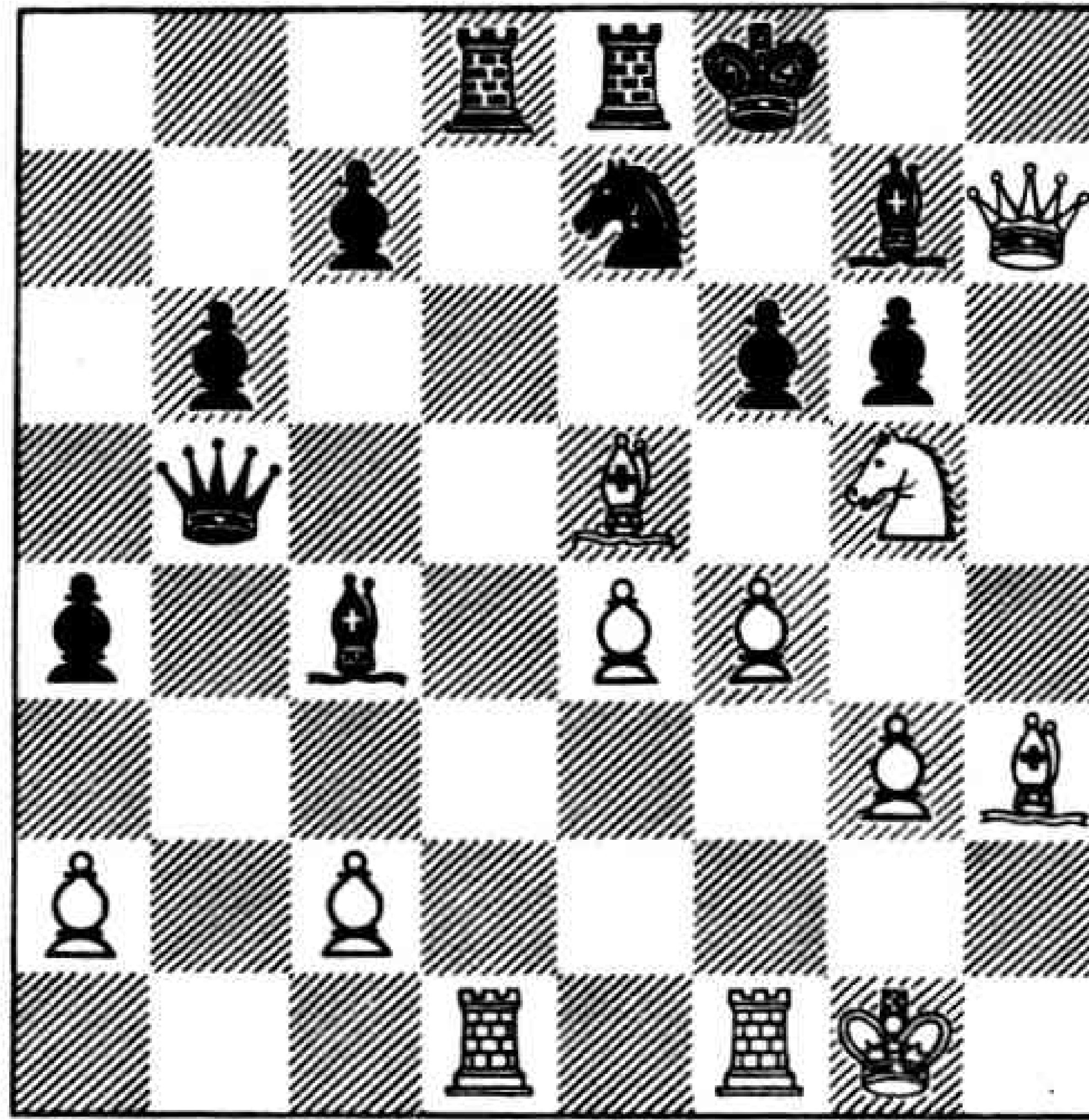
240వ పటంనుంచి నిరోధించే మిళితాన్ని నలుపు ఎలా వేస్తాడో చెప్పండి.

అడ్డగింపు

దీనికీ, ఇంతకు ముందు చెప్పిన మిళితానికి దగ్గిర సంబంధం ఉంది. కానీ ఇందులో సాధారణంగా ఒక ఆటగాడు బంటుని గాని, బలాన్ని గాని ఎరగా ఇచ్చి, బల్లకి ఓ పక్కగా ఉన్న ప్రత్యర్థి బలాన్ని మరో ప్రక్కనున్న గళ్లని రక్షించ డానికి వీలు లేకుండా చేస్తాడు.

పొలుగయెవ్‌స్కీ మాస్లోవ్‌ల మధ్య 1963లో జరిగిన 3వ సోవియట్ ప్రజల స్పార్తకియాడ్ పోటీలలో జరిగిన ఆటలో 241వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

241వ పటం



1. Rd5!!

(అడ్డగింపు భావం ఆధారంగా వేసిన ఈ ఎత్తు చాలా అద్భుతమైనది. c4లో ఉన్న శకటు కాస్తున్న ఒక ముఖ్యమైన కర్ణాన్ని ఈ ఏనుగు అడ్డుకుంటోంది. ఇప్పుడు రెండు దెబ్బలు ఉన్నాయి: 2. Ne6+; 2. B×f6!)

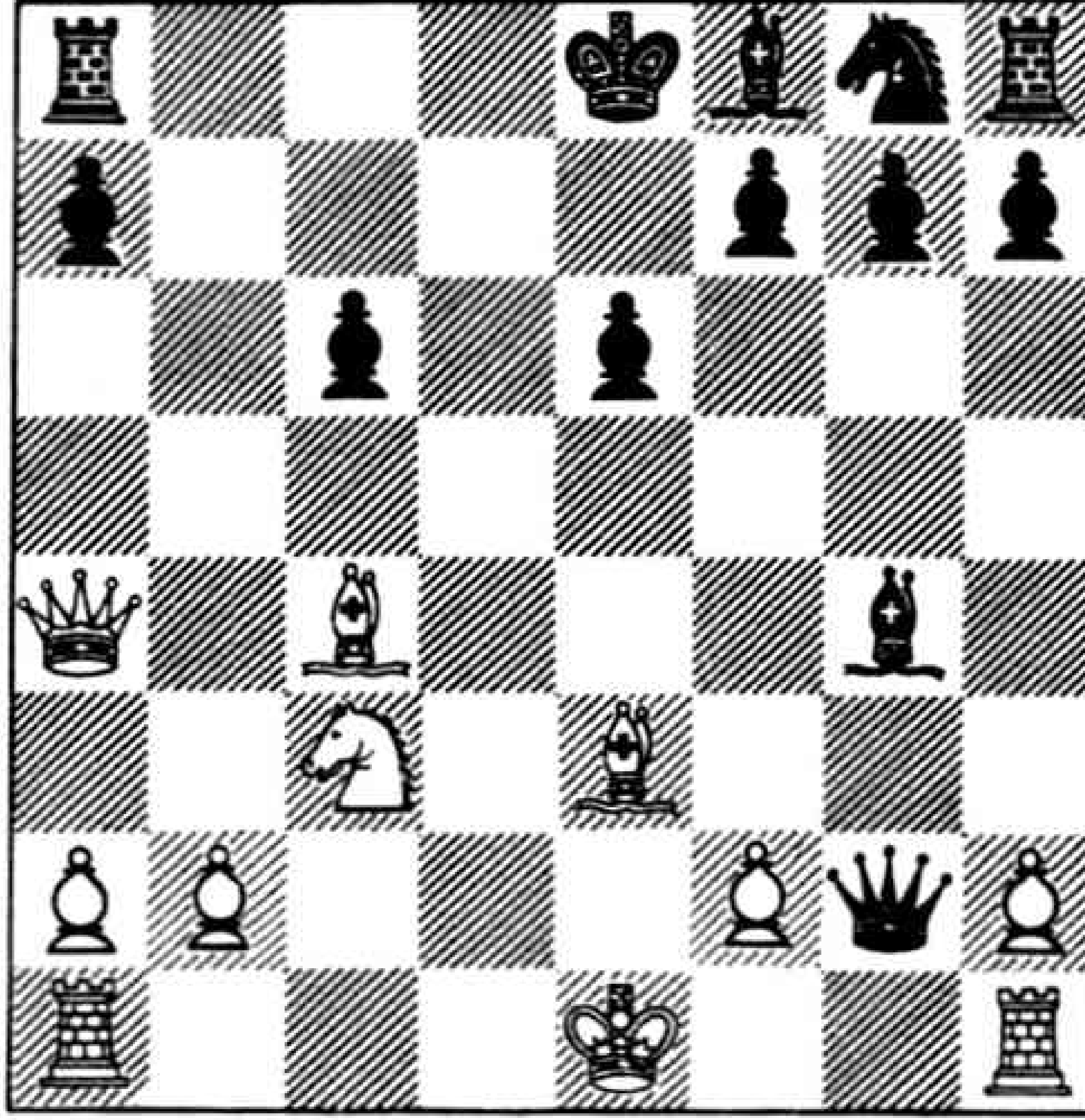
1. ...N×d5 2. Be6! R×e6

(లేదా 2. ... f×e5 3. f×e5+ B×f1 4. Qg8+ Ke7 5. Qf7++.)

3. N×e6+ Ke7 4. Nd4! Qc5 5. Q×g7+ Ke8 6. Q×g6+ Ke7 7. Rf2 f×e5 8. Qe6+ Kf8 9. f×e5+, నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 33

242వ పటం

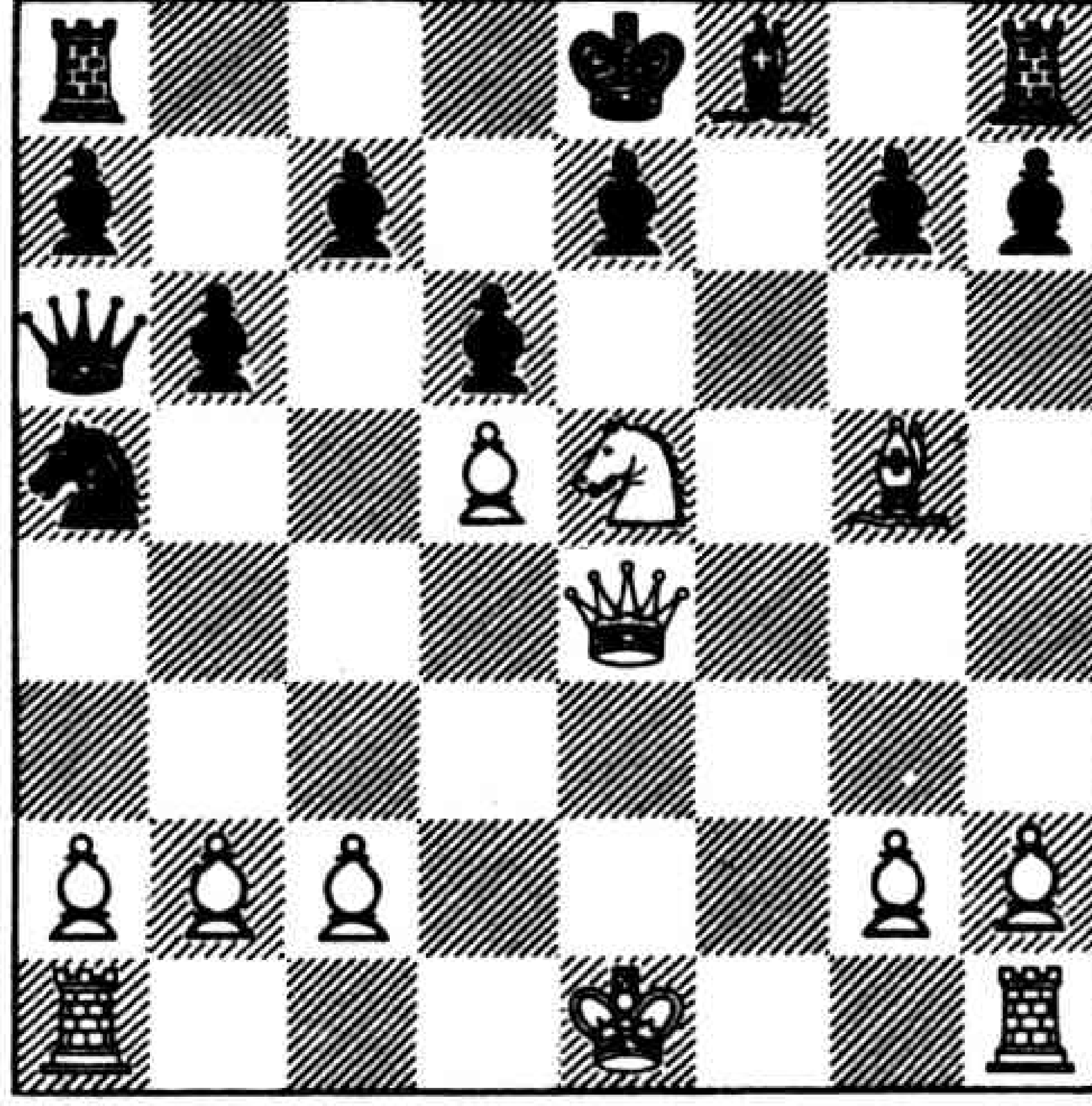


242వ పటంనుంచి దాడి చేసే అవకాశాల్ని నిలుపుకుంటూ తెలుపు అడ్డగింపు మిళితాన్ని వేసి ఖలం ఎలా గెల్చుకుంటాడో కనుక్కోండి.

రక్షణ దళాలని పడగొట్టే మిళితాలు

రక్షణ చెయ్యడంలో ముఖ్య పాత్ర వహించే ప్రత్యర్థి బలాలనీ, బంట్లనీ బలుల సహాయంతో పడగొట్టడం ఈ మిళితాలలో జరుగుతుంది.

243వ పటం



సాకోల్‌స్కీ, కోఫ్‌మన్‌ల మధ్య కీయెవ్‌లో జరిగిన ఆటలో (1948) 243వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఆట ఈ విధంగా సాగింది:

1. Nf7! K×f7

(1. ... Rg8 2. Q×h7 K×f7 3. Rf1+ Ke8 4. Q×g8 వరసలో కూడా నలుపు ఓడిపోతాడు.)

2. Rf1+ Ke8

(2. ... Kg8?? 3. Qe6++.)

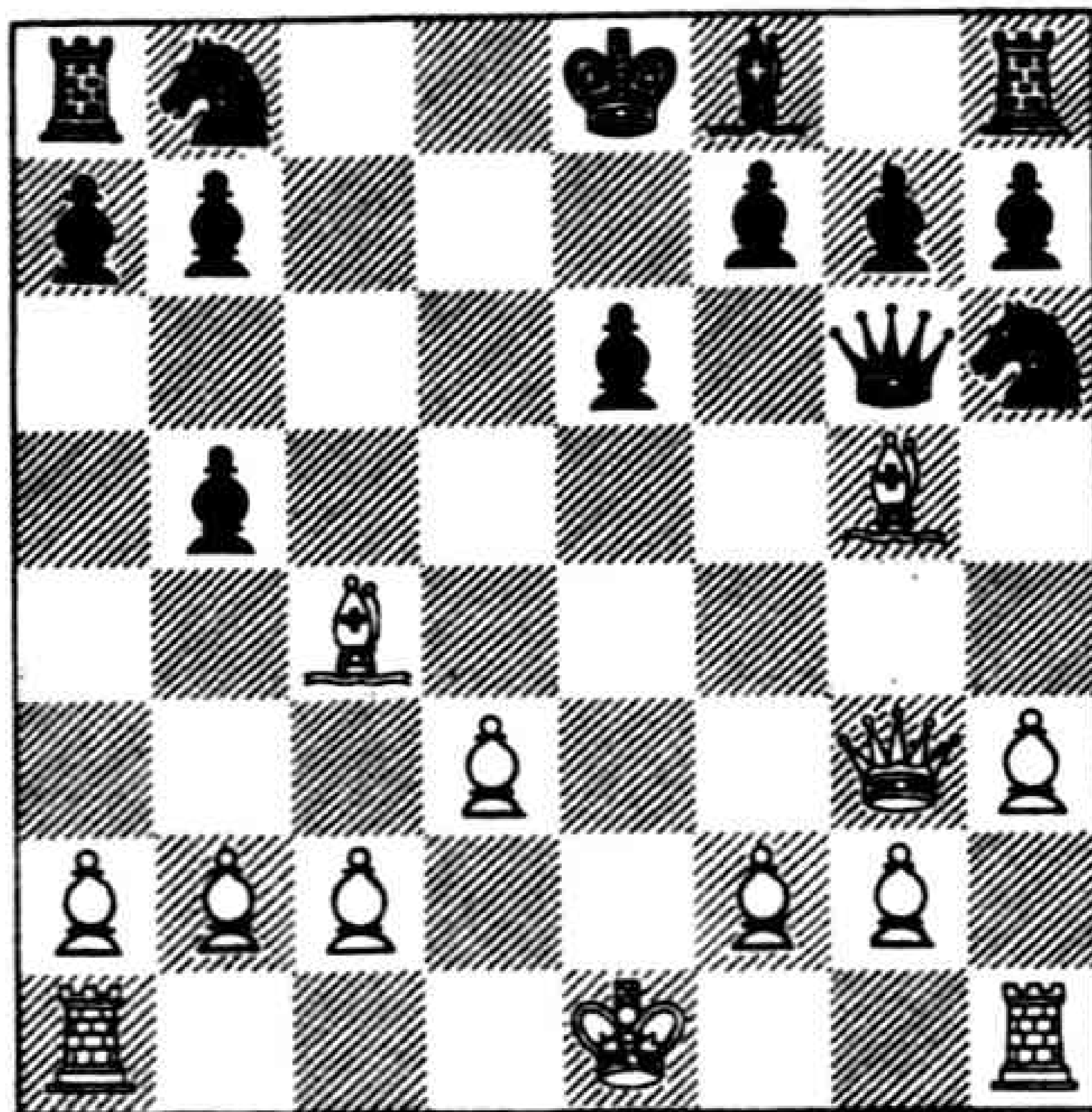
3. R×f8+!

e7 గడిన రక్షించే శకటు పోయింది. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(3. ... K×f8కి జవాబుగా 4. Q×e7+ Kg8 5. Qe6+ Kf8 6. Be7+ Ke8 7. B×d6+ Kd8 8. Qe7+ Kc8 9. Q×c7++.)

అభ్యాసం 34.

244వ పటం

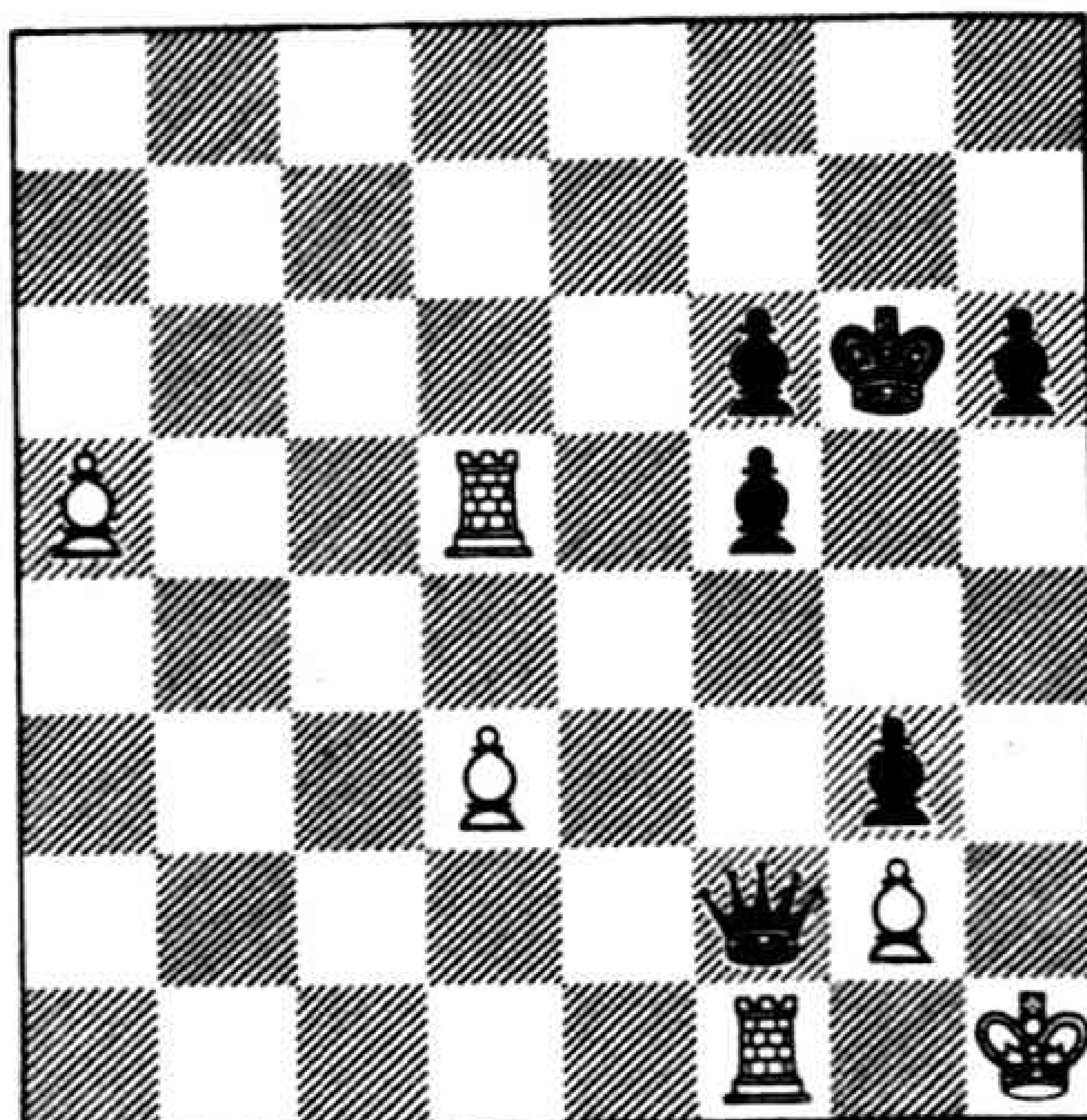


244వ పటంనుంచి తెలుపు రెండు ఎత్తులలో ఎలా ఆట కడతాడు?

గడిని ఖాళీ చేసే మిళితాలు

తన బలం కోసం గళ్లని ఖాళీ చేయించడం ఈ మిళితాల ఉద్దేశ్యం.

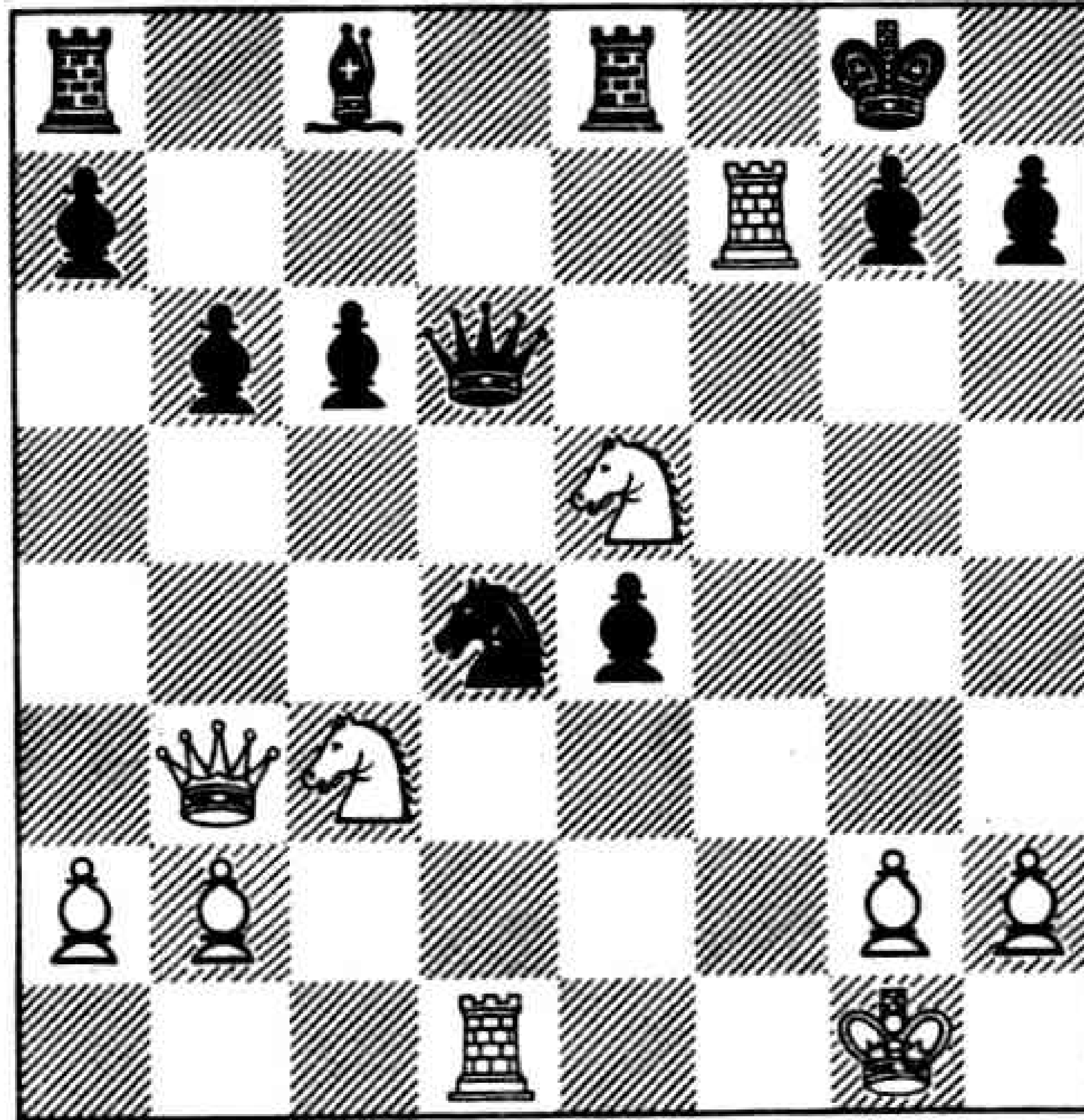
245వ పటం



245వ పటంలో ఉదాహరణ అల్యోహిన్ ఆడిన ఒక ఆటలో వచ్చింది. నల్ల మంత్రిని తీసుకుంటే f2 గడికి వచ్చిన బంటుని మంత్రి కాకుండా ఆపడం వీలు కాదు కాబట్టి తెలుపు ఓడిపోలేడనిపిస్తుంది. కాని అల్యోహిన్ 1. R×f2! g×f2 2. R×f5!! K×f5 3. g4+! వరసలో ఆడాడు. 3. g4+ ఎత్తు ఈ సమస్యకి చక్కటి పరిష్కారం. 'షా' చెప్తూ ఈ బంటు ముందరికి జరిగి g2 గడిని తెల్ల రాజు కోసం ఖాళీ చేసింది. 3. ... K×g4 4. Kg2 ఎత్తుల తర్వాత f2లో బంటుని చంపి తెలుపు గెలిచాడు.

అభ్యాసం 35.

246వ పటం

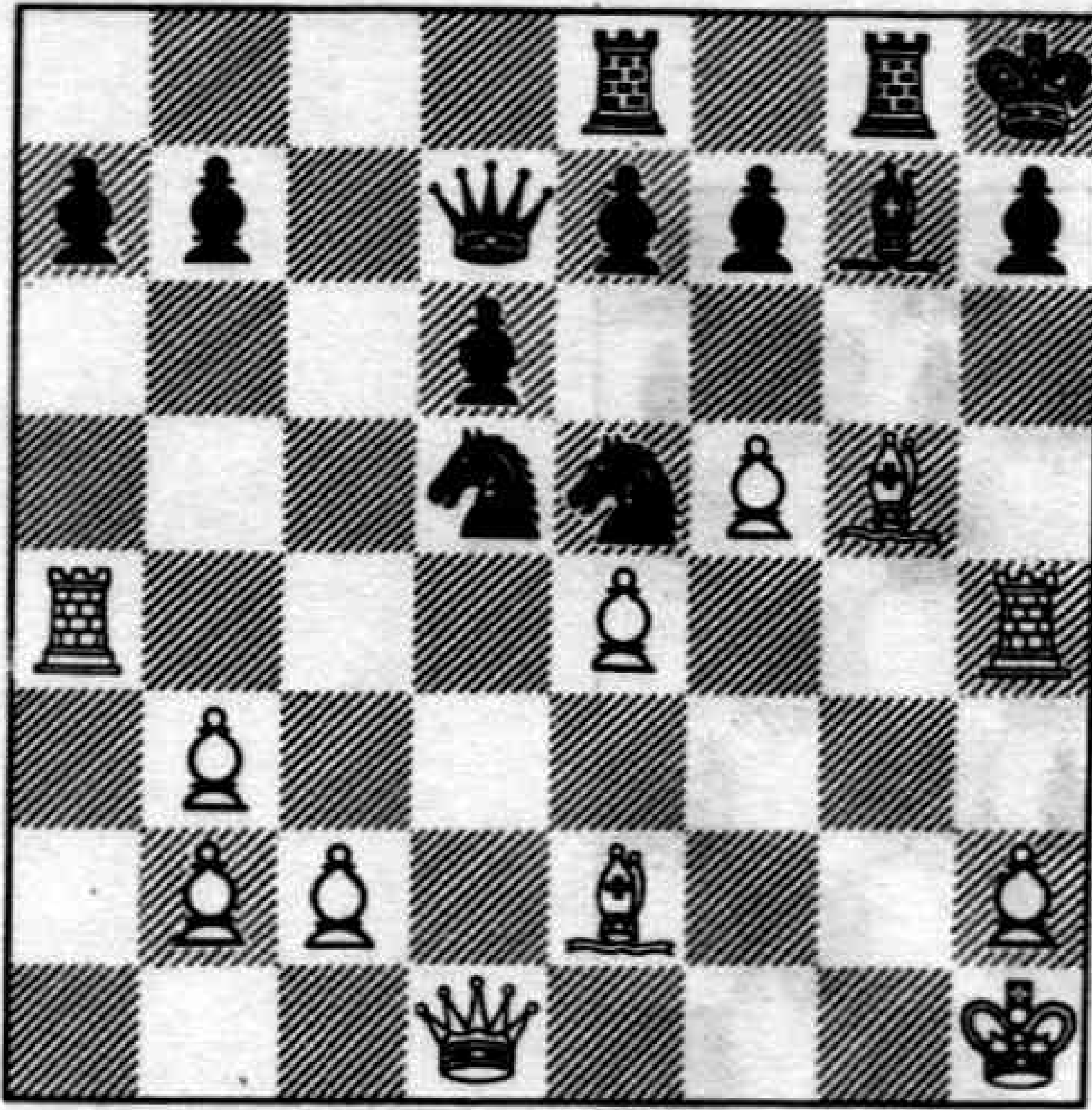


246వ పటంనుంచి ఒక ముఖ్యమైన గడిని మంత్రి కోసం ఖాళీ చేసి తెలుపు రెండు ఎత్తులలో ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడో కనుక్కోండి.

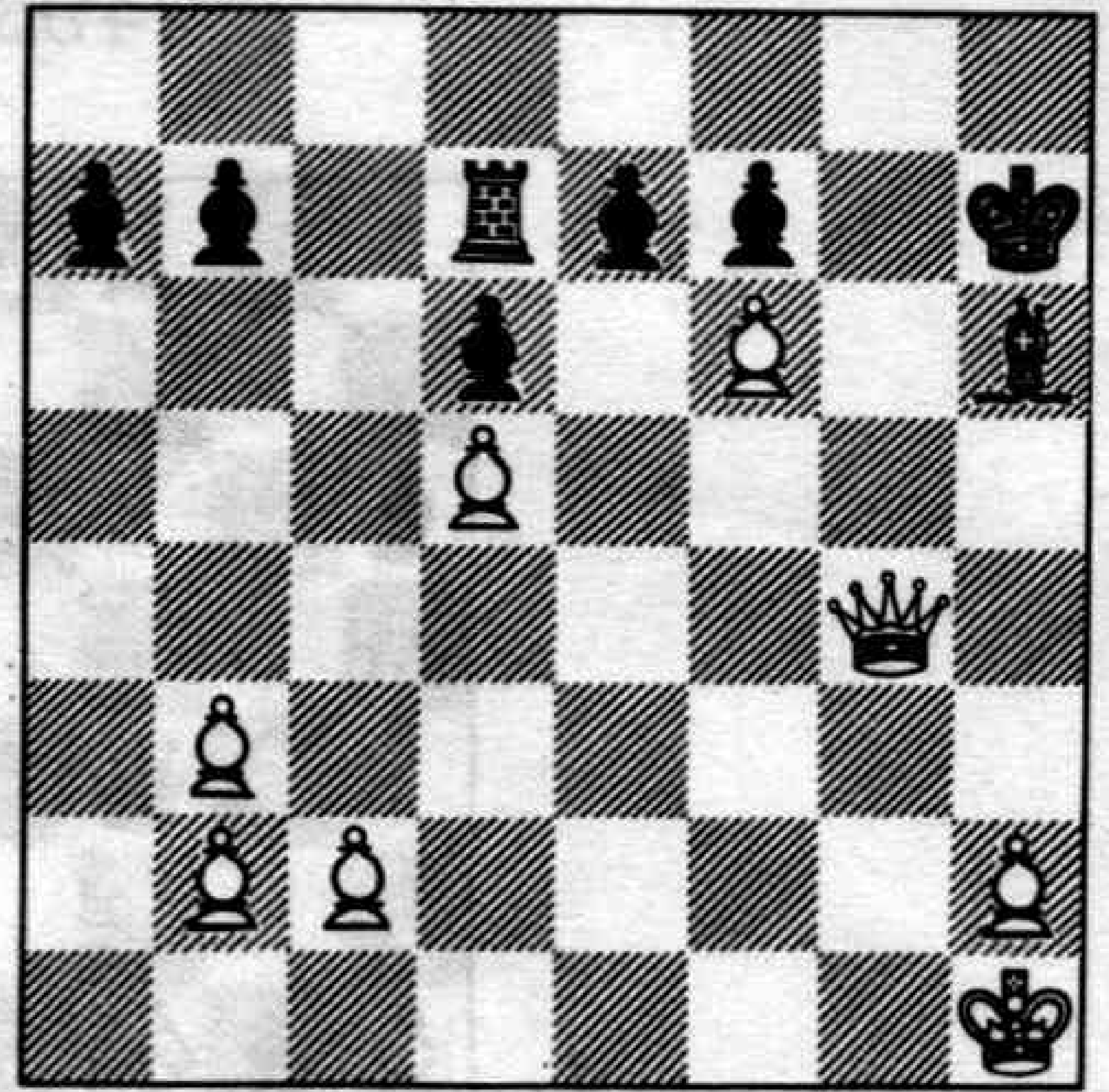
దారికి అడ్డు తొలగించే మిళితాలు

ఒక బలం దారిలో ఉన్న తన పక్షం బలాన్ని గాని, బంటుని గాని బలి చేసి, ఆ దారిలో నిర్ణాయకంగా దెబ్బ తీస్తూ పైకి వెళ్ళేందుకు వీలుగా, ఇటువంటి మిళితాలు వేస్తారు.

247వ పటం



248వ పటం



మాస్కో (1935)లో రొమనోవ్‌స్కీ, రబినోవిచ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 247వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఆట ఇలా సాగింది.

1. Bb5!!

(ఈ ఎత్తులో d1—h5 కర్ణం మంత్రి కోసం తెలుపు ఖాళీ చేసింది. నల్ల మంత్రిమీద దాడి చేస్తూ టెంపోని గెలవడం వలన ఇప్పుడు తెలుపు ఒకే సారి రెండు దెబ్బలు కొడుతున్నాడు: **2. B×d7, 2. R×h7+! K×h7 3. Qh5+ Bh6 4. Q×h6++.**)

1. ... Bh6

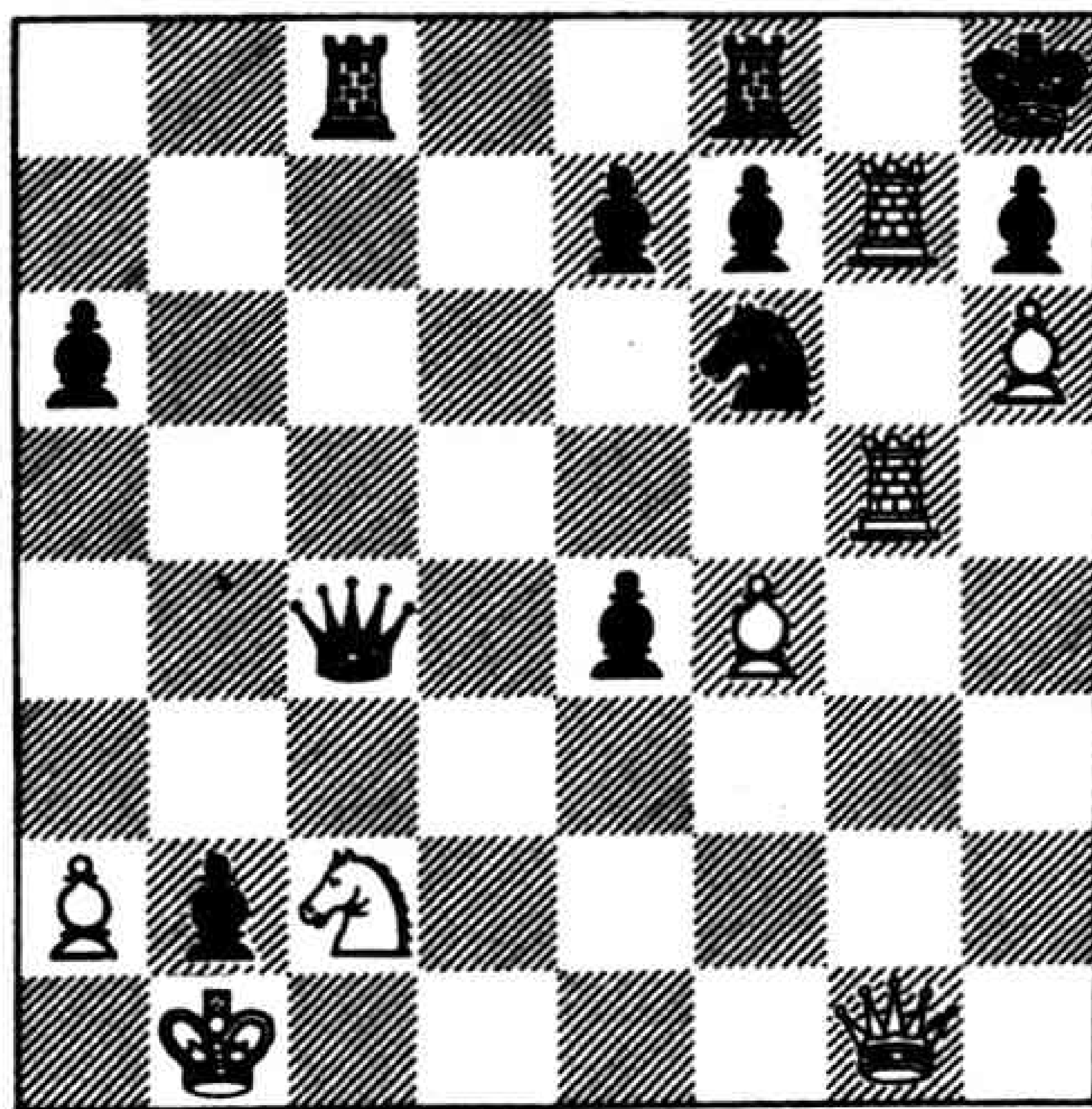
మరో దారి లేదు.

2. B×d7 B×g5 3. e×d5 Rd8 4. R×h7+ K×h7 5. Qh5+ Bh6 6. Rh4 Ng4 7. R×g4 R×g4 8. Q×g4 R×d7 9. f6! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (248వ పటం).

ఒకవేళ **9. ... Rc7?** అయితే అప్పుడు **10. Qe4+! K**ఌ **11. f×e7** నెగ్గుతూ వస్తాయి. **9. ... e6** అయితే తర్వాత **10. d×e6 f×e6 11. Q×e6** వస్తాయి. యేమంటే **11. ... Rc7** తర్వాత **12. Qe7+!** తోటి సంగతి తేలేపోయింది, బంటు మంత్రి అయి.

అభ్యాసం 36.

249వ పటం



249వ పటంలో దారికి అడ్డు తొలిగించే మిళితాన్ని తెలుపు యెలా వేస్తాడు కనుక్కోండి.

బంటు స్థాయిని పెంచే మిళితాలు

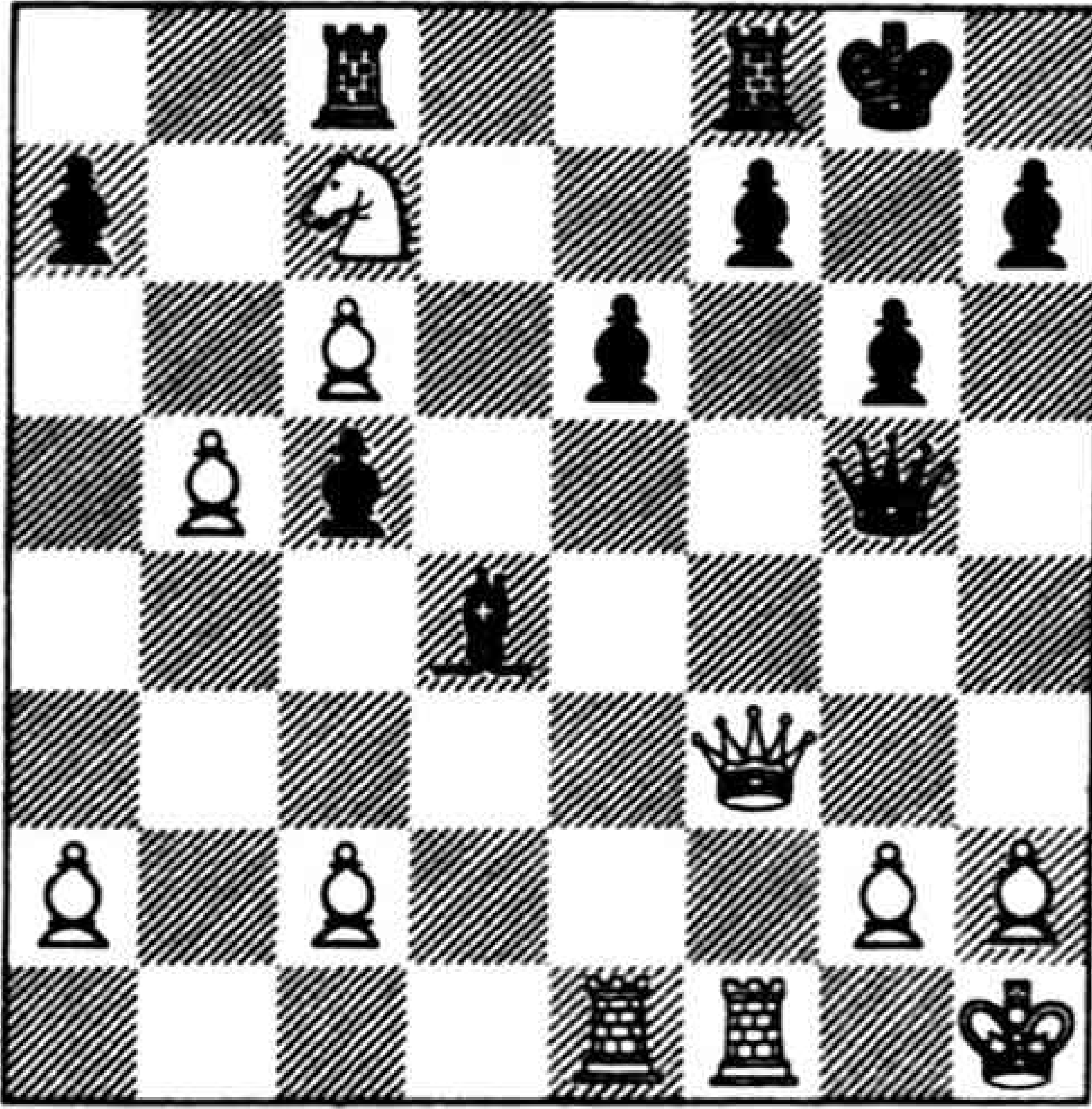
బాగా ముందుకు చొచ్చుకొని పోయిన బంటు ప్రత్యర్థికి చాలా సంకటం తెచ్చి పెడుతుంది. తరచుగా ఇటువంటి బంట్లే ఆట ఫలితాన్ని నిర్ధారిస్తాయి.

కపెన్‌గూట్, షెరెషెవ్‌స్కీల మధ్య 1969లో బైలోరష్యన్ రిపబ్లిక్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలోని ఒక ఆటలో 250వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

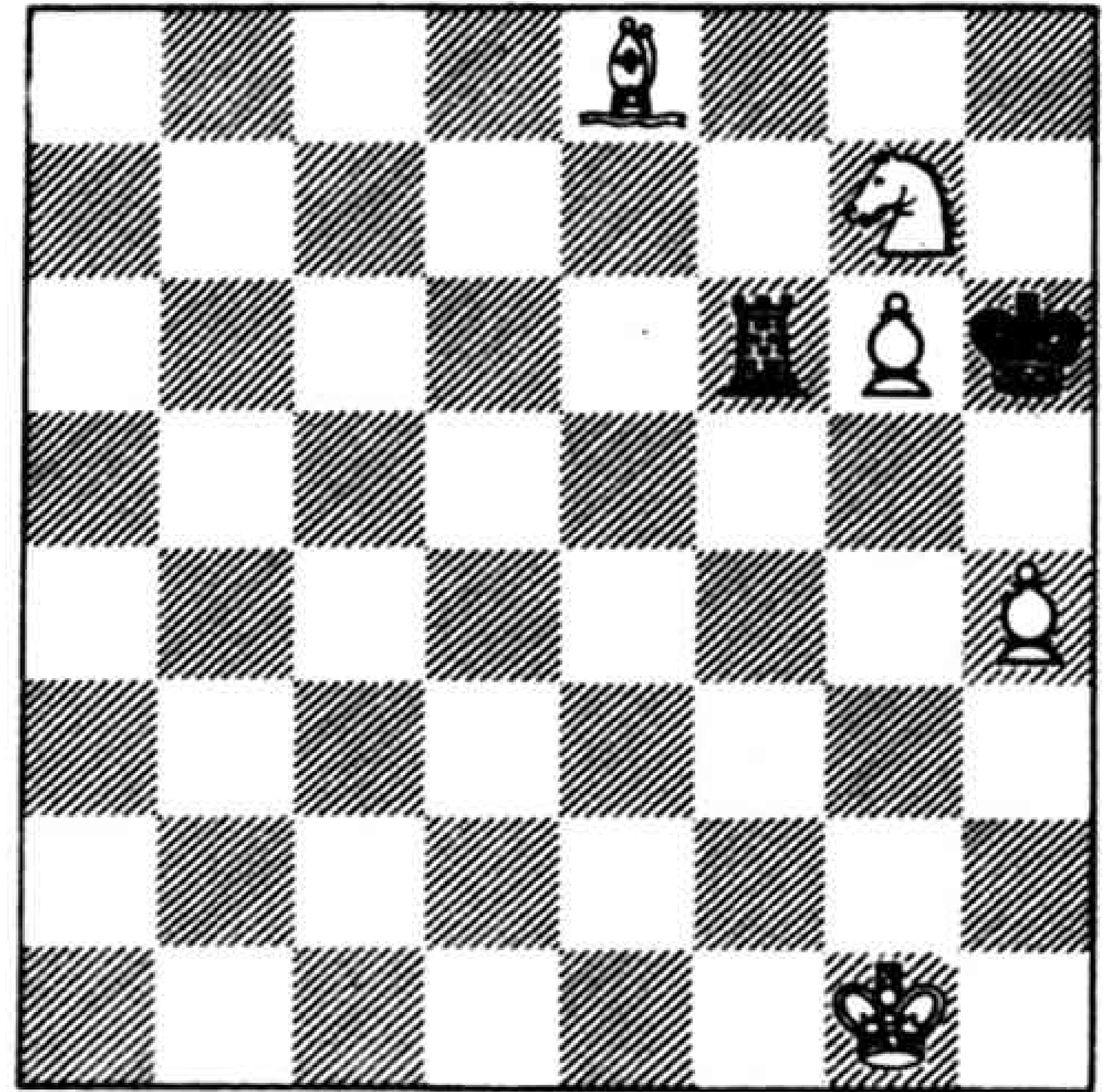
c6 లో ఉన్న తన బంటుని ఆసరాగా చేసుకొని తెలుపు బలాలని మార్పిడి చేసే మిళితాన్ని వేస్తున్నాడు.

1. N×e6!! f×e6 2. Q×f8! R×f8 3. R×f8+ Kg7

250వ పటం



251వ పటం



(లేదా 3. ... K×f8కి జవాబుగా 4.c7! వస్తుంది. ఈ బంటు మంత్రి కావడం తథ్యం.)

4. c7 Qh4

(ఆఖరి బాణం. 5. Ref1?కి జవాబుగా నలుపు 5. ... Be5! ఆడి ఒకే సారి 6. ... B×c7, 6. ... Q×h2++ దెబ్బలు వేసి ఆట గెల్చుకుంటాడు.)

5. Rff1! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

తెల్ల బంటు మంత్రి కావడం అనివార్యం.

కాని బంటు చివరి గడికి చేరినప్పుడు మంత్రి గానే మారక్కర్లేదు. ఒక్కొక్కప్పుడు మరో బలంగా మార్పు చెందడం లాభదాయకం. ఉదాహరణకు 251వ పటంలో ఇచ్చిన ట్రోయిట్స్కీ చివరి దశ విశ్లేషణ చూడండి. యిక్కడ తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

ఎలాగంటే 1. Nh5! K×h5 2. g7+ Rg6+!

(2. ... Kh6 తర్వాత 3. g8R! వరసలో బంటుని ఏనుగుగా మార్చి గెలవడం ఆసక్తికరమైన విషయం. 3. g8Q? లాభం లేదు. జవాబుగా 3. ... Rf1+! వస్తుంది. ఏనుగుని చంపితే నలుపు ఆటతట్టు అవుతుంది.

తెల్ల రాజు g2కి తప్పుకుంటే 4. ... Rg1+! తర్వాత తట్టు, 'డ్రా' తప్పనిసరి.)

3. B×g6+ Kh6! 4. g8 N+!

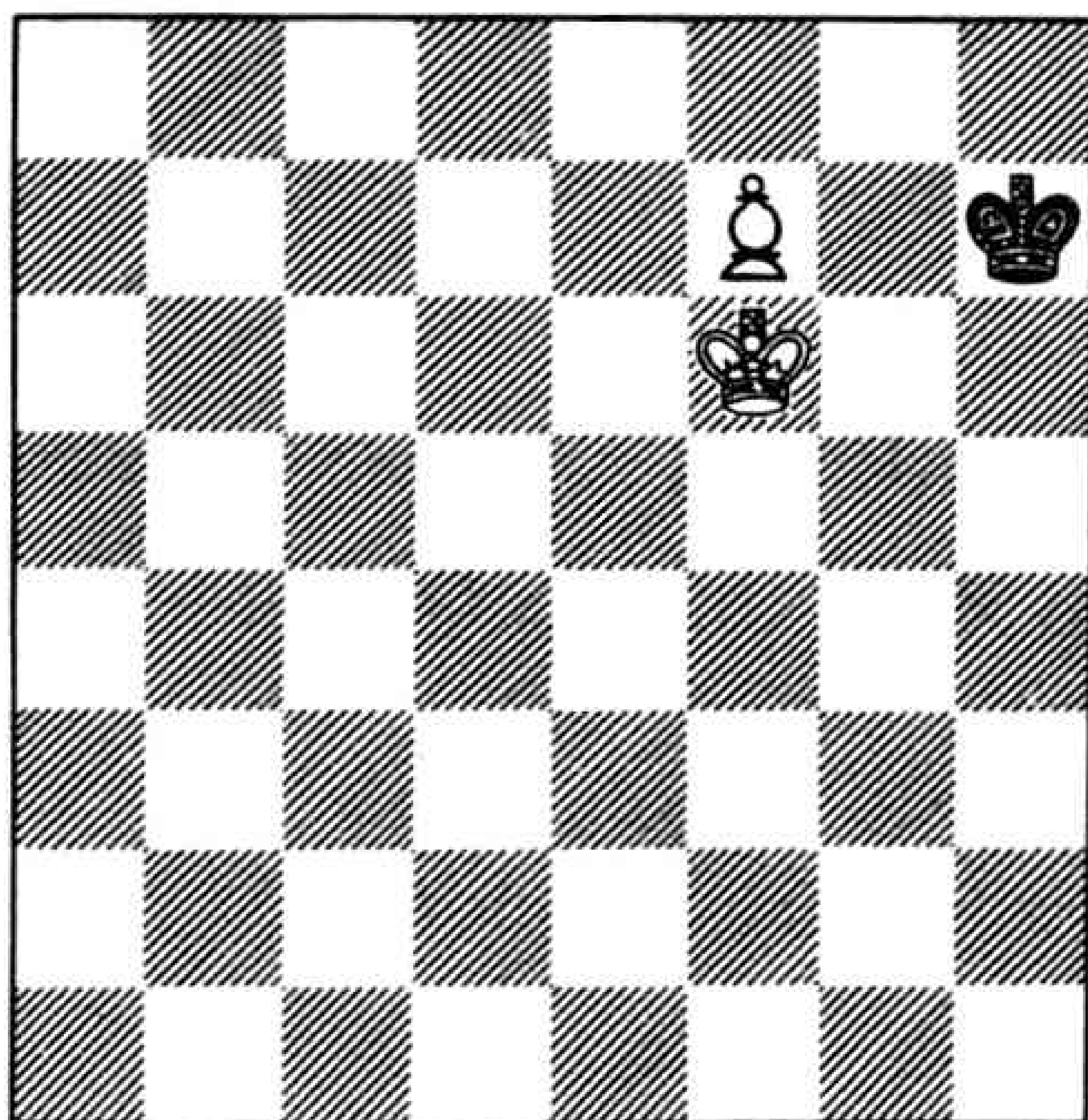
(4. g8Q? గాని 4. g8R? గాని ఆడడం పొరపాటు. ఆటతట్టు అవుతుంది.)

4. ... K×g6 5. Kg2 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

ఈ విధంగా చివరికి వెళ్లిన బంటుని పరిస్థితులని బట్టి వేర్వేరు బలాలుగా మారుస్తారు.

అభ్యాసం 37.

252వ పటం



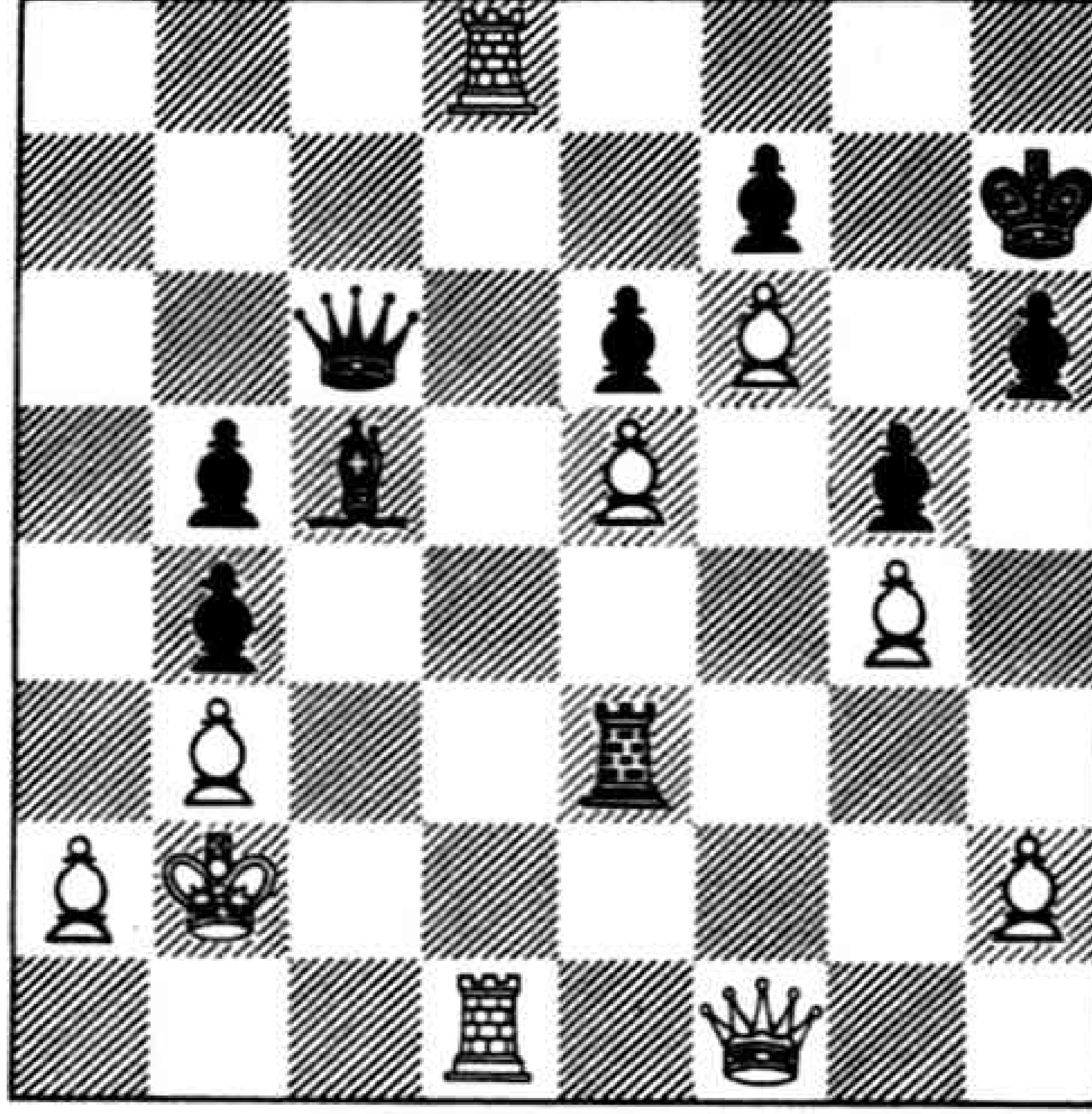
252వ పటంలో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ రెండెత్తులలో ఆటకట్టాలి.

'డ్రా' కోసం మిళితాలు

ఒక ఆటగానికి తన పరిస్థితి అంత బాగా లేనప్పుడు, లేదా ప్రత్యర్థికి బలగంలో చాల ఆధిక్యత ఉన్నప్పుడు తను ఓటమినుంచి ఎలా తప్పుకోవడమా అని ఆలోచిస్తాడు.

విడవకుండా 'షా'లు చెప్పడం ఒక పద్ధతి. 253వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో నలుపు అదే చేస్తున్నాడు.

253వ పటం



శకటునీ, ఏనుగునీ బలి ఇచ్చి నలుపు ఆటలో బయట పడ్డాడు.

1. ... Bd4+! 2. R8×d4

(శకటుని తీసుకోక తప్పదు. 2. Kb1?కి జవాబుగా 2. ... Qe4+! ఆడి నలుపు గెలుస్తాడు.)

2. ... R×b3+! 3. a×b3

(3. K×b3?? పొరపాటు. 3. ... Q×c3++.)

3. ... Qc3+ 4. Kb1

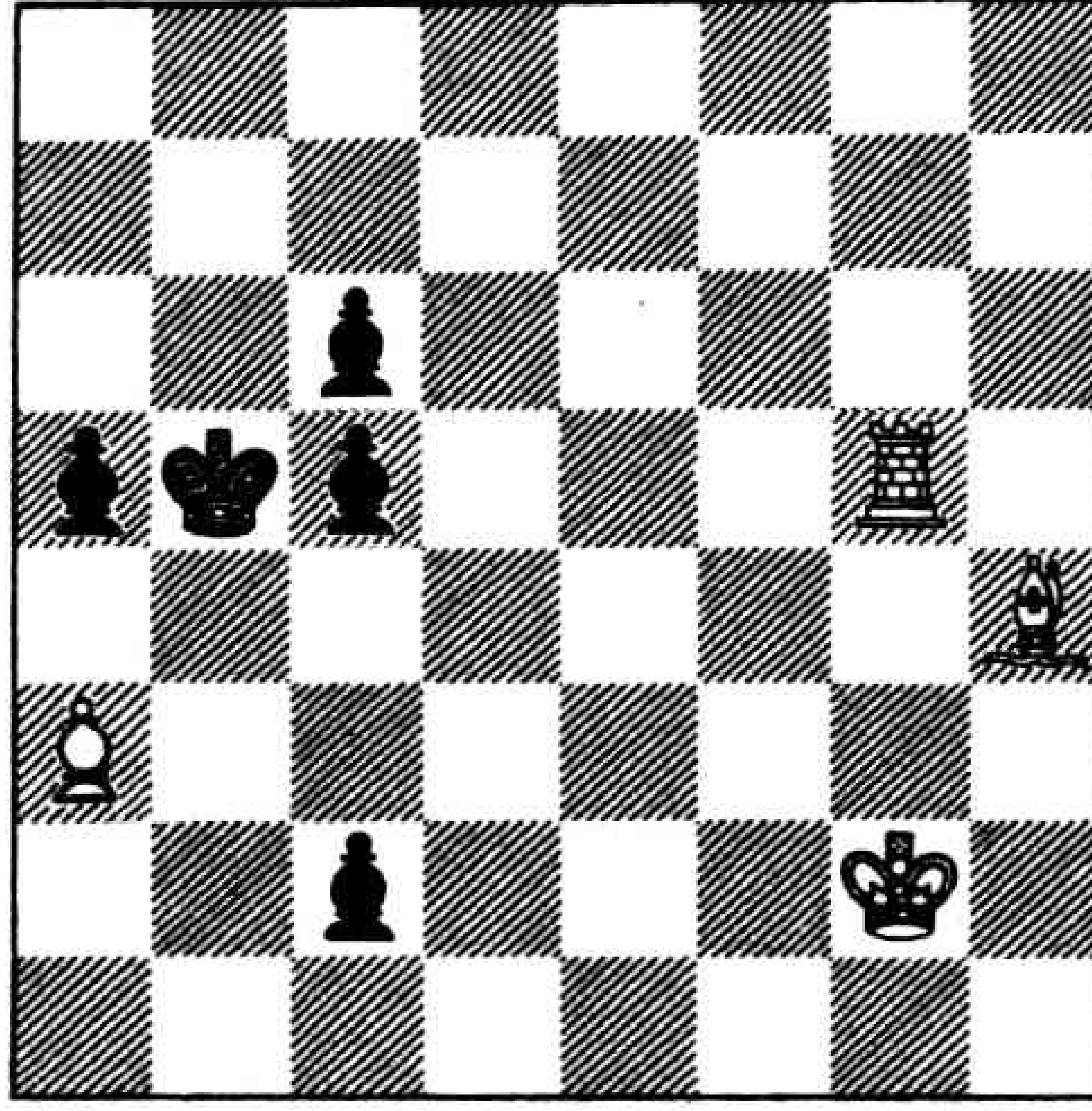
(లేదా 4. Ka2కి జవాబుగా 4. ... Qc2+ 5. Ka1 Qc3+.)

4. ... Q×b3+ 5. Ka1 Qa3+

విడవకుండా 'షా'లు చెప్పి నలుపు మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితి వచ్చేట్లు చేస్తాడు. ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

'డ్రా' చెయ్యడానికి మరో మార్గం ఏమిటంటే ఆటని తట్టు చెయ్యడం. ఇటువంటి చివరి దశ పరిస్థితులు రెండింటిని పరిశీలిద్దాం.

254వ పటం



మటిసోన్ కూర్చిన ఈ విశ్లేషణలో (254వ పటం చూడండి) తెలుపు తట్టు చేసే మిళితాన్ని వేస్తాడు.

1. a4+! Kb6

(1. ... K×a4? కాదులెండి 2. R×c5 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు. 1. ... Kb4?కి జవాబుగా 2. Be1+ చెప్పి, తర్వాత 3. R×c5 వస్తుంది.)

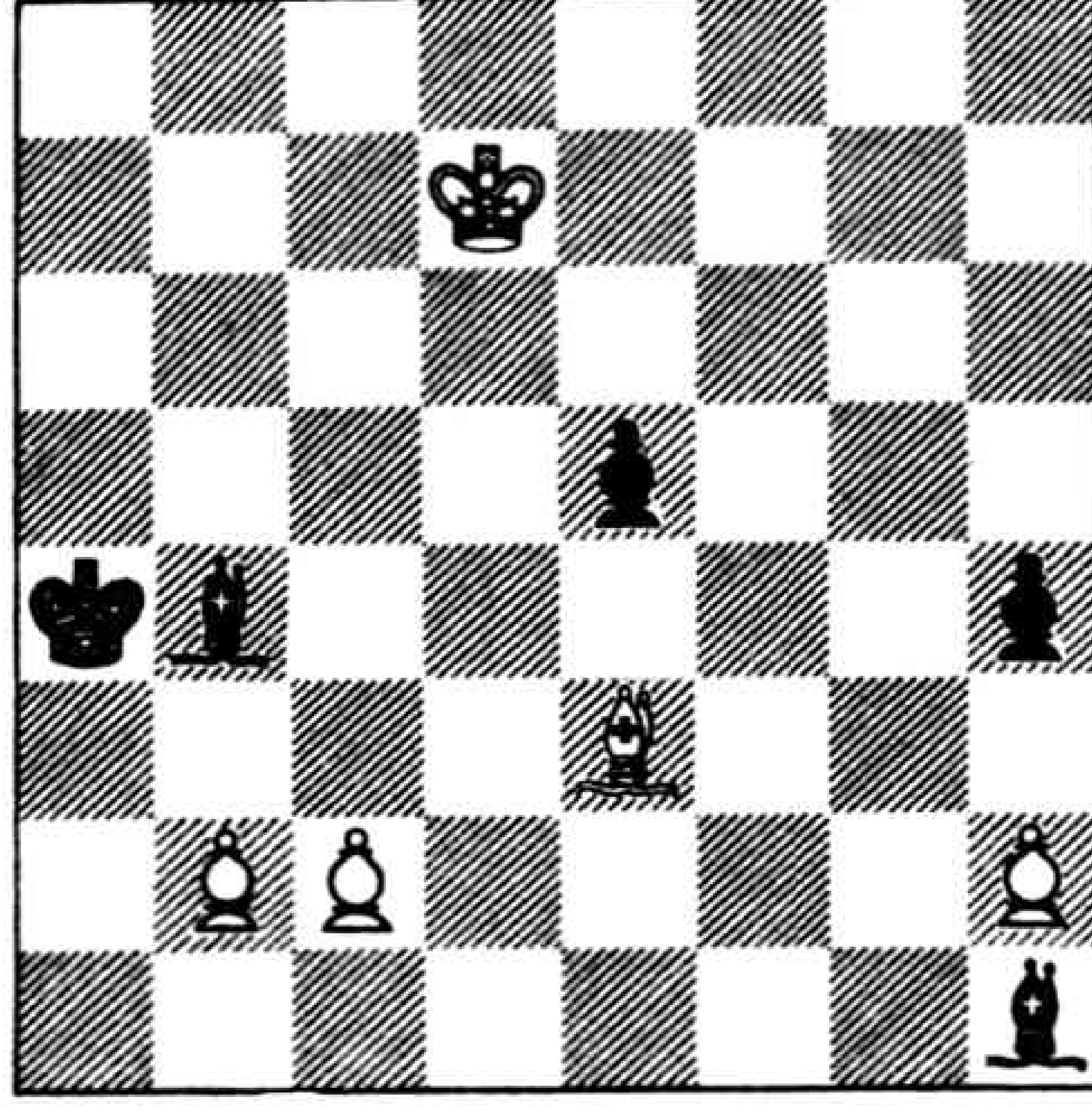
2. Bf2 c1Q 3. R×c5! Q×c5 4. Kh1!!

(ఇదీ ఈ విశ్లేషణలో అసలు విషయం. మంత్రిని చంపడానికి పోయి 4. B×c5+ ఆడితే 4. ... K×c5 తర్వాత నలుపు గెలుస్తాడు.)

4. ... Q×f2. ఆట తట్టు.

ఇవి కాకుండా మరి కొన్ని విధాలుగా కూడా ఆటని 'డ్రా' చెయ్యవచ్చు. ఉదాహరణకు ఒక్కొక్కప్పుడు ప్రత్యర్థి బలాన్ని వదలకుండా తరుముతూ మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితిని రప్పించవచ్చు. ఆ బలాన్ని రక్షించుకునేందుకు మరో మార్గం లేనప్పుడు ప్రత్యర్థికి కూడా అవే ఎత్తులని మళ్లీ మళ్లీ వెయ్యక తప్పదు.

255వ పటం



ట్రోయిట్‌స్కీ కూర్చిన ఈ విశ్లేషణలో (255వ పటం చూడండి) నల్ల శకటుని విడవకుండా దాడి చేస్తూ తెలుపు ఆట 'డ్రా' చేస్తాడు.

1. c3 Bf8

(1. ... Ba5కి జవాబుగా 2. b4! తర్వాత నల్ల శకటు చస్తుంది.)

2. Ke8 Bg7 3. Kf7 Bh8 4. Kg8 Bf6 5. Kf7 Bd8 6. Ke8! Ba5

(6. ... Bc7 7. Kd7!లో కూడా తేడా ఏమీ ఉండదు.)

7. b4 Bc7 8. Kd7 Bb8 9. Kc8. ఆట 'డ్రా'.

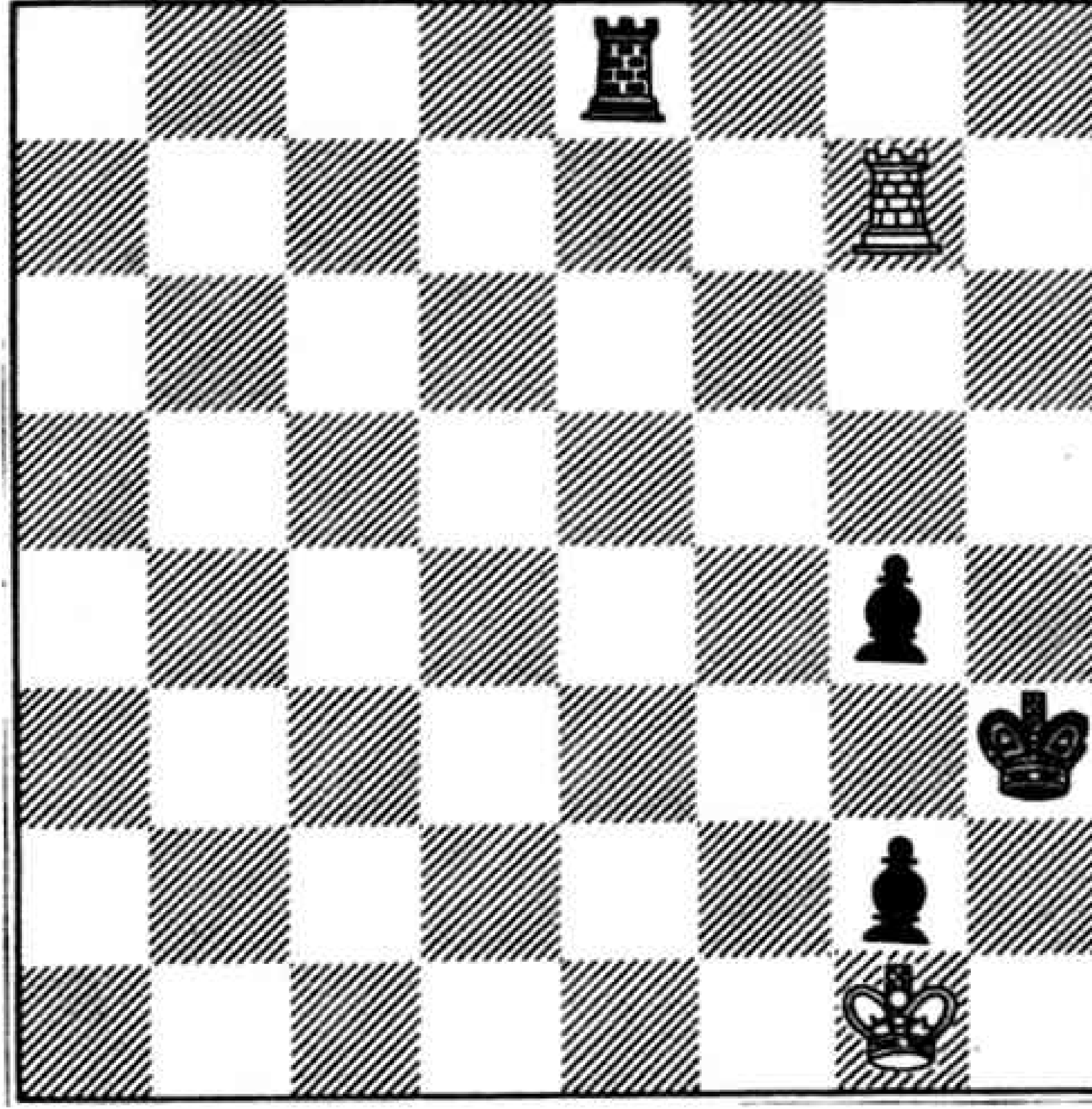
300 సంవత్సరాల క్రితమే "మదించిన ఏనుగు" అనే పేరులో ప్రసిద్ధికెక్కిన మిళితం గురించి ఆటగాళ్లకు తెలుసు.

ఇటాలియన్ ఎ. సాల్వియో రాసిన పుస్తకంలో (1634) వున్న పరిస్థితి 256వ పటంలో వుంది.

1. Rh7+! Kg3

ఇప్పుడు తన రాజు "తట్టు"లో ఉంది కాబట్టి ఆ "మదించిన" తెల్ల

256వ పటం



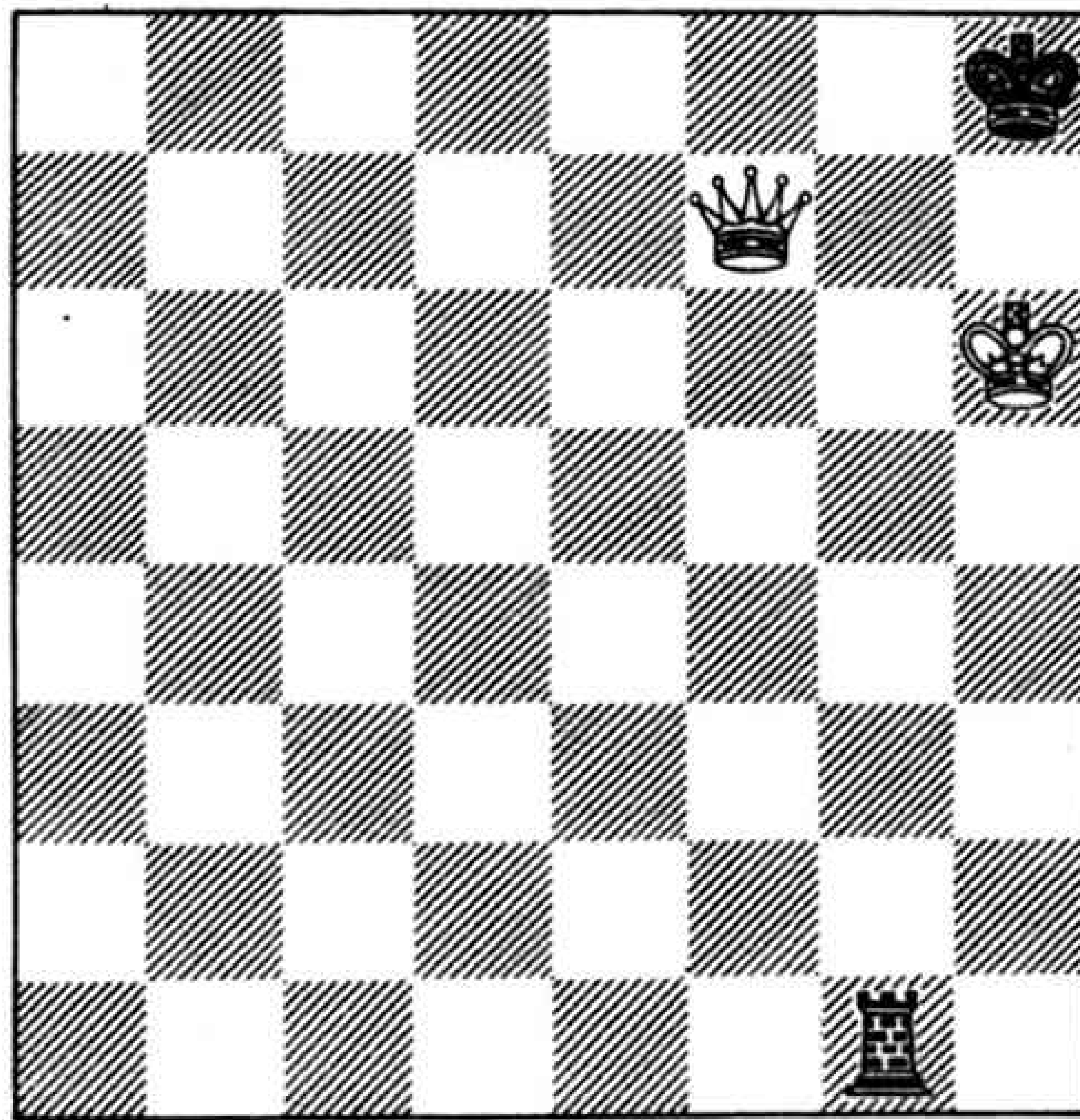
ఏనుగు ప్రత్యర్థి ఏనుగుని మాటిమాటికీ ఎదుర్కొంటూ తన చావుని కోరుకుంటుంది.

2. Re7! Rd8 3. Rd7! వగైరా.

ఆట 'డ్రా'.

అభ్యాసం 38.

257వ పటం

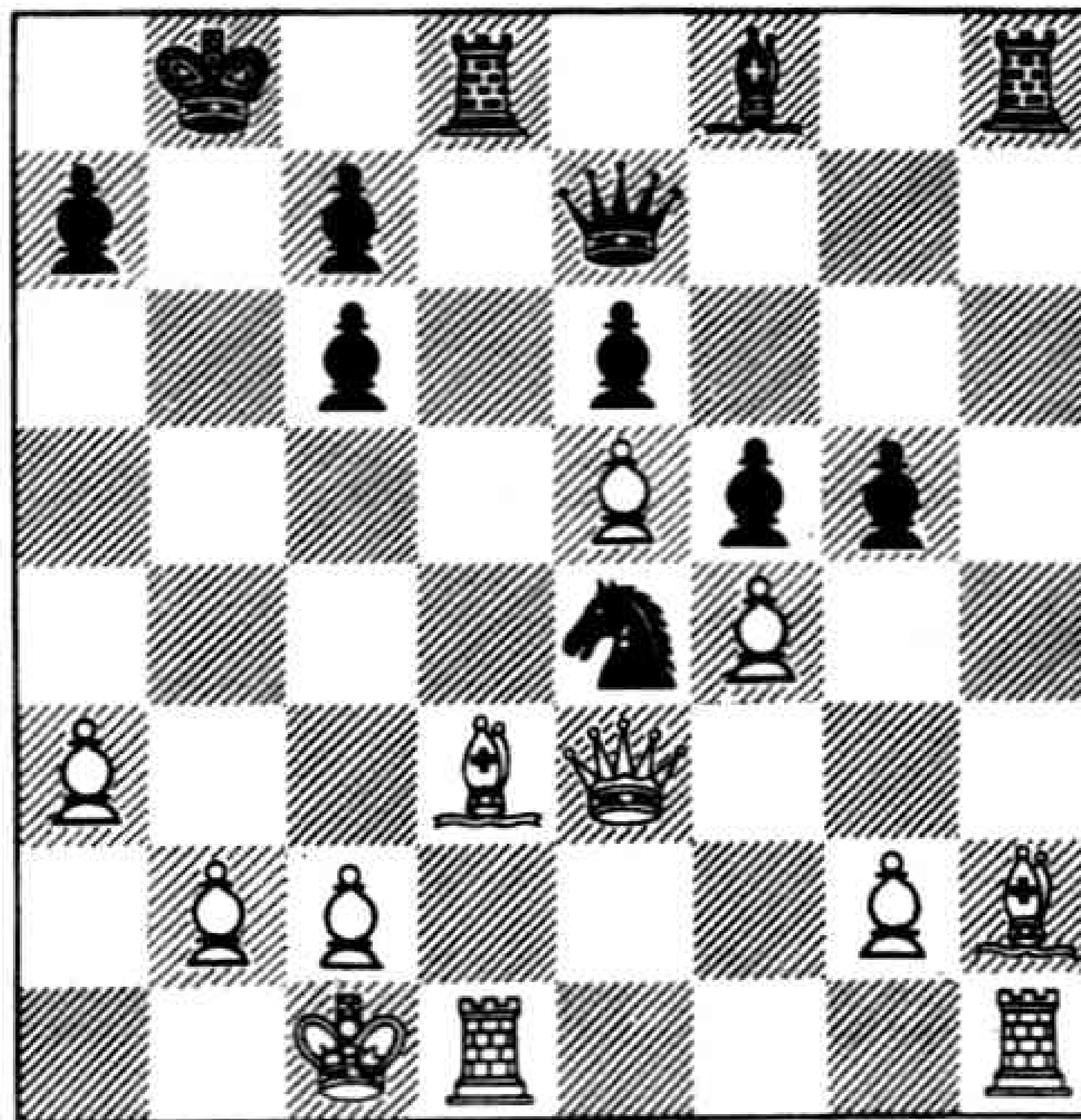


257వ పటంలో నలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆట 'డ్రా' చెయ్యాలి.

అనేక భావాలతో కూడిన మిళితాలు

ఇంతకు ముందు చెప్పినట్లు ఒకే మిళితంలో అనేక రకమైన భావాలు ఇమిడి ఉండచ్చు. దీనికి చక్కటి ఉదాహరణ అంద్రెయెవ్ దొలుఖానొవ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆట (లెనిన్‌గ్రాడ్, 1935) (258 పటం).

258వ పటం



ఈ పరిస్థితినుంచి ఎత్తు నలుపుది. (అతను 2. Bg1 తర్వాత వచ్చే 3. Q×a7+ Kc8 4. Ba6++ రాజుమీద దెబ్బ; 3. R×h8 ఏనుగుమీద దెబ్బలు రెండింటినీ కాచుకోవాలి.)

1. ... R×h2! (ఊహించని రీతిలో తెల్ల ఏనుగుని పెడదారి పట్టించడం)

2. R×h2 Q×a3!!

తెలుపుకి ఊపిరి పీల్చుకోనీకుండా దెబ్బమీద దెబ్బ!

3. b×a3 B×a3+ 4. Kb1 Nc3+ 5. Ka1 Bb2+! (మరో ఎర) 6. K×b2 N×d1+ (మొదటి ఎత్తుతో h1లో ఉన్న ఏనుగుని రెండవ పంక్తిలోకి రప్పించడంవలన గుర్రంతో ఈ జంట దాడి వీలైంది) 7. K∽N×e3 పద్ధతిలో ఆడి నలుపు బలగంలో చాలా ఆధిక్యత సంపాదిస్తాడు.

తెలుపు ఎరగా వచ్చిన మంత్రిని చంపకుండా 3. Kb1 గాని, 3.... Qa1++ని అడ్డుకుంటూ 3. c3 గాని ఆడితే అతనికి ఏవన్నా లాభిస్తుందేమో చూద్దాం.

a) 3. Kb1? Nc3+! 4. b×c3 Ka8! తర్వాత 5. ... Rb8++;

b) 3. c3 Qa1+! 4. Kc2 Qa4+! 5. Kc1 (5. b3? Qa2+ తర్వాత 6. ... Ba3++) 5. ... Bc5! (ఈ ఎత్తుతో నలుపు తన బలాలనన్నింటినీ పైకి తీసుకువచ్చి, f2 గడిలో గుర్రాన్ని వెయ్యడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు) 6. Qf3 (6. Qe2 గాని 6. Qe1 గాని ఆడితే 6. ... Nf2! వస్తుంది) 6. ... g4! 7. Qf1 Nf2! (ఇప్పుడు 8. ... N×d1, 8. ... Q×f4+ దెబ్బలు ఉన్నాయి).

దీన్నిబట్టి ఈ అద్భుతమైన మిళితంలో మొదటినుంచి చివరి దాకా ఎక్కడా లొసుగు లేదని తెలుస్తుంది.

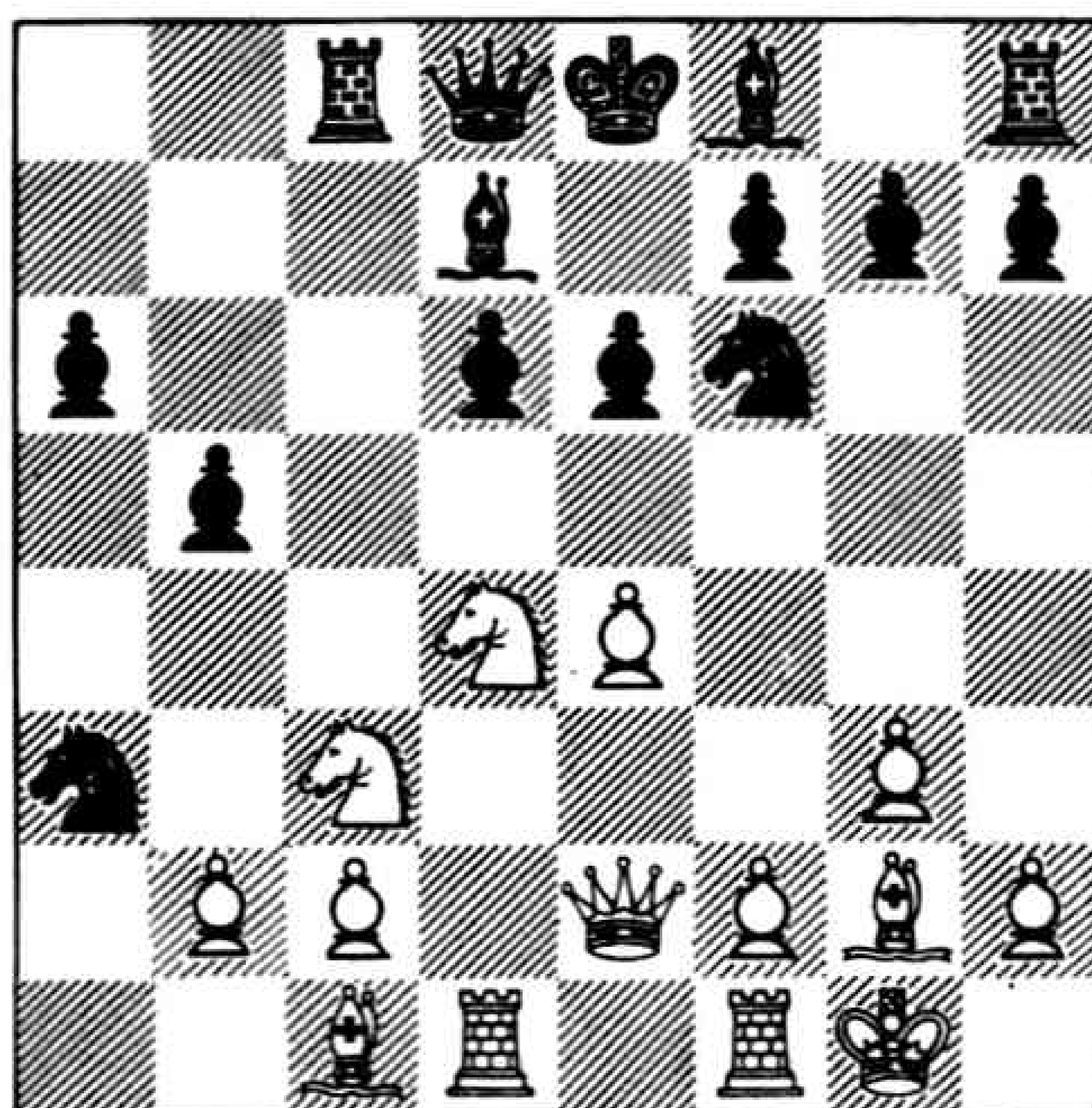
కేంద్రంలో రాజుమీద దాడి

మీ ప్రత్యర్థి కోటకట్టడంలో ఆలస్యం చేసి, రాజుని కేంద్రంలోనే ఉంచితే, ఆ రాజుమీద తిన్నగా దాడి చేసేందుకు వీలుగా మీరు కేంద్రంలో దారులు తెరవాలి. ఈ సూత్రాన్ననుసరించి మార్ఫీ ఆడగా వచ్చిన చక్కటి ఉదాహరణలనెన్నో చూశాం. కేంద్రంలో రాజుమీద దాడి ఎలా చెయ్యాలో మరి కొన్ని ఉదాహరణలద్వారా తెలుసుకుందాం.

రవీన్‌స్కీ, పనోవ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో (మాస్కో, 1943) 259వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

కేంద్రంలో ఉన్న బంట్లు రాజుని రక్షిస్తున్నాయనే నమ్మకంతో నలుపు ఇంతకు ముందే N(c4)×a3 ఆడాడు. 1. b×a3 R×c3 తర్వాత బంటు గెల్చుకుందామని అతని ఊహ. కాని, మంత్రి వైపు బలాన్ని పైకి తెస్తూ Be7, 0—0 ఎత్తులు ఆడడం నలుపుకి శ్రేయస్కరం.

259వ పటం



1. e5! d×e5

బంటు ఒక్క గడి ముందుకి జరిగితే పరిస్థితిలో ఎంతో మార్పు తెస్తుంది. ఒకే దెబ్బతో d శ్రేణి, e శ్రేణి, h1—a8 కర్ణాలు తెరుచుకొన్నాయి. ఈ అవకాశాన్ని చక్కగా మోహరింపబడ్డ బలాలు (Rd1, Qe2, Bg2) వినియోగించుకొంటున్నాయి. ఇలా దారులు తెరుచుకోవడం ఎవరి బలం బాగా అభివృద్ధిలో ఉందో వారికి లాభదాయకం.

2. Nc6

తెరుచుకొన్న దారుల్లోంచి తెలుపు మొదటి బాణం వేస్తున్నాడు.

2. ... Qc7 3. N×e5 Nc4 4. N×d7 N×d7 5. Nd5! Qa7 (5. ... Qe5 6. Qg4 కూడా నలుపుకి లాభం లేదు. 7. Rfe1 దెబ్బ తట్టుకోవడం కష్టం.)

6. Nf4!

(ఇప్పుడు 7. N×e6 ఆడి గుర్రాన్ని బలియిచ్చి నల్ల రాజు ముందున్న బంట్ల కవచాన్ని చెల్లాచెదురు చెయ్యడానికి తెలుపు ఆయత్తమవుతున్నాడు.)

6. ... Nce5 7. R×d7!

నల్ల రాజుని బైటికి లాగడానికి తెలుపు ధైర్యంగా వాసిని బలి చేస్తున్నాడు.

7. ... N×d7 8. N×e6!

మొదటి ఎరలో గమ్యాన్నే అనుసరిస్తూ ఇది ఇంకో ఎర.

8. ... f×e6 9. Q×e6+ Be7 (260వ పటం)

(9. ... Kd8 ఆడితే ఈ క్రింది వరసలో నల్ల రాజు ఆట కడుతుంది. 10. Bg5+ Kc7 11. Qc6+ Kb8 12. Bf4+ Rc7 13. B×c7+ Q×c7 14. Qa8++.)

10. Re1 Qc5

[10. ... Nb6కి జవాబుగా 11. Bg5 Rc7 12. Bc6+ Kf8 (12. ... Kd8 13. Rd1+ Nd7 14. B×e7+ Kc8 15. B×d7+ R×d7 16. Rd6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 13. Re3 తర్వాత 14. Rf3+ ఎత్తులతో తెలుపు గెలుస్తాడు.]

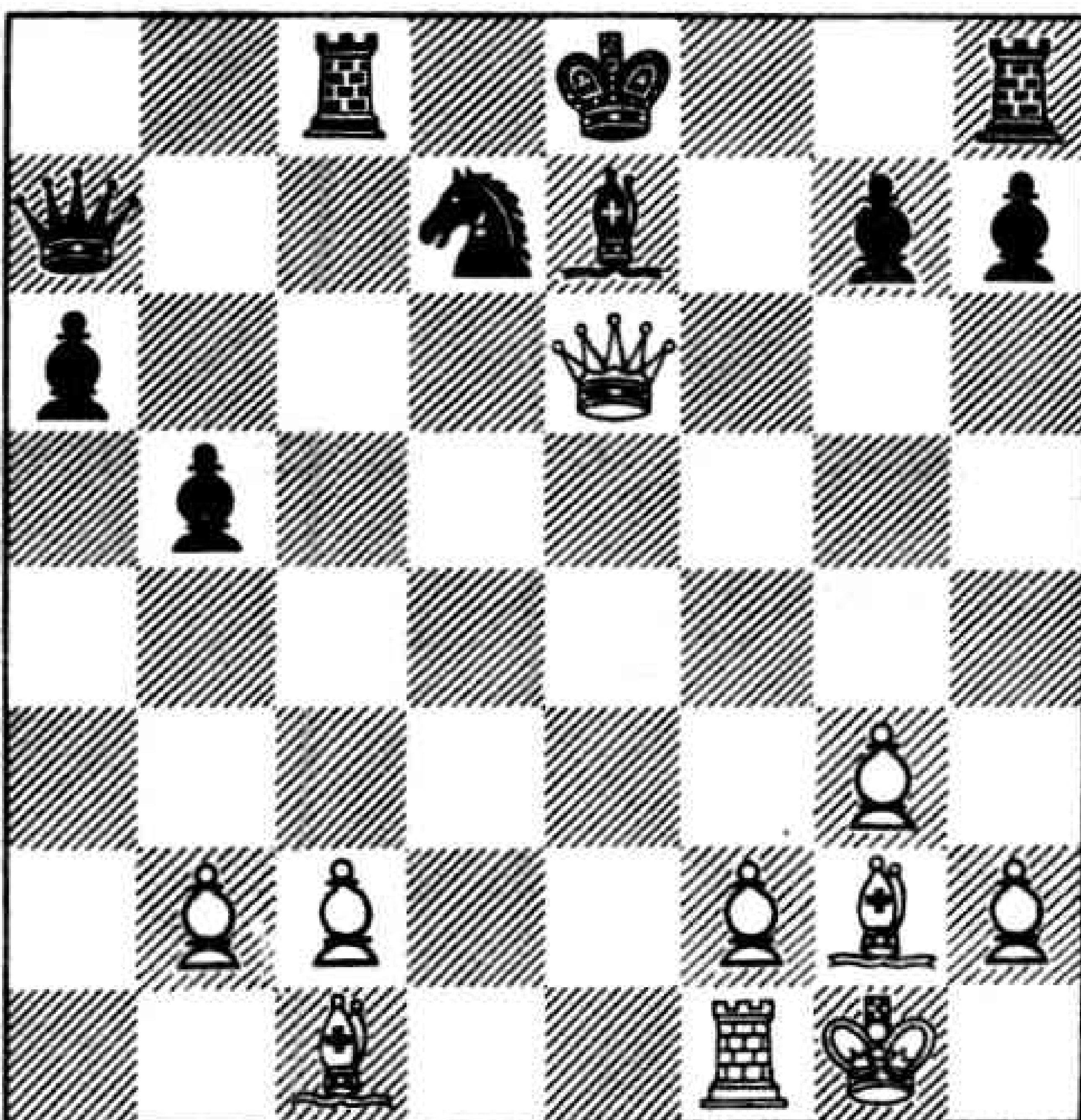
11. b4!

(మంత్రి చూపుని g5 గడినుంచి తప్పించే ఉద్దేశ్యం. అప్పుడు Bg5 ఎత్తు నిర్ణాయకం. 11. Bf4 లక్ష్యం సాధించదు. 12. ... Bd6 ఆడితే జవాబుగా 11. ... Nf8 ఉంది.)

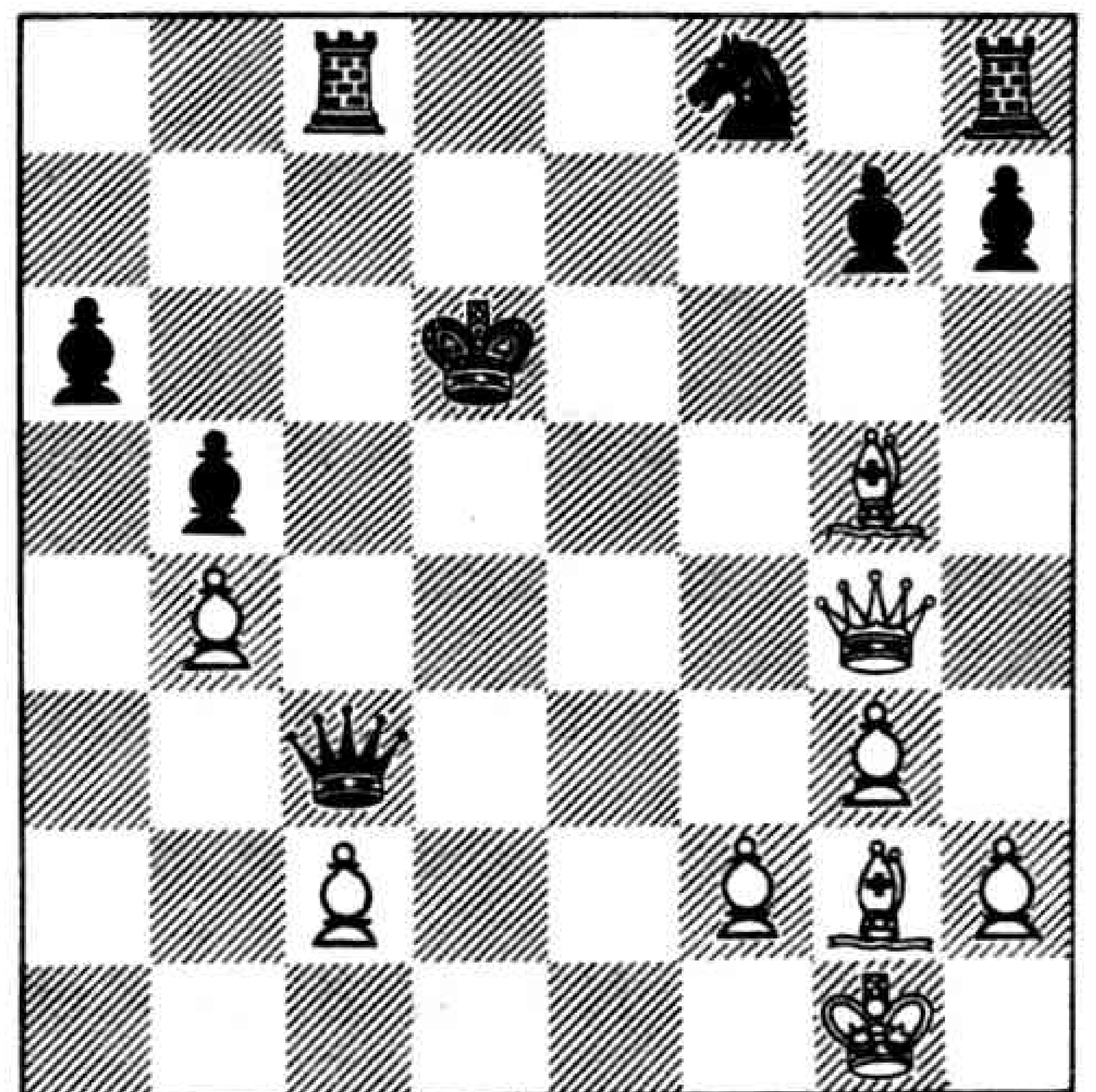
11. ... Nf8

(11. ... Q×b4కి జవాబుగా 12. Bg5 Q×e1+ 13. Q×e1 Nf6 14. Qe6 R×c2 15. Bb7! వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.)

260వ పటం



261వ పటం



12. Qg4! Qc3

(లేదా 12. ... Qc7 13. R×e7+ Q×e7 14. Q×c8+ Kf7 15. Bd5+ Kf6 16. Qc3+! వరుసలో తెలుపుకి తిరుగులేని దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది.

13. R×e7+! K×e7

ఇప్పుడు మంత్రి శకటుల చక్కటి మేళవింపు తెలుపుకి విజయాన్ని చేకూరుస్తుంది.

14. Bg5+ Kd6 (261వ పటం)

(14. ... Ke8 15. Qe2+ Kf7 16. Bd5+ Kg6 17. Qe4+ K×g5 18. Qf4+ Kh5 19. Bf7+ g6 తర్వాత 20. Qh4++ వస్తుంది. ఈ వరుసలో కూడా నలుపుకి ఏమీ లాభం లేదు.)

15. Qd1+! Kc7 16. Bf4+ Kb6. 17. Qd6+ Ka7 18. Qe7+. తెలుపు గెలుస్తాడు.

సిసిలియన్ రక్షణ

బొలెస్లావ్స్కీ — యనెస్

సోవియట్ టీమ్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1968

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 c×d4 4. N×d4 g6 5. Nc3 Bg7 6. Be3 Nf6 7. Bc4 d6 8. f3 Bd7 9. Qd2 (262వ పటం).

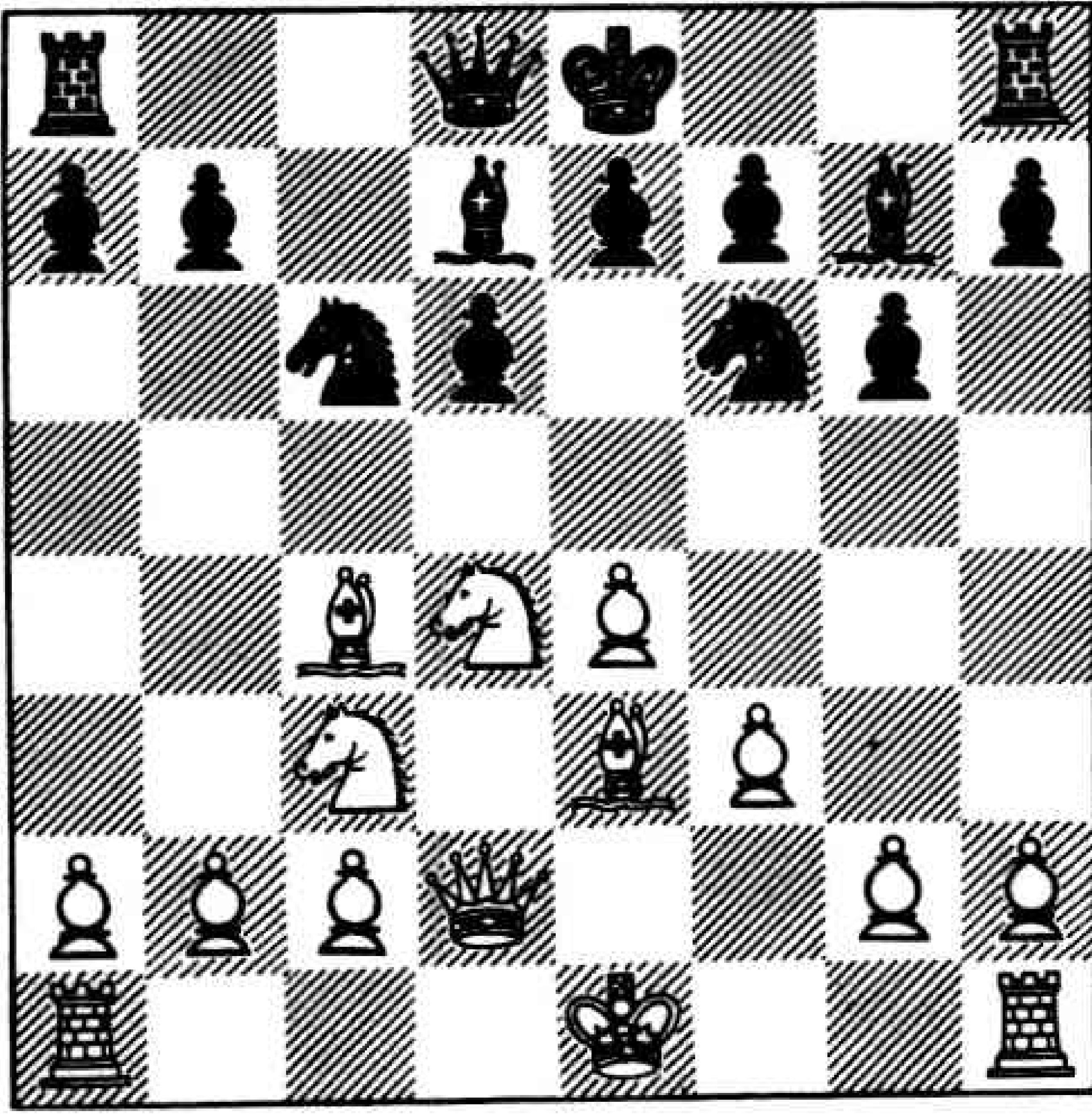
ఇటువంటప్పుడు సాధారణంగా, నలుపు రాజు వైపు, తెలుపు మంత్రి వైపు కోటలు కడతారు. ఆట ఇరుపక్కలా పదునుగా ఉంటుంది. కాని ఈ ఆటలో నలుపు కోటకట్టడం వాయిదావేసి, వెంటనే మంత్రి వైపు పై చేయి పొందుదామని ఆడుతున్నాడు.

9. ... Rc8 10. Bb3 Ne5

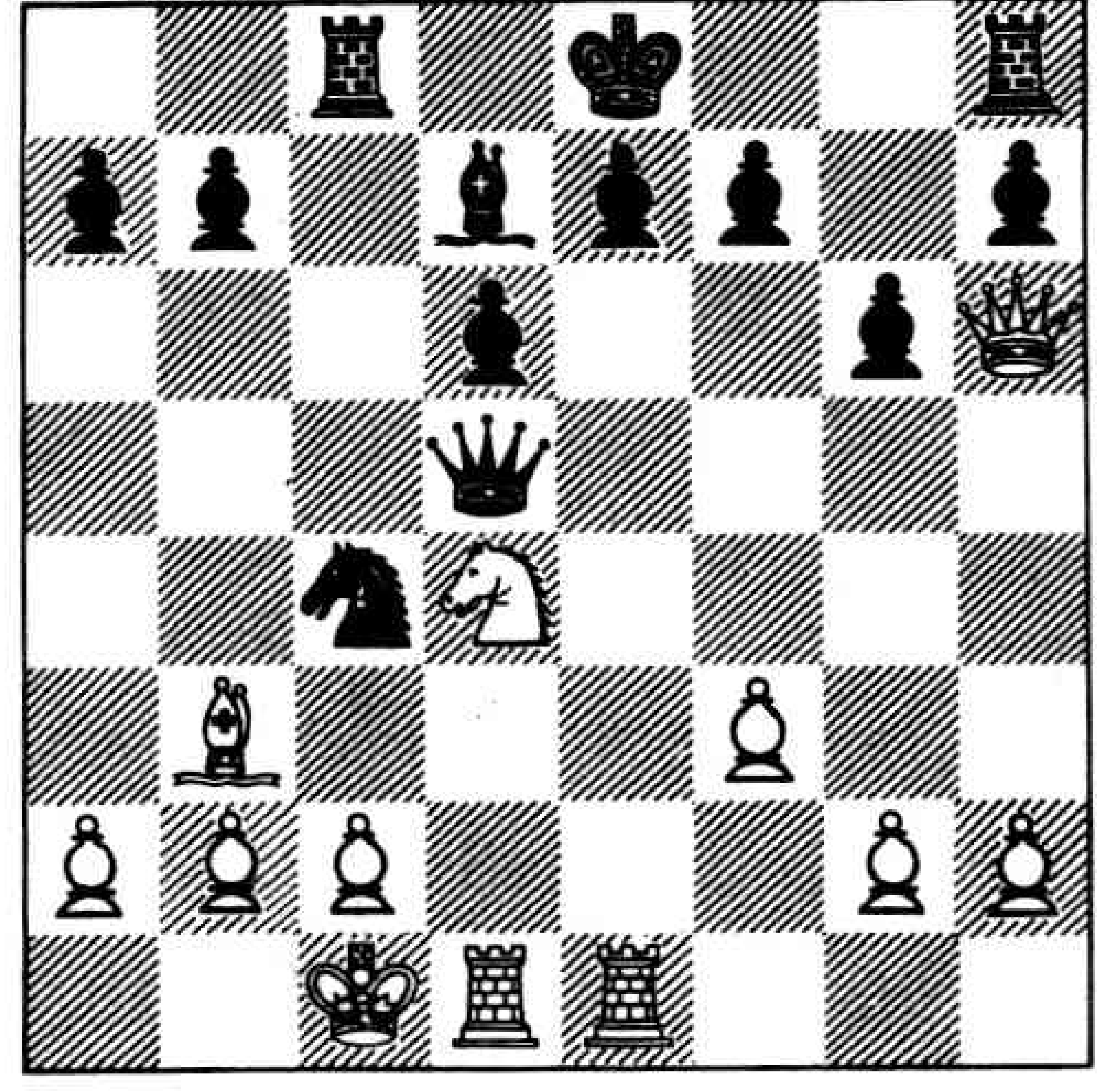
తొందర పాటు. ఇప్పటికేనా నలుపు కోటకట్టవల్సింది.

11. Bh6! B×h6 12. Q×h6 Nc4 13. 0—0—0! Qa5

262వ పటం



263వ పటం



గుర్రాన్ని b2 గడిలో బలి ఇచ్చి దాడిని ఉధృతం చేద్దామని నలుపు పథకం. కాని అందులో చాలా లొసుగులు ఉన్నాయి. వీటిని బొలెస్లావ్‌స్కీ ఎంత చక్కగా విశదం చేస్తున్నాడో గమనించండి.

14. Nd5!! N×d5 15. e×d5 Q×d5 16. Rhe1!

బంటు ఎర వెయ్యడంలో ఉద్దేశం ఇప్పుడు స్పష్టమౌతుంది. కేంద్రంలో దారులు తెరుచుకొన్నాయి. వీటి గుండా నల్ల రాజు తీవ్రమైన దాడికి గుర వుతుంది (263వ పటం).

16. ... Qh5

దాడినుంచి బయట పడడం కోసం రక్షించుకొనే వర్గం బలాల మార్పిడిని కోరుతుంది.

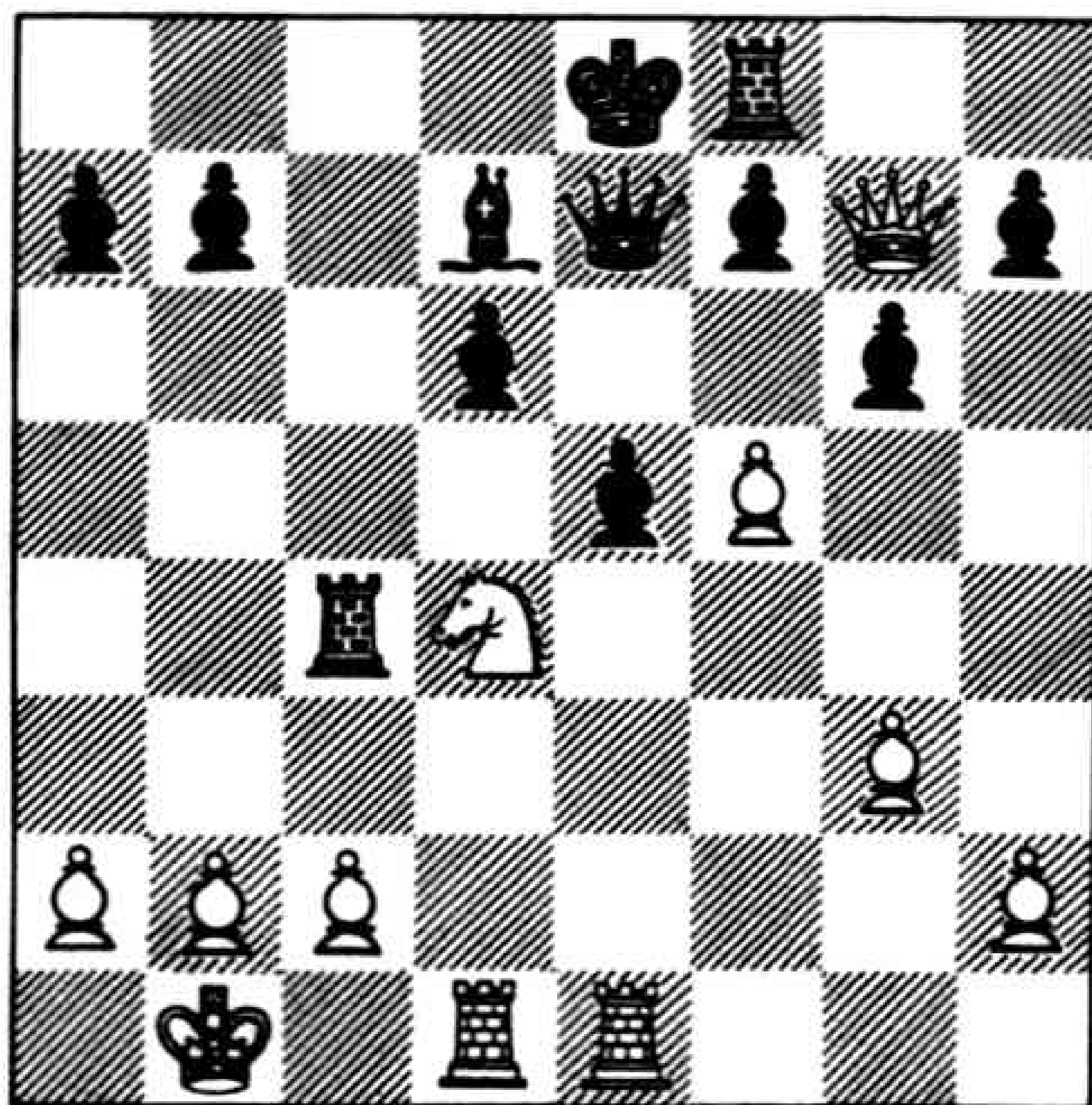
17. Qg7! Qg5+ 18. Kb1 Rf8 19. B×c4 R×c4 20. g3 e6 21. f4! Qe7 22. f5! e5 (264వ పటం)

(22. ... g×f5? ఆడడం పొరపాటు. 23. N×f5! Qd8 24. N×d6+ వరసలో నల్ల ఏనుగు పోతుంది.

23. f6! Qd8 24. Nf3 Bf5

తెలుపు దాడి ఎంత తీవ్రమైనదో ఈ వరస ఉదహరిస్తుంది:

264వ పటం



24. ... Qb6 25. N×e5! d×e5 26. R×d7! K×d7 27. Q×f8 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.)

25. R×e5+! Kd7

(రాజుని కదపడం తప్పని సరి. 25. ... d×e5కి జవాబుగా 26. Q×f8+! K×f8 27. R×d8++ వస్తుంది.)

26. R×f5! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(26. ... g×f5కి జవాబుగా 27. Ne5+ ఏనుగుని గెల్చుకుంటుంది.)

ఈ క్రింది ఆటలో తెలుపు సరైన కాలంలో కోటకట్టడం నిర్లక్ష్యం చేసి ఆపదకి గురవుతున్నాడు.

పీబో — కుప్రెయ్‌చిక్

సోవియట్ టీమ్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1968

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 c×d4 4. N×d4 g6 5. Be3 Nf6 6. Nc3 Bg7 7. f3

(ఇవన్నీ క్రిందటి ఆటలో ఎత్తులే. నలుపు తన బలానికి దారి చేస్తూ d5 తొయ్యకుండా తెలుపు 7. Bc4 ఆడడం మెరుగు.)

7. ...0—0 8. Qd2 d5! 9. e × d5 N × d5 10. N × c6 b × c6 11. N × d5 c × d5 (265వ పటం)

(బలాల మార్పిడి కారణంగా నలుపు పరిస్థితి మెరుగ్గా ఉంది. కేంద్రంలో అతని బంట్లు చాలా శక్తివంతమైనవి. ఇప్పుడు B × b2, d4 దెబ్బలు ఉన్నాయి.)

12. c3 e5 13. Be2

మంత్రి వైపు కోటకట్టడానికి వీలు లేదు. తెరచి ఉన్న b, c శ్రేణుల్లోంచి నలుపు దాడి చేస్తాడు. అందుకని తెలుపు రాజు వైపు కోటకట్టడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు.

13. ... d4! 14. c × d4 e × d4 15. Rd1?

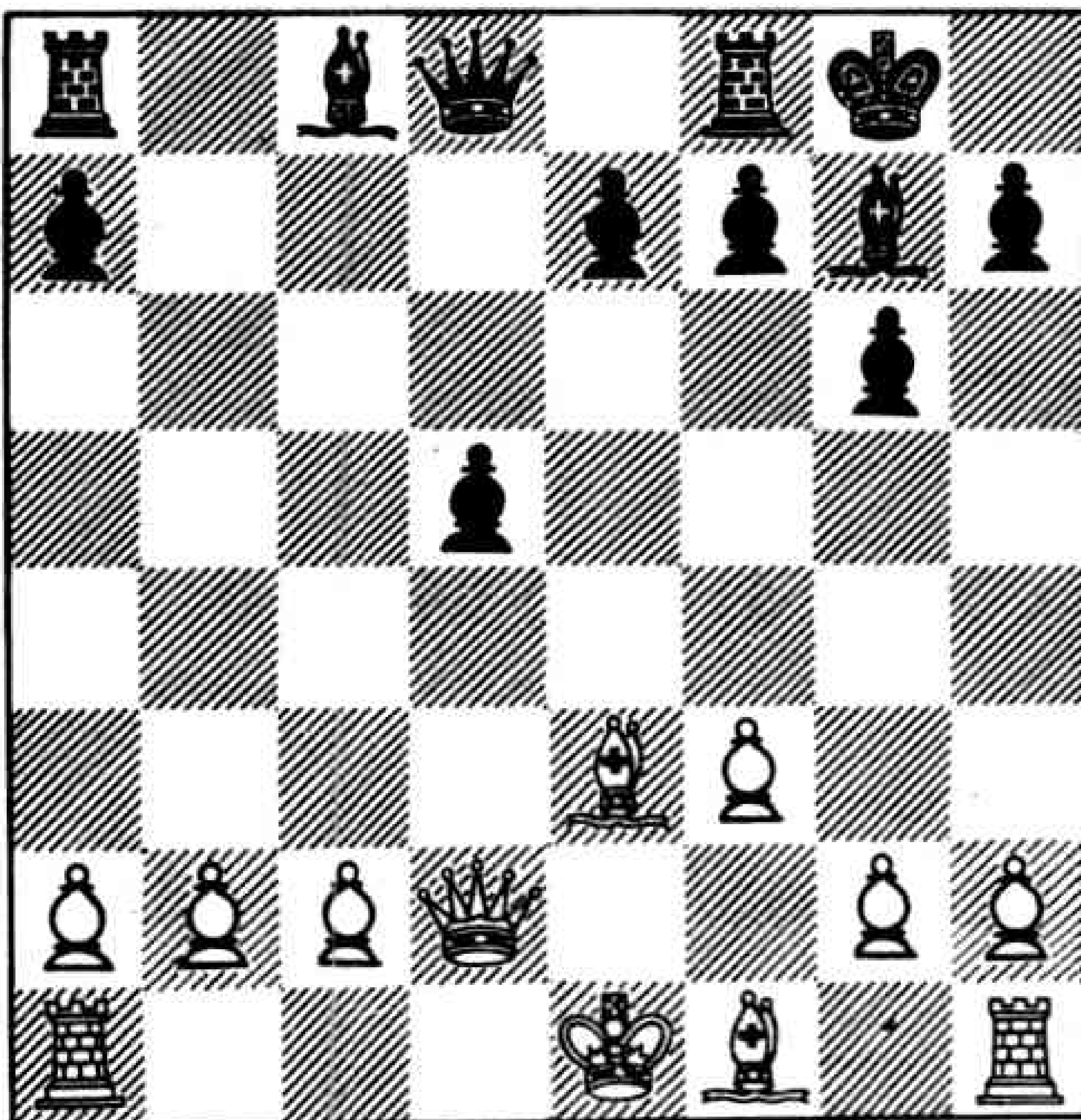
(శుద్ధ తప్పు. బంటునైతే గెల్చుకుంటున్నాడు గాని, తెలుపు ఆట పోగొట్టుకుంటున్నాడు. 15. Bg5 ఆడడం నయం.)

15. ... Re8! 16. B × d4 Ba6! 17. B × g7 (266వ పటం)

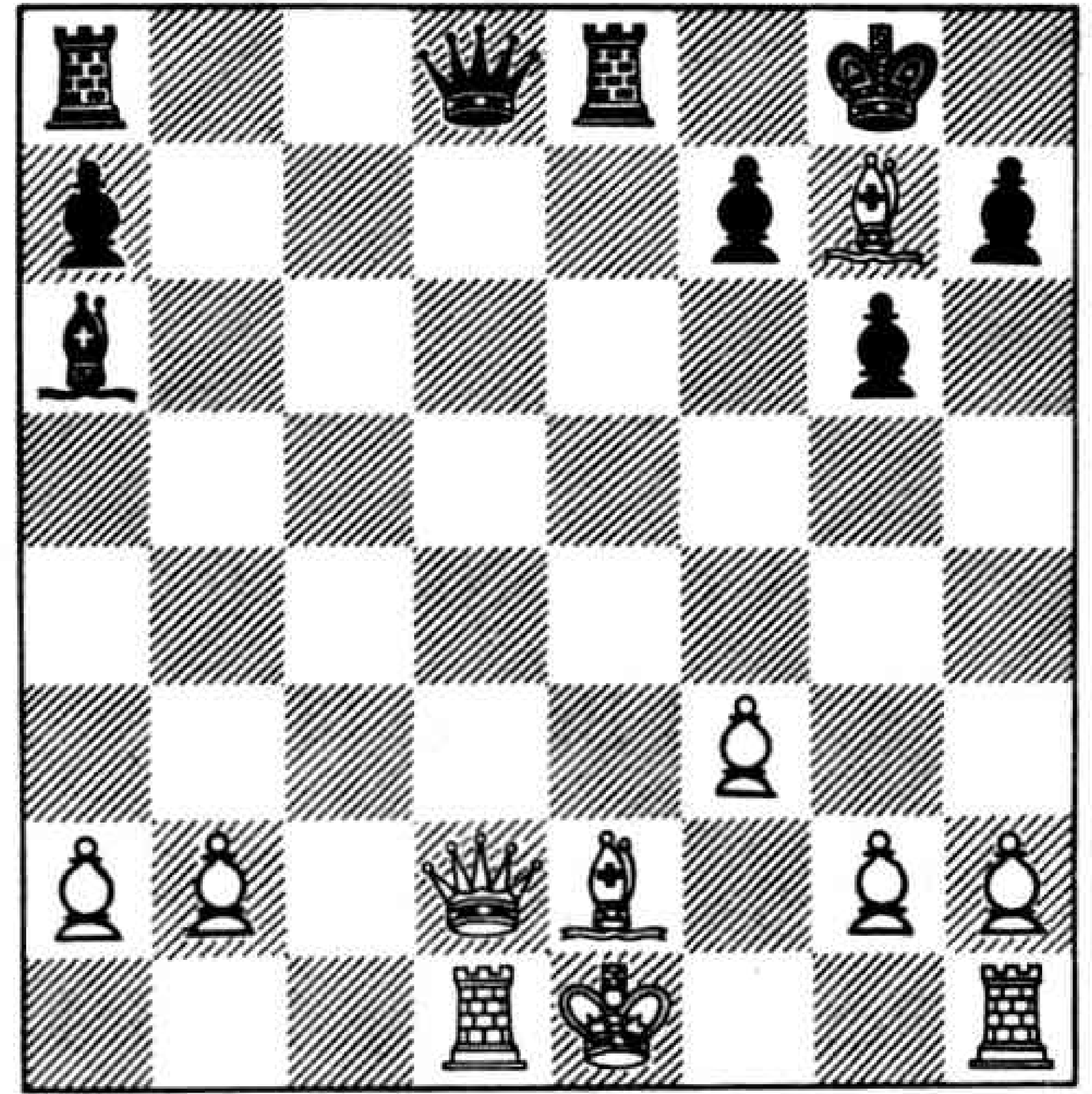
(17. Be3 కూడా ఏమీ లాభం లేదు. జవాబుగా 17. ... Q × d2+ 18. K × d2 Rad8+.)

17. ... Qh4+! 18. g3 Qh3! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. (19. Bc3కి జవాబుగా 19. ... Qg2! ఆటని తేల్చేస్తుంది.)

265వ పటం



266వ పటం

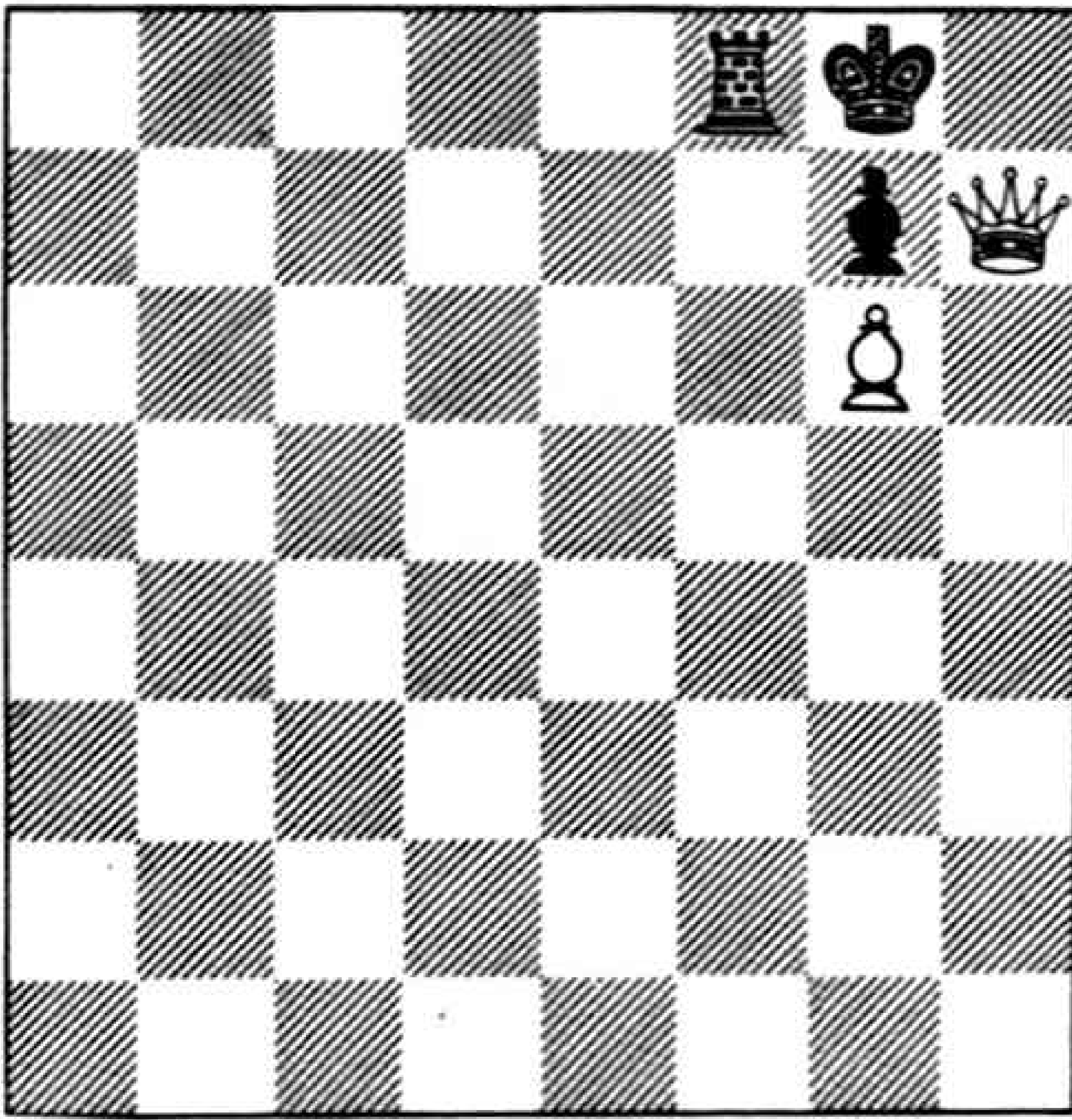


కోటకట్టిన రాజుమీద దాడి చేసే విధానాలు

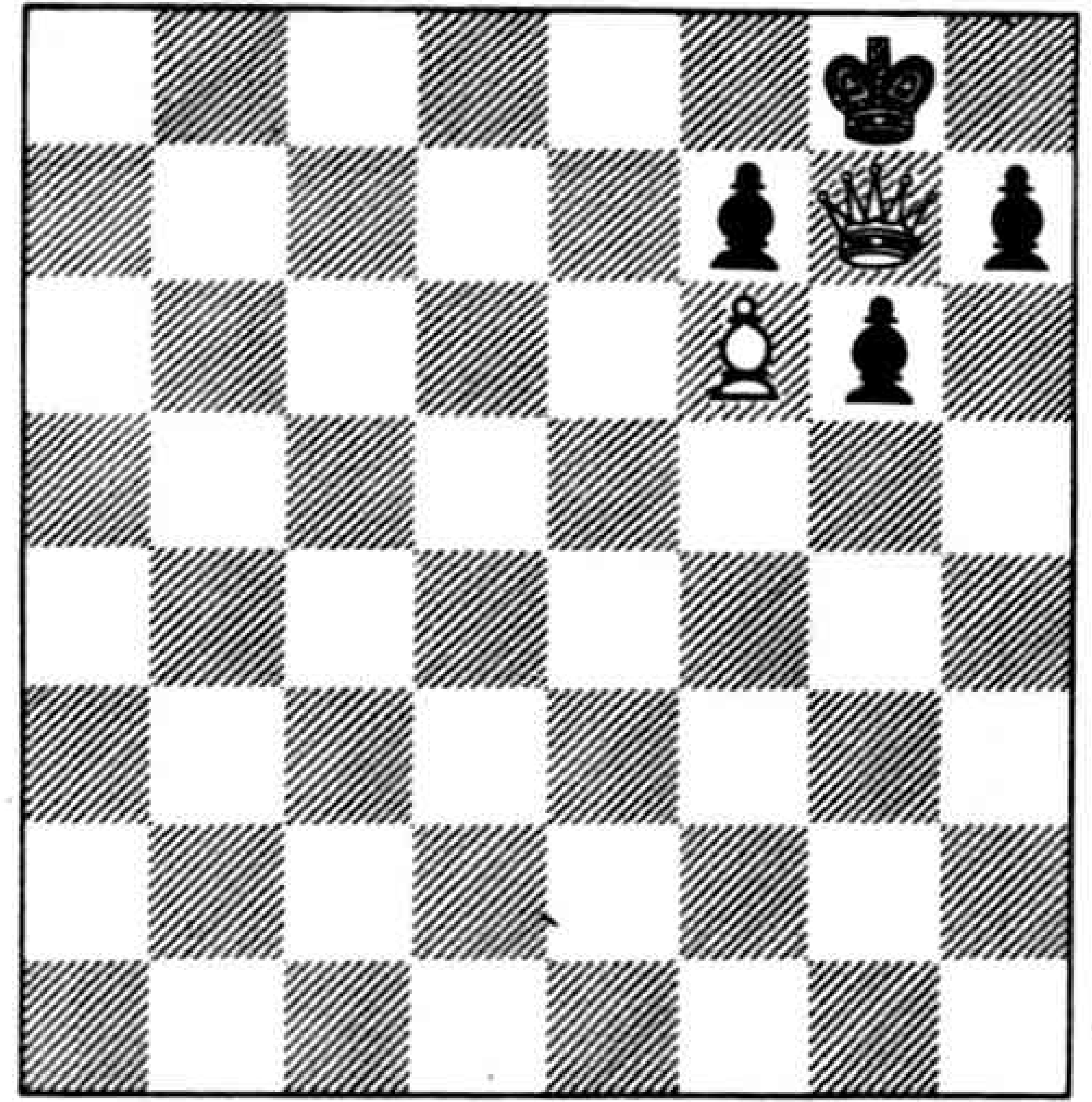
బంటు లేక చిన్న బలం సాయంతో పెద్ద బలం ఆటకట్టడం

సాధారణంగా, ప్రత్యర్థి రాజు వైపు కోటకట్టినప్పుడు అటు వైపు దాడి చేసి g7, h7, h8 (లేక g2, h2, h1) గళ్లల్లో బంటు లేక చిన్న

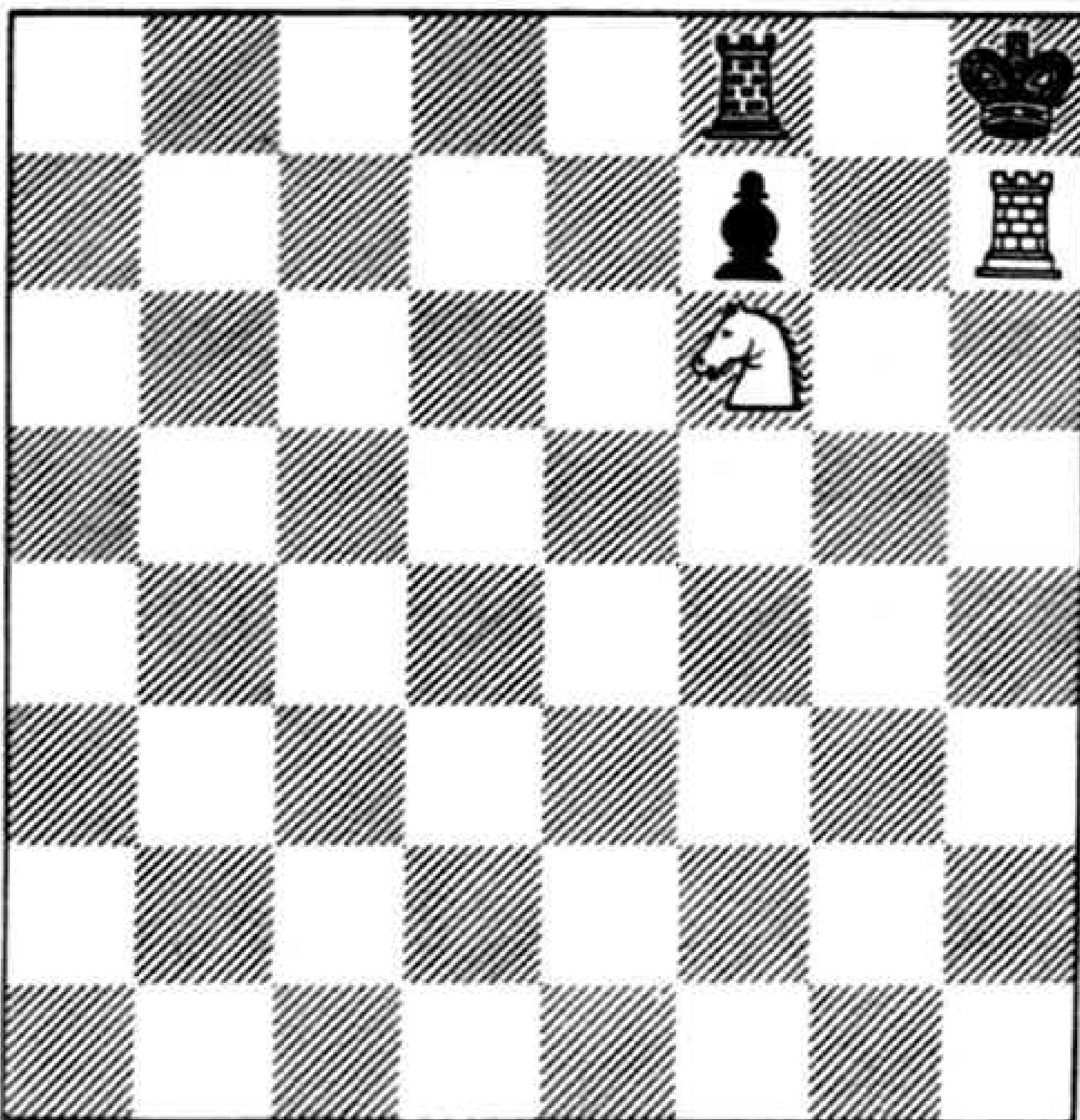
267వ పటం



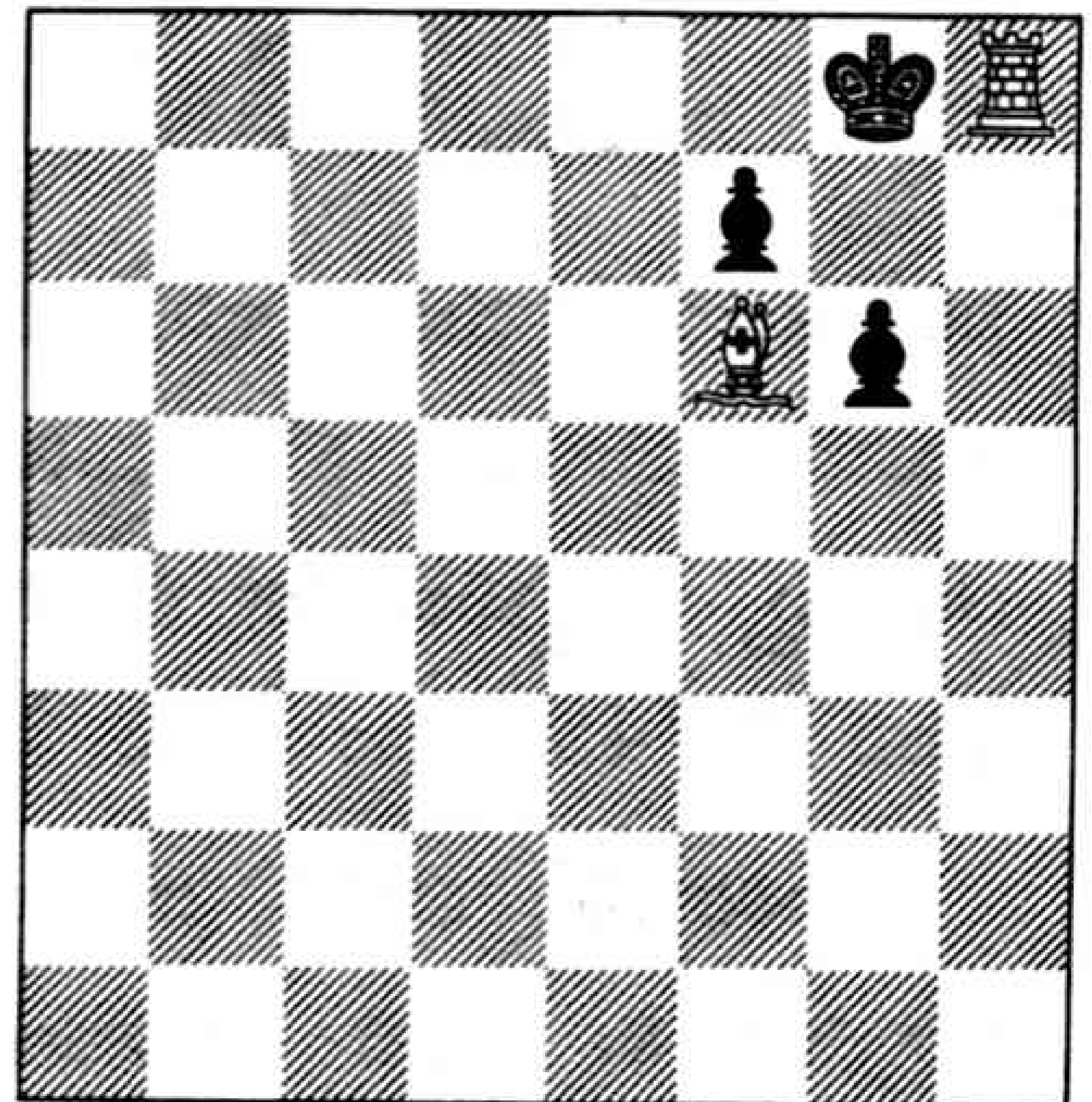
268వ పటం



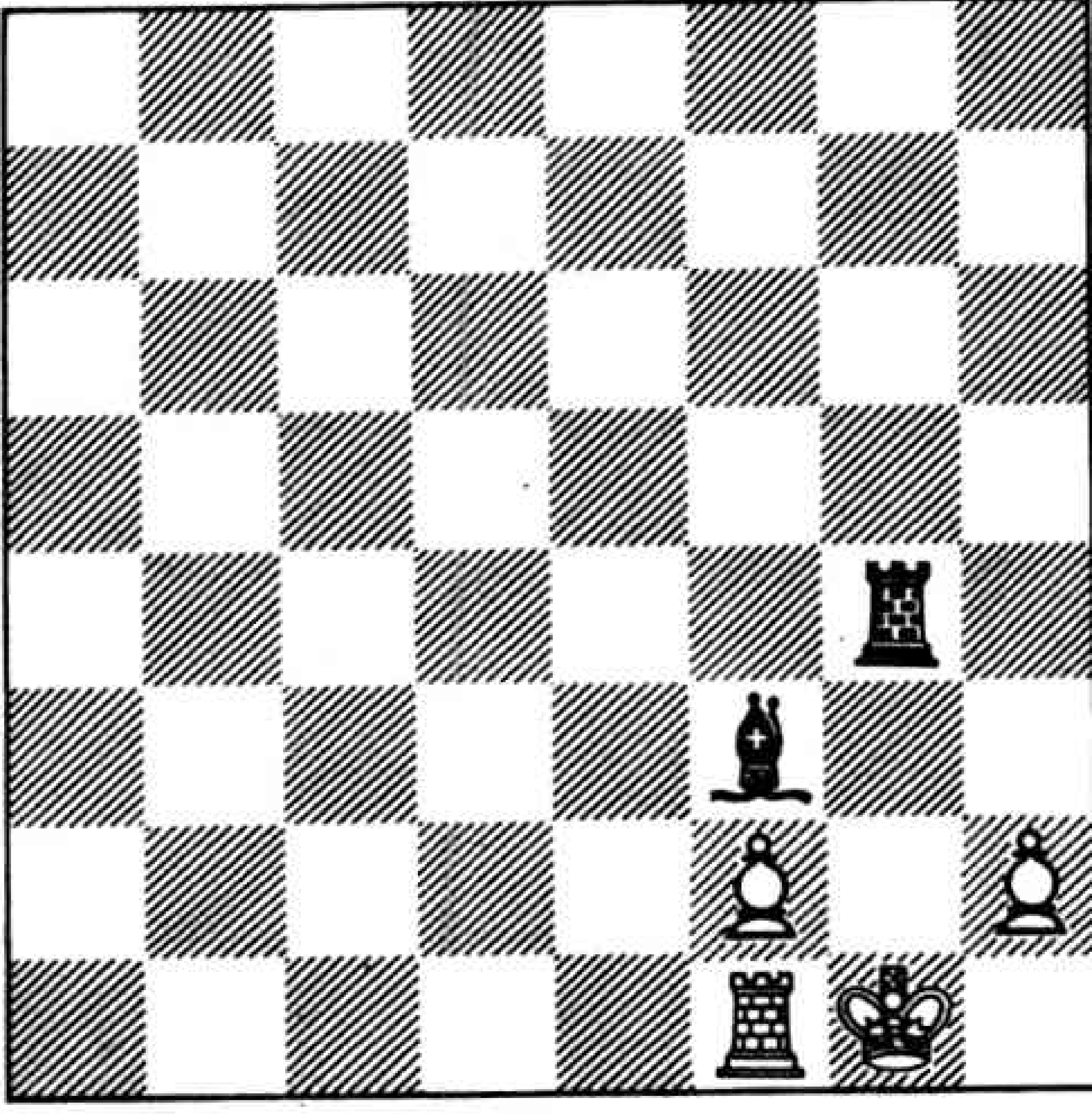
269వ పటం



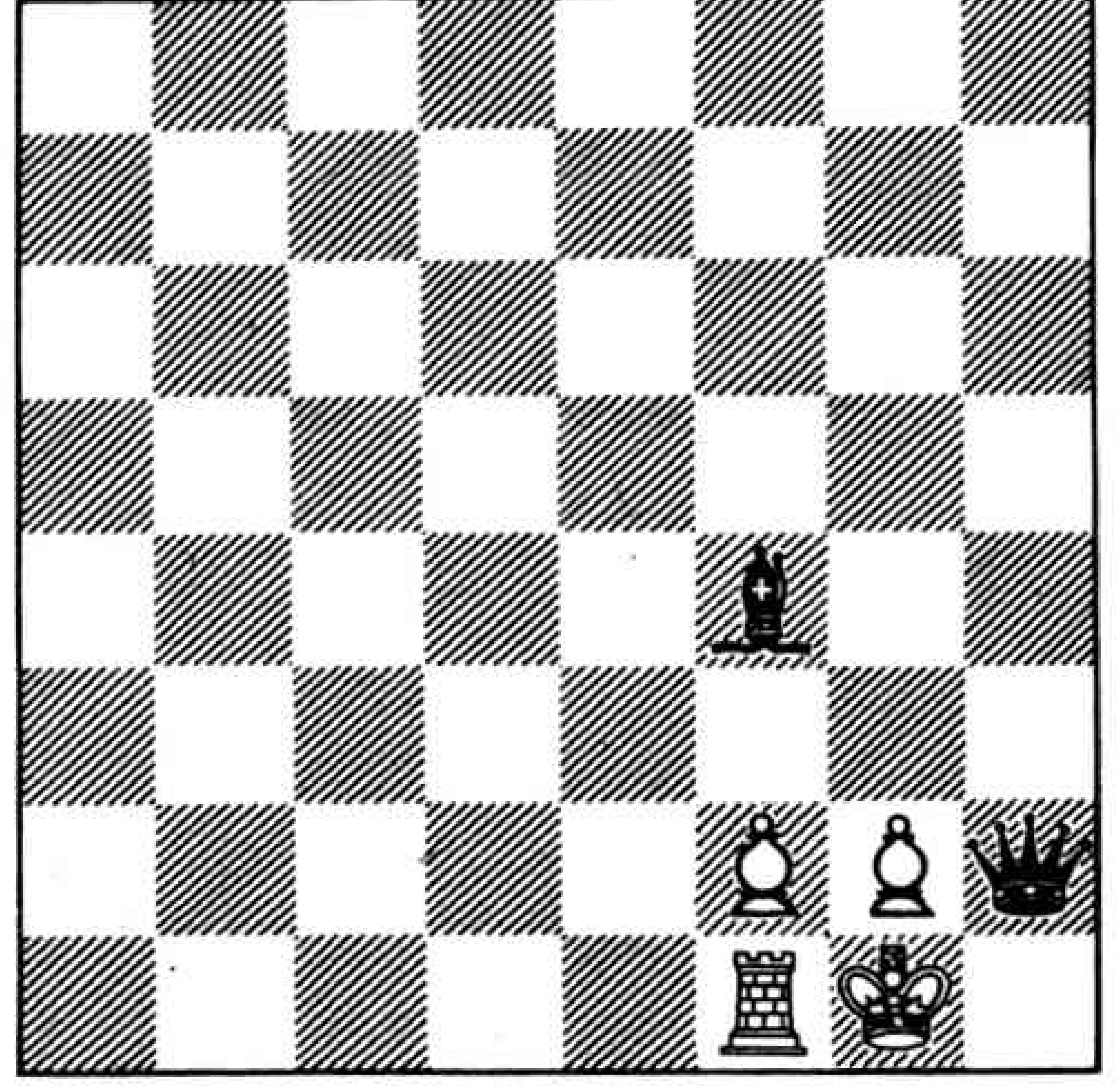
270వ పటం



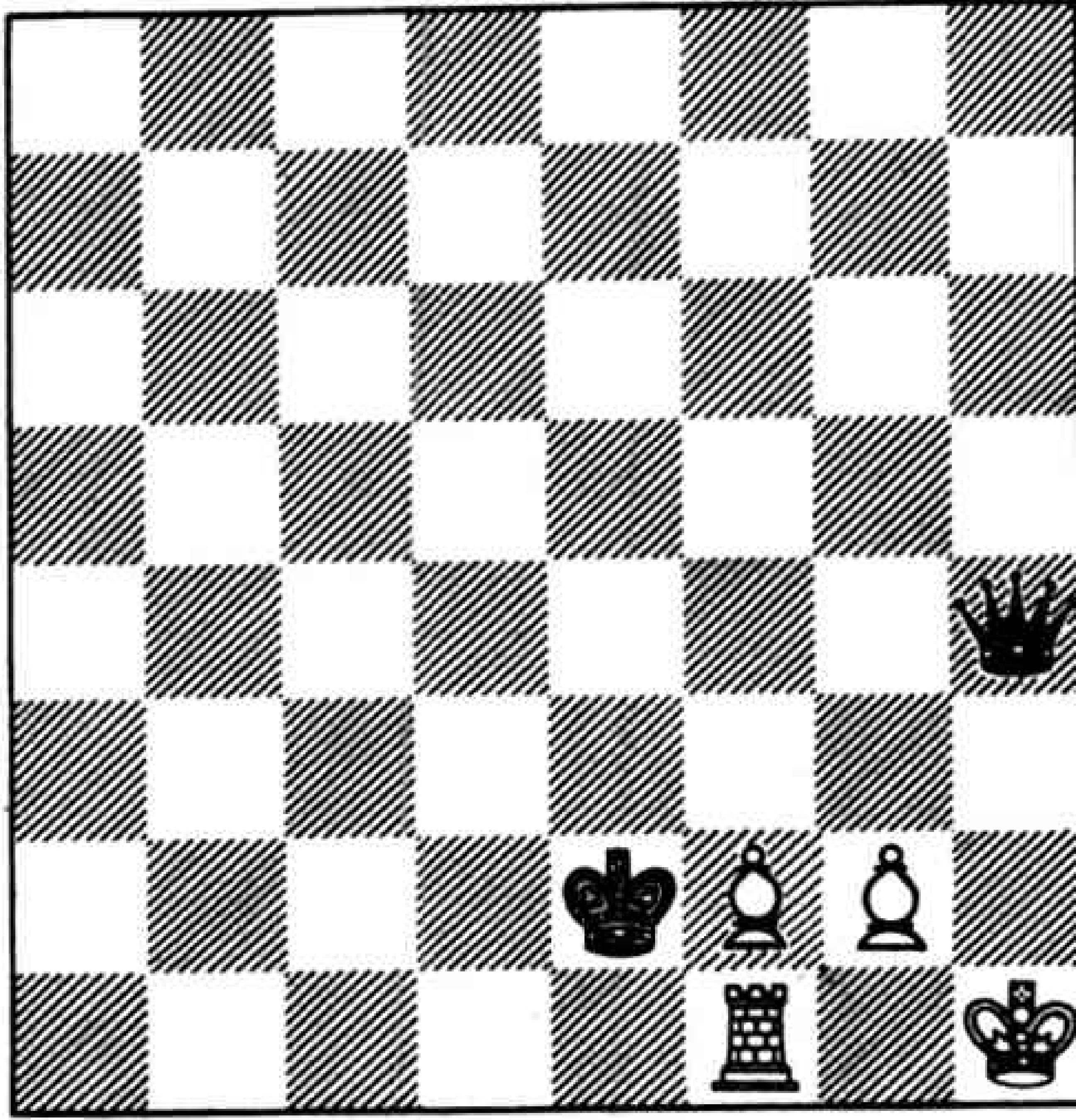
271వ పటం



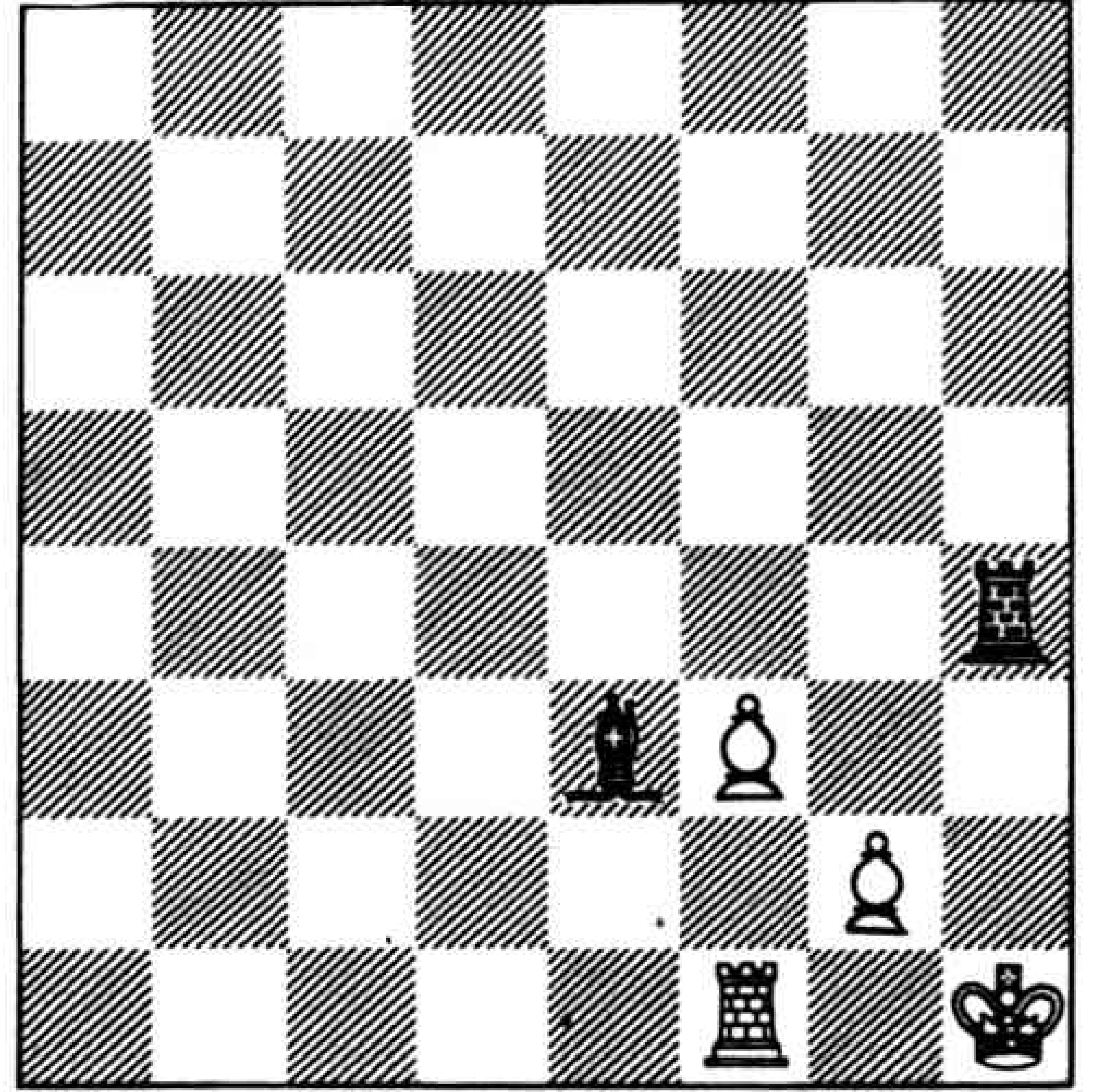
272వ పటం



273వ పటం



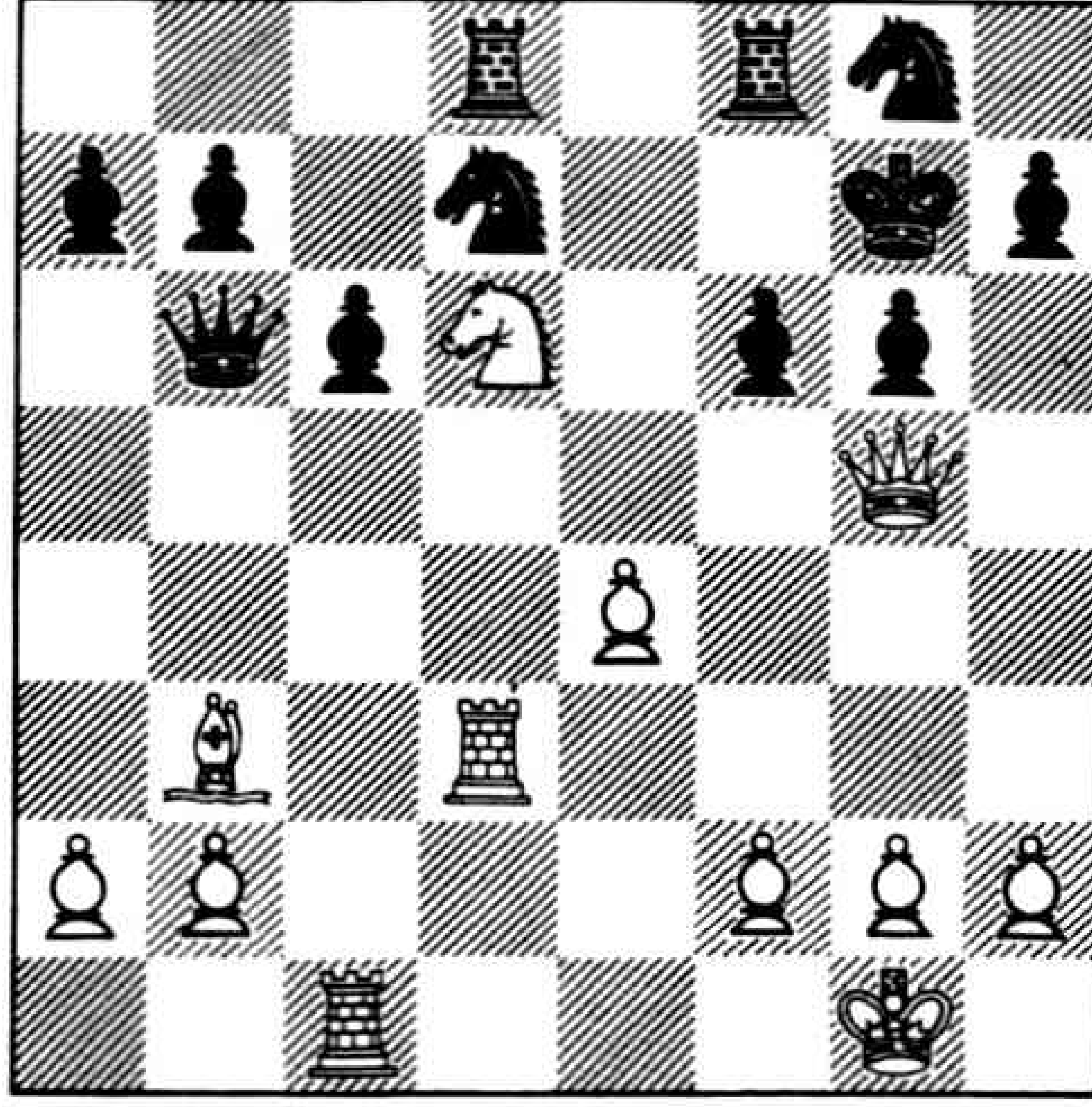
274వ పటం



బలం ఆధారంతో మంత్రి గాని, ఏనుగు గాని ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలవుతుంది. ఇటువంటి ముగింపుల కోసం మిళితాలు వేయడం కూడా కద్దు. ఈ విధమైన ఆటకట్టు పరిస్థితులు ఎలా ఉంటాయో కొన్ని మచ్చుకి పరిశీలిద్దాం (267 నుంచి 274వ పటం వరకు చూడండి.)

మిళితాలతో కూడిన దాడులు పై విధమైన ఆటకట్లకి ఎలా దారి తీస్తాయో ఈ క్రింది ఉదాహరణలలో చూడండి.

275వ పటం

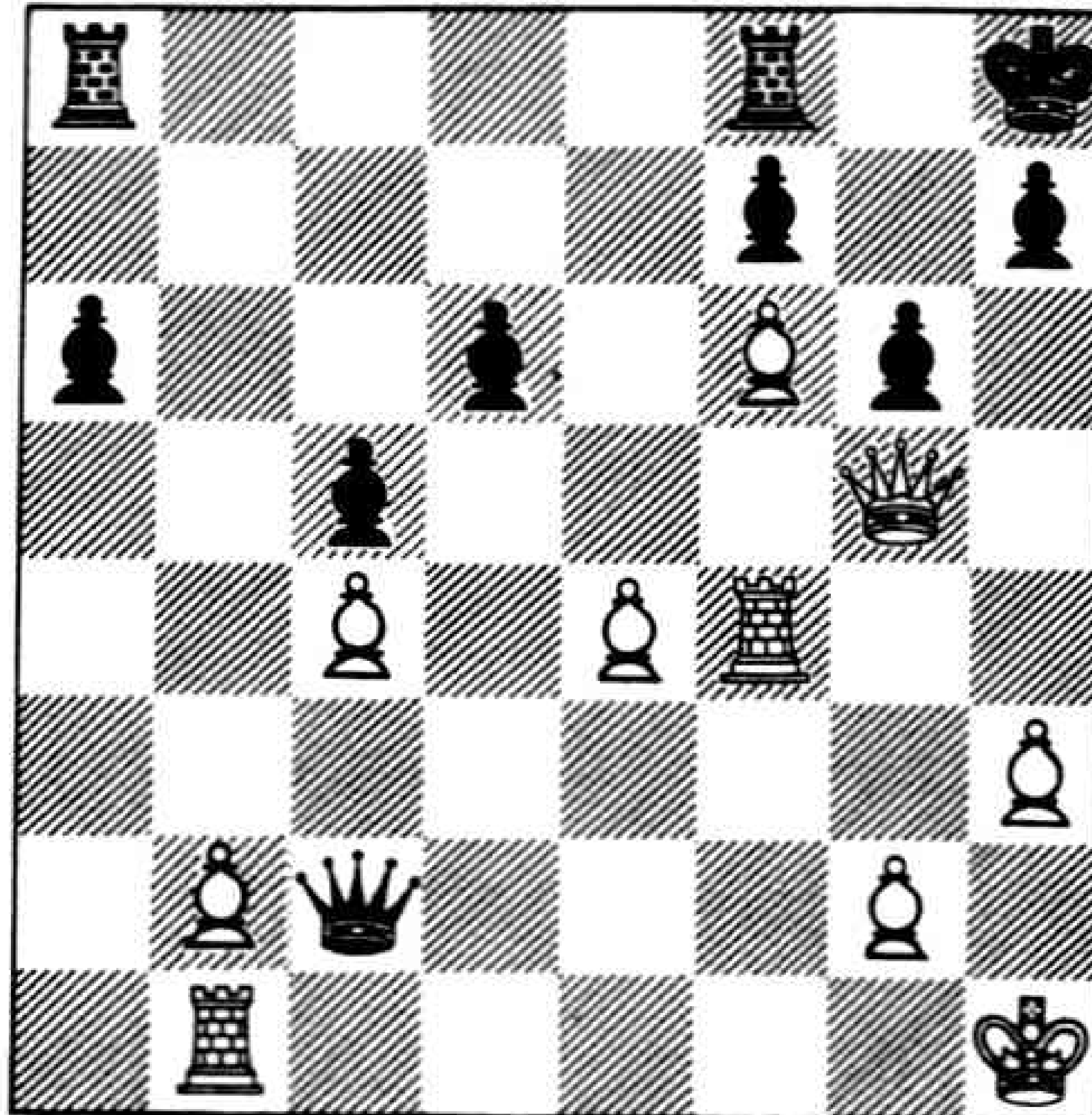


అల్యోహిన్ లాస్కెర్

జ్యూరిచ్, 1934

1. Nf5+ Kh8 2. Q×g6!! నలుపు ఓటమిని ఒప్పుకున్నాడు. (2. ... h×g6కి జవాబుగా 3. Rh3+ తర్వాత 4. R×h6++ ఎత్తులు వస్తాయి.)

276వ పటం



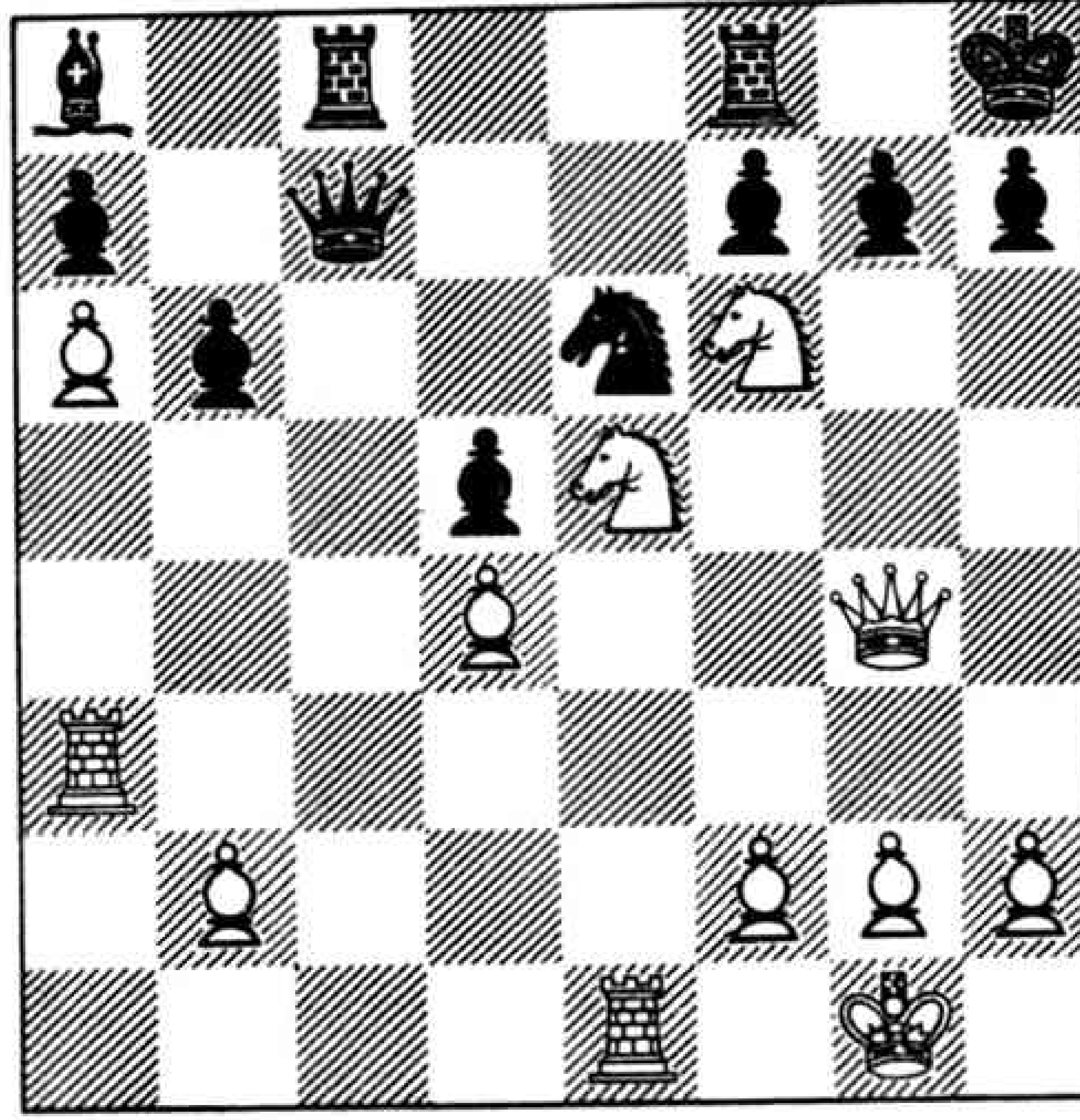
బ్రాన్‌స్టేన్ కేరెస్

బుడాపెస్ట్, 1950

1. Qh6! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(g7 గడిలో ఆటకట్టుని కాచుకోవడానికి నలుపు Rg8 విధిగా ఆడి నల్ల రాజుని నిరోధించాల్సి వస్తుంది: 1. ... Q×b1+ 2. Kh2 Rg8, కాని ఇప్పుడు తెలుపు h శ్రేణిలో ఆటకట్టు చేస్తాడు: 3. Q×h7+! K×h7 4. Rh4++.)

277వ పటం



రొస్సొలీమో | రైస్‌మన్

సాన్ జువాన్, 1967

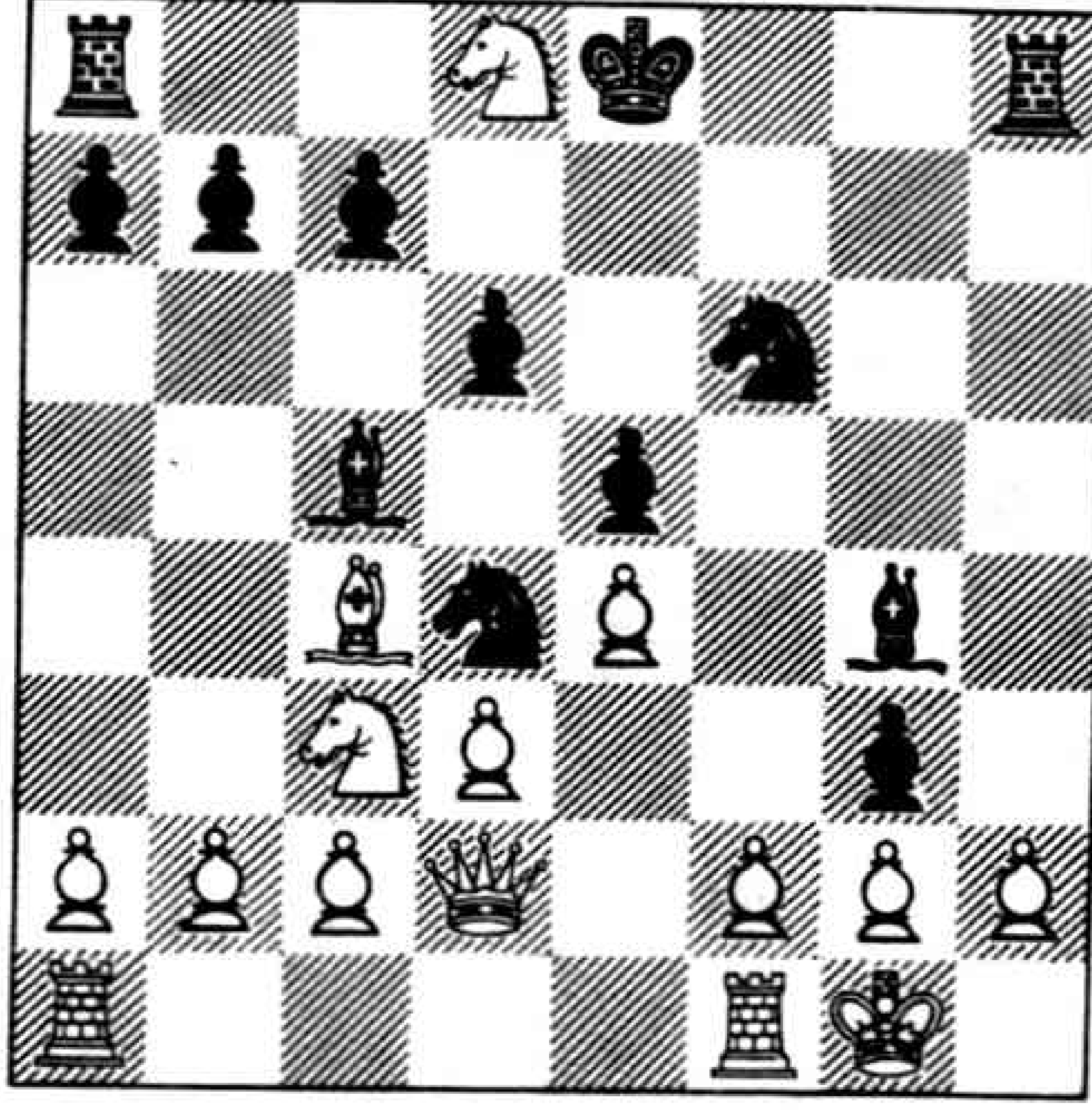
1. Qg6!!

(ఇప్పుడు 2. Q×h7++ ప్రమాదం ఉంది. 1. ... f×g6 ఆడితే 2. N×g6+ తర్వాత 3. Rh3++ వస్తాయి.)

1. ... Qc2 2. Rh3! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(2. ... h6కి జవాబుగా 3. R×h6+ g×h6 4. Q×h6; 2. ... Q×g6కి జవాబుగా 3. N×g6+ f×g6 4. R×h7++ వస్తాయి.)

278వ పటం



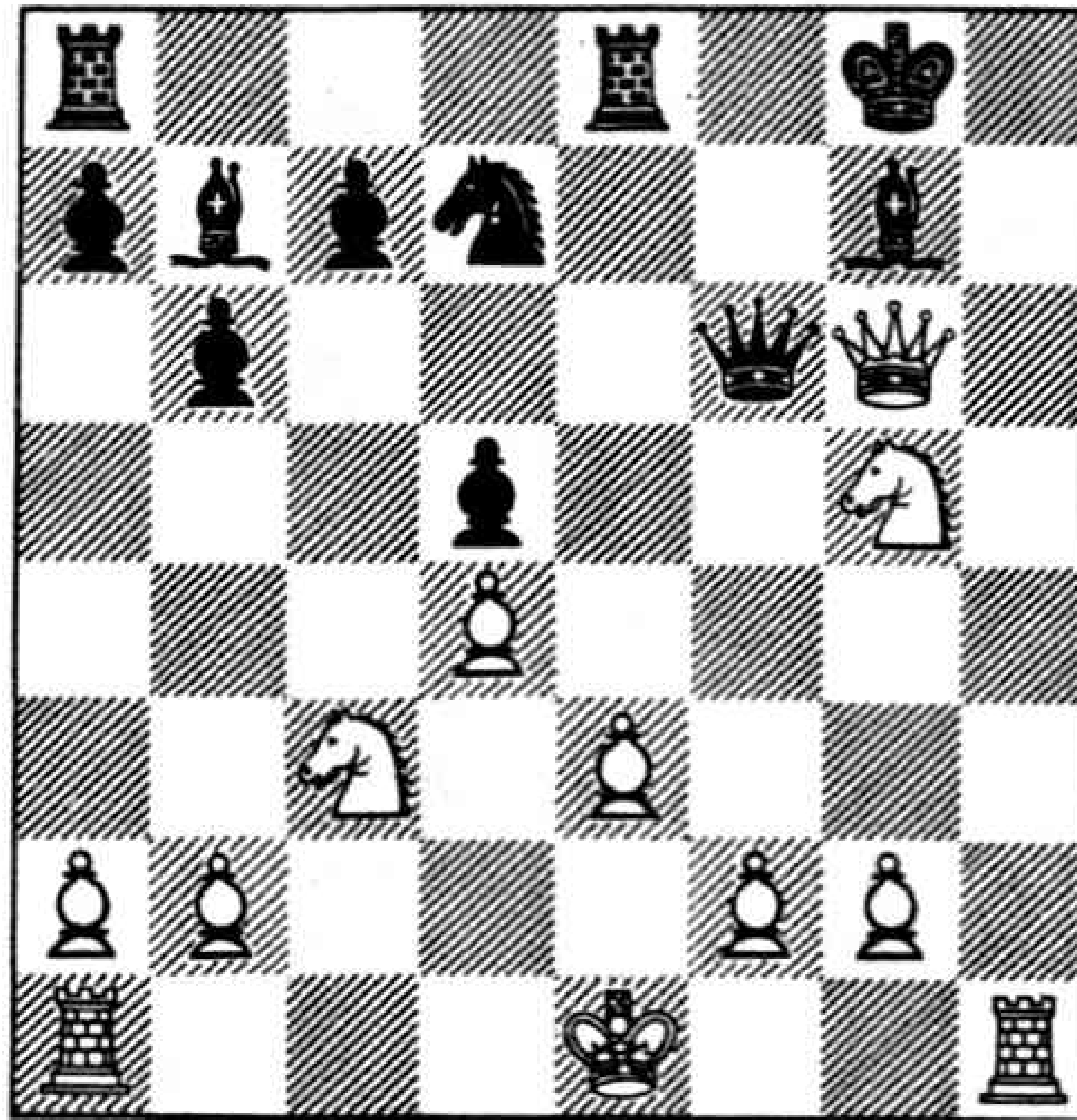
క్నోరె చిగోరిన్

పీటర్స్‌బర్గ్, 1874

1. ...Nf3+! 2. g×f3 B×f3 తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. (ఆటకట్టు తప్పనిసరి. 3. ... g×h2++ దెబ్బని కాచుకోవాలి. 3. h×g3 ఆడితే 3. ... Rh1++; 3. h3 ఆడితే 3. ... R×h3 తర్వాత ఎత్తులో 4. ... Rh1++.)

అభ్యాసం 39.

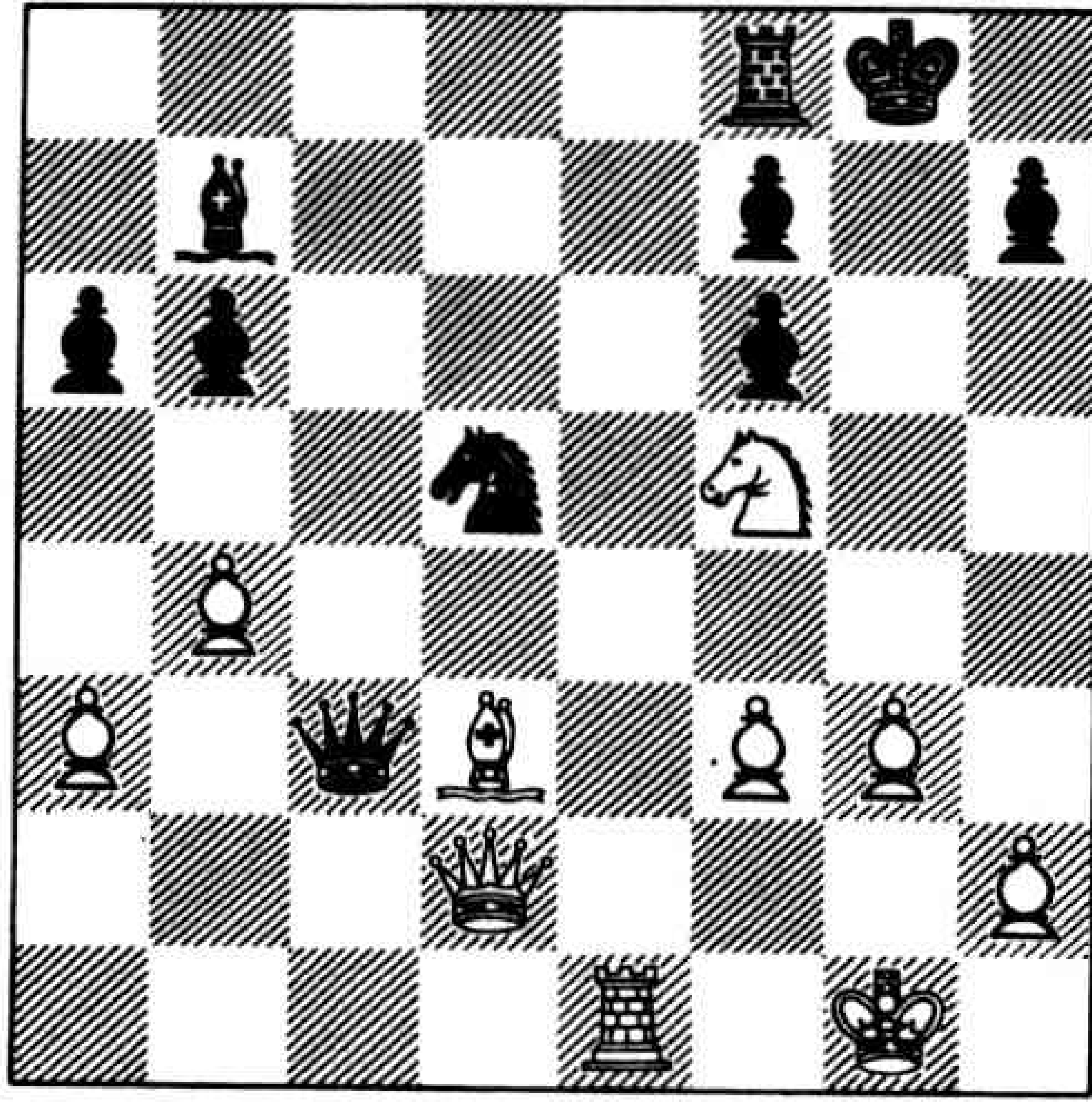
279వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 40.

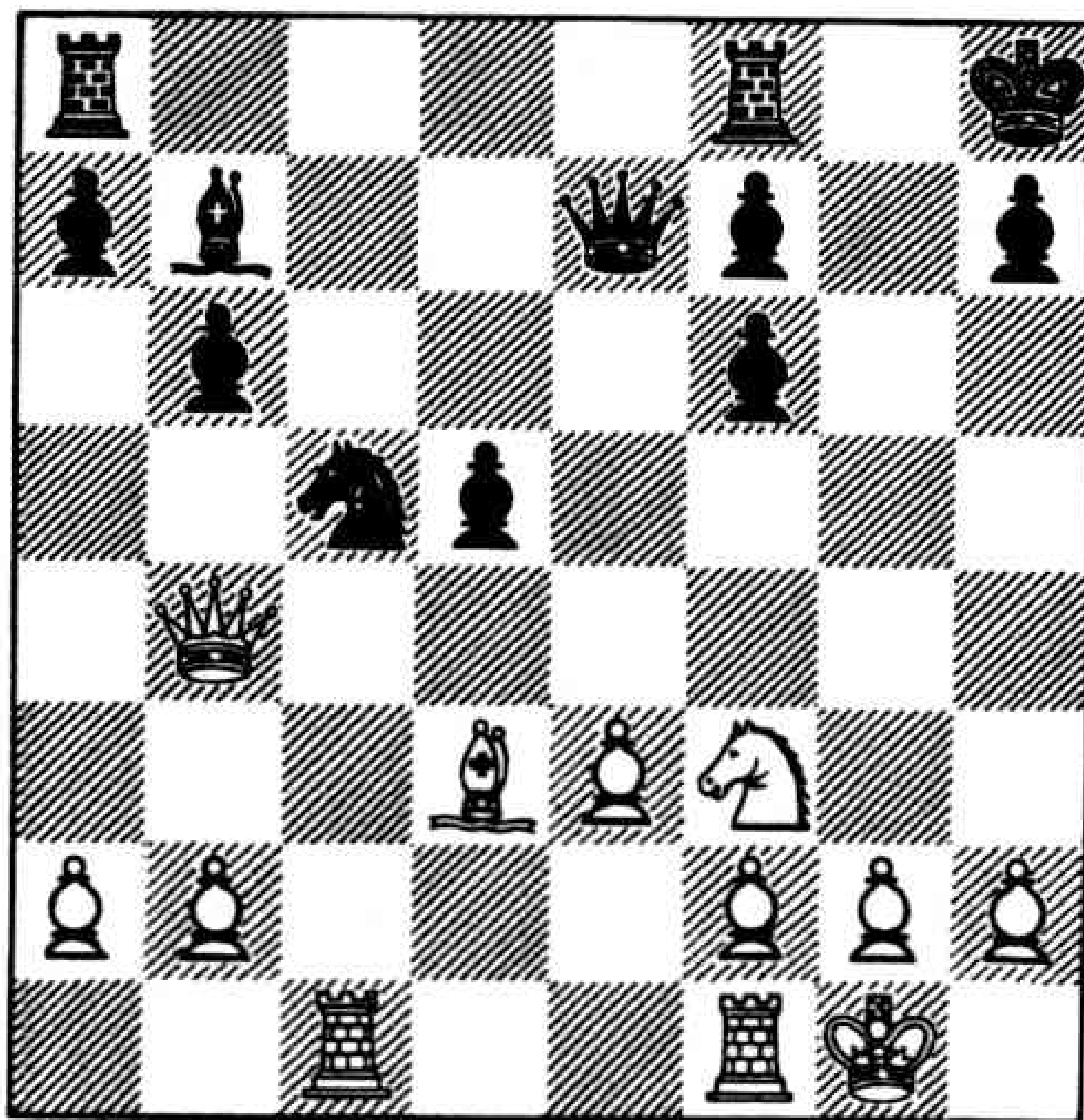
280వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 41.

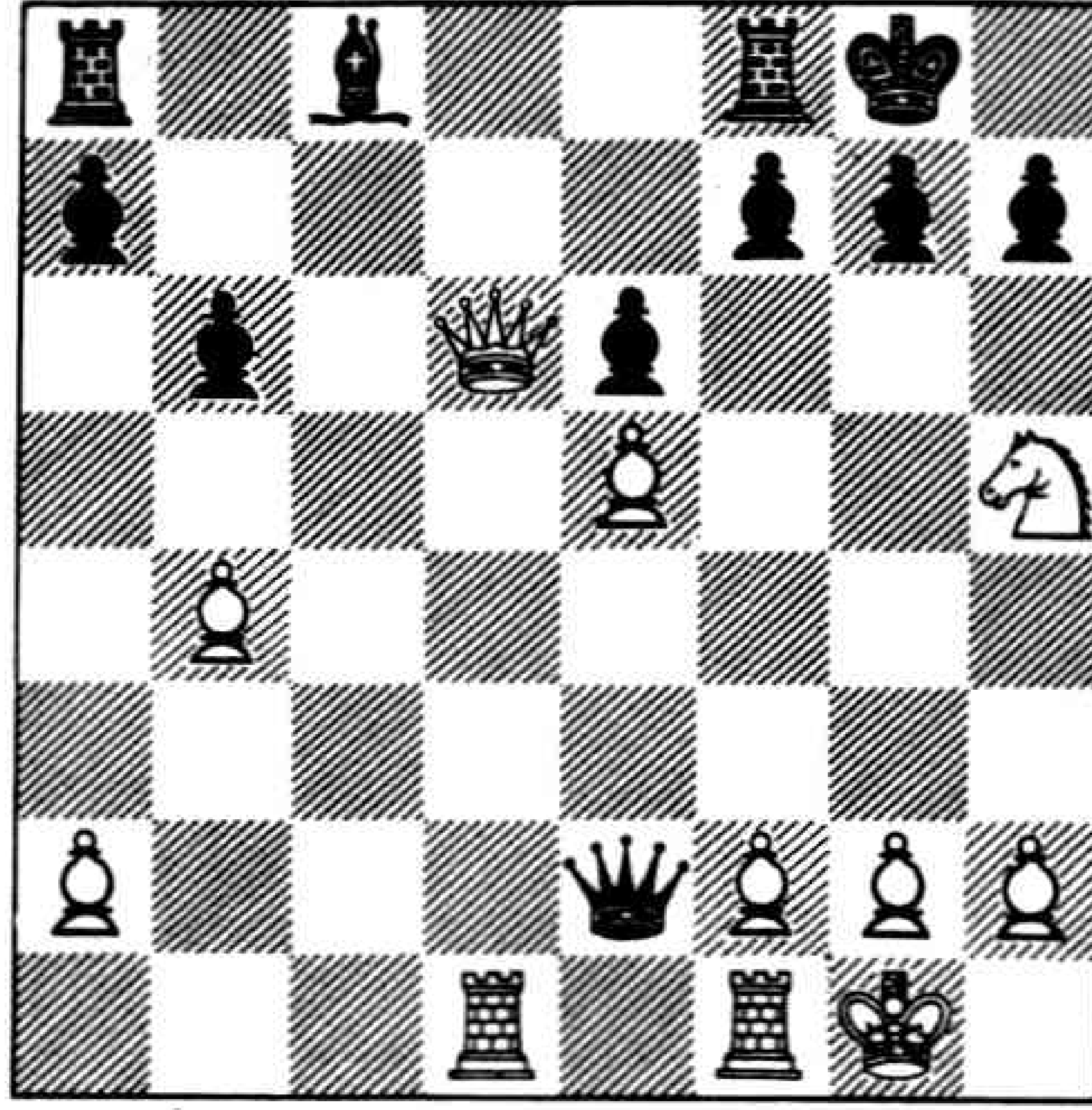
281వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 42.

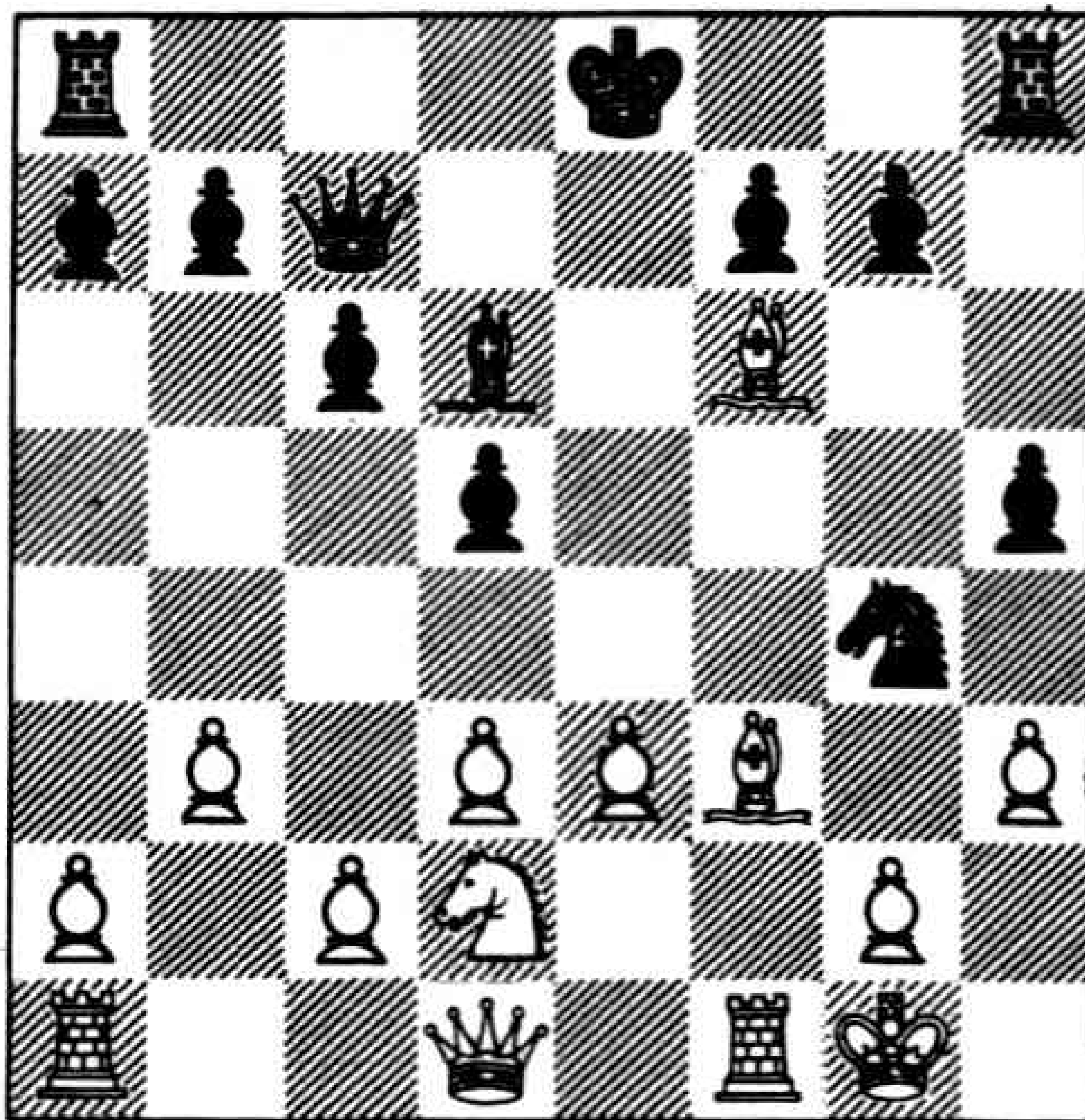
282వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 43.

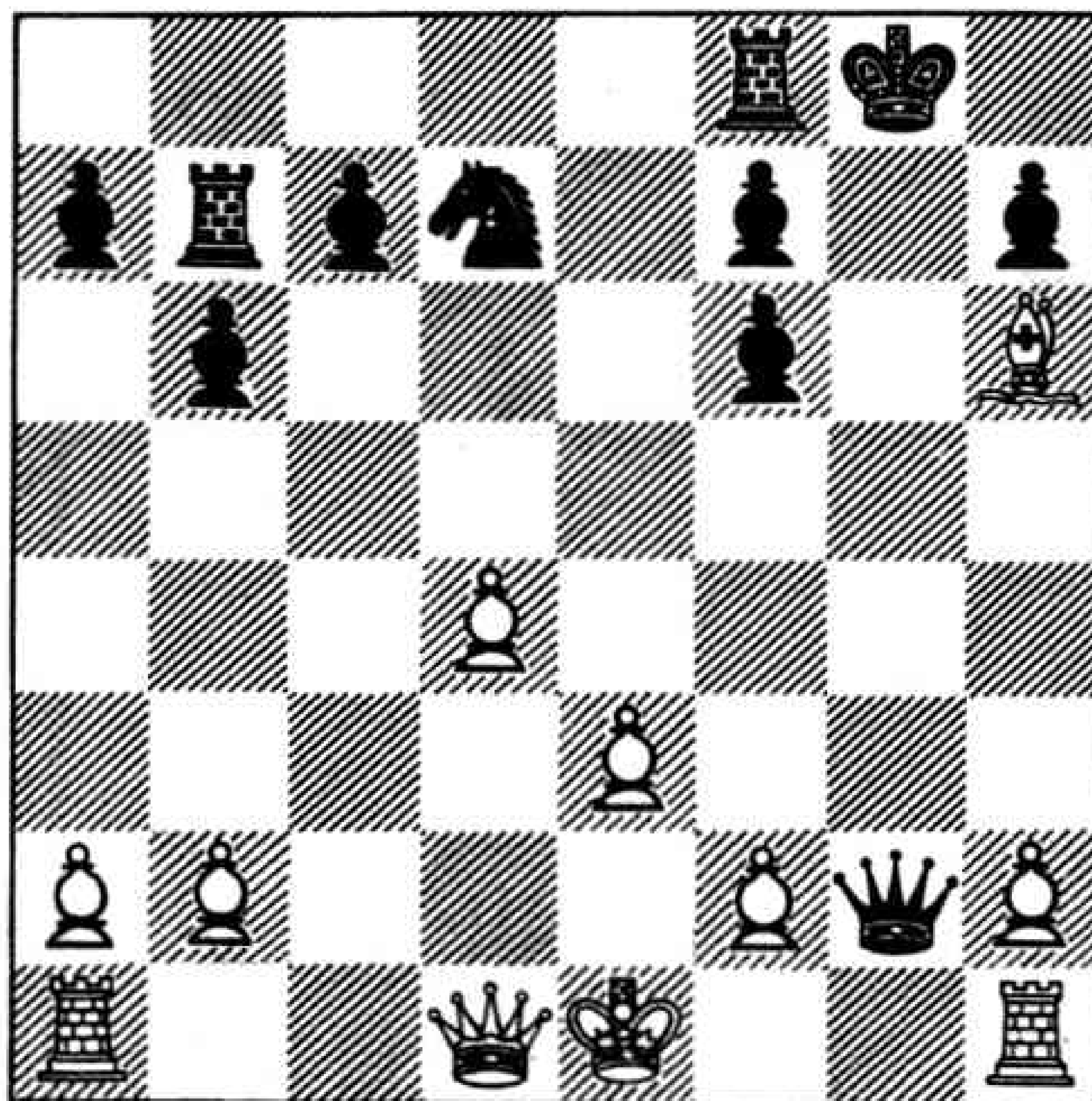
283వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 44.

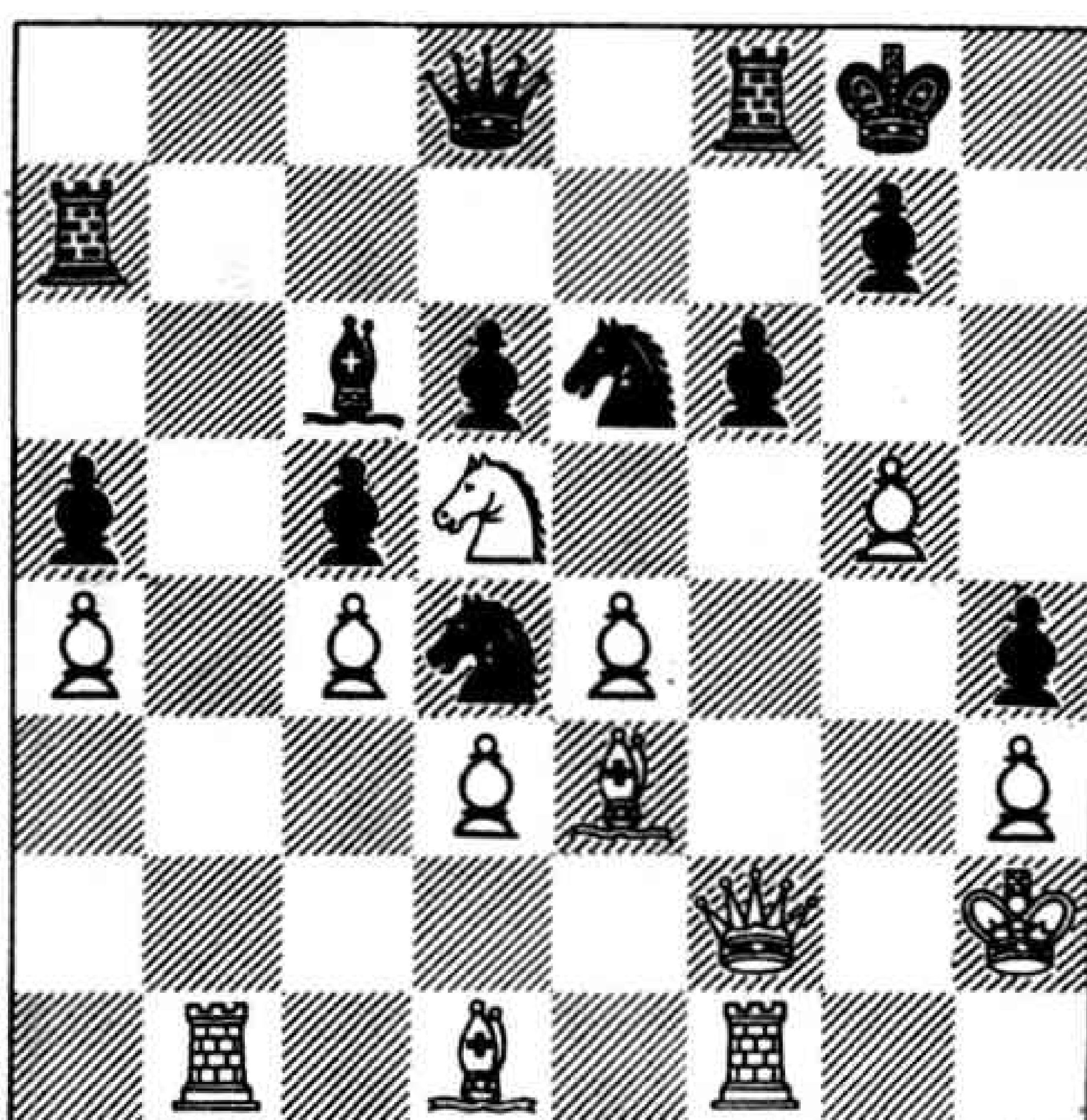
284వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 45.

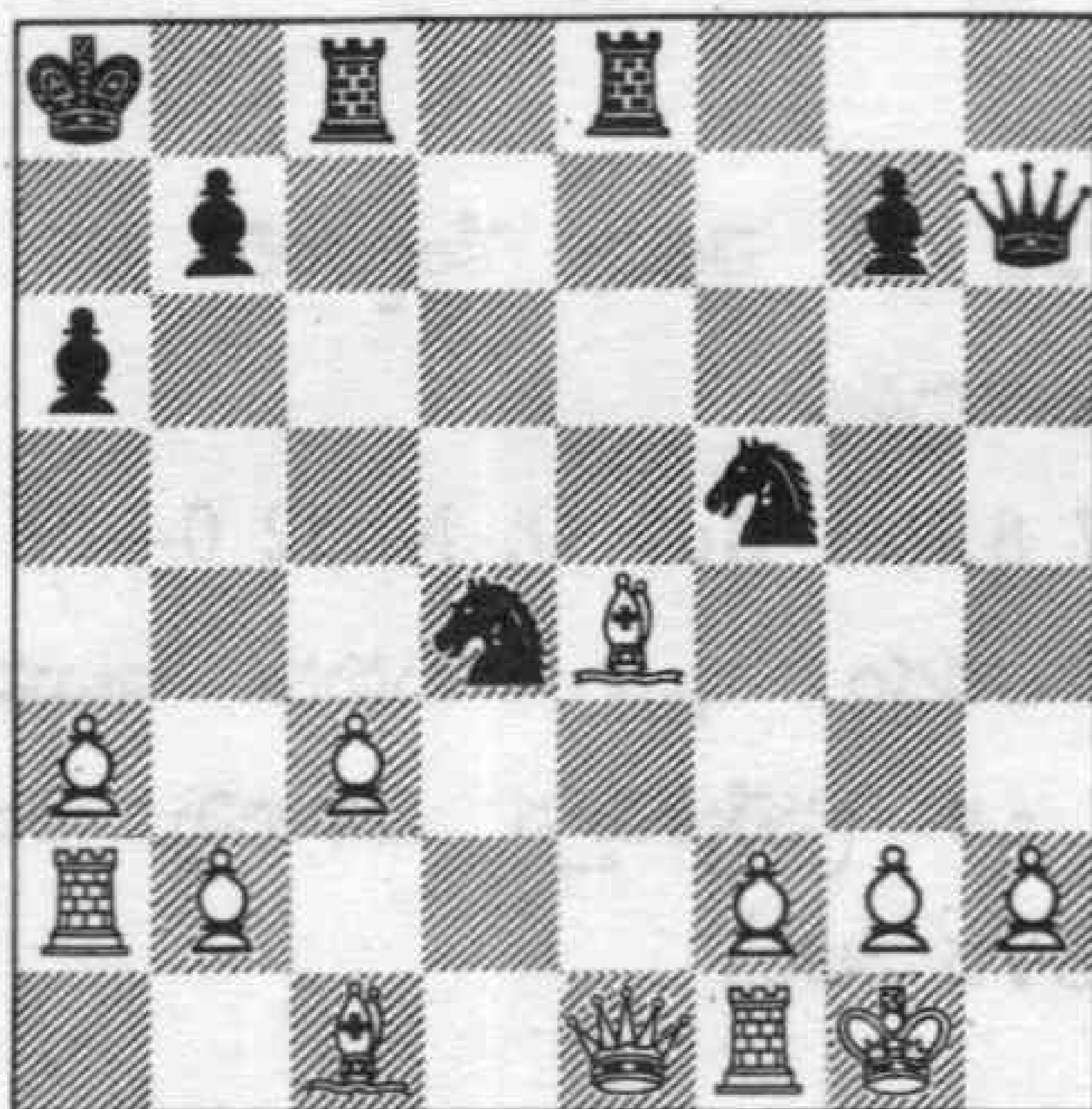
285వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 46.

286వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

నాశనం చేసే మిళితాలు

కేంద్రంలోని శ్రేణుల్లో సునాయాసంగా రాజు దాడికి గురవుతాడని ఇంతకు ముందు గమనించాం. అలాగని కోటకట్టినంత మాత్రాన అస్తమానూ రాజు క్షేమంగా ఉంటాడని అనుకోవడానికి లేదు. కోటమీద దాడి చెయ్యడానికి తరుచుగా h7, g7, f7, h6, g6 (h2, g2, f2, h3, g3) గళ్లల్లో బలాల్ని బలి ఇవ్వడం జరుగుతుంది.

h7(h2)లో బలి

ఈ క్రింది ఆటలో రాజు వైపు భాగం దిట్టంగా లేదని గమనించకుండా నలుపు అటు వైపు కోటకట్టాడు. ఈ పొరపాటుని ఆసరాగా తెలుపు తీవ్రమైన దాడి ఎలా చేశాడో చూద్దాం.

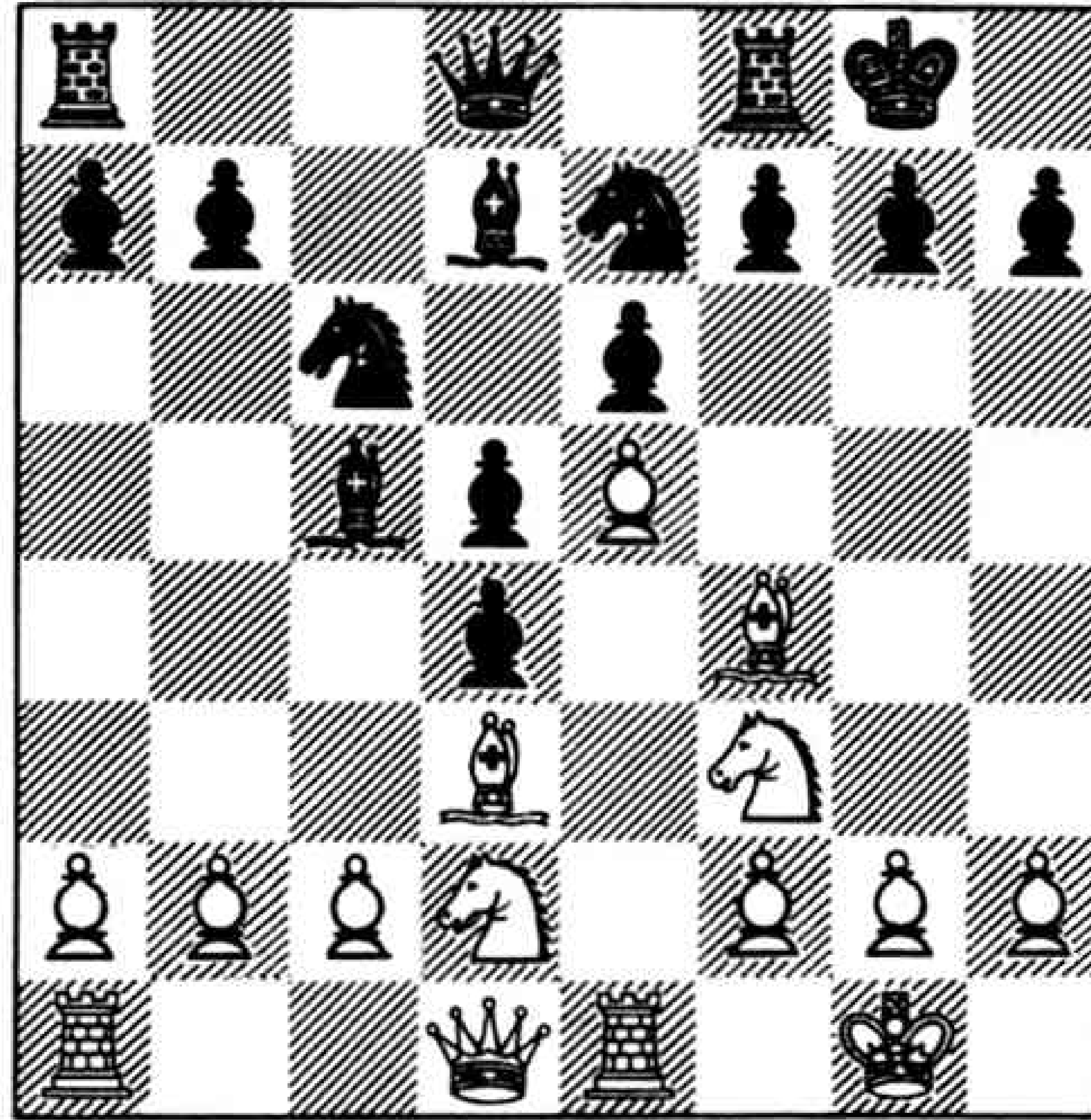
1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. Nf3 c×d4 5. Bd3 Nc6 6. 0—0 Bc5

ఒక బంటుని ఎర చేసి తెలుపు కేంద్రంలో తన బలాలని చురుకైన స్థానాల్లో నిలుపుకుంటున్నాడు.

7. Bf4 Nge7 8.Re1 Bd7 9. Nbd2 0—0?

(9. ... Ng6 ఆడడం ఇంకా మెరుగు. ఇటువంటి పరిస్థితులలో కోటకడితే తెలుపుకి ఒక ప్రత్యేకమైన మిళితాన్ని వెయ్యడానికి అవకాశం దొరుకుతుంది.) (287వ పటం)

287వ పటం



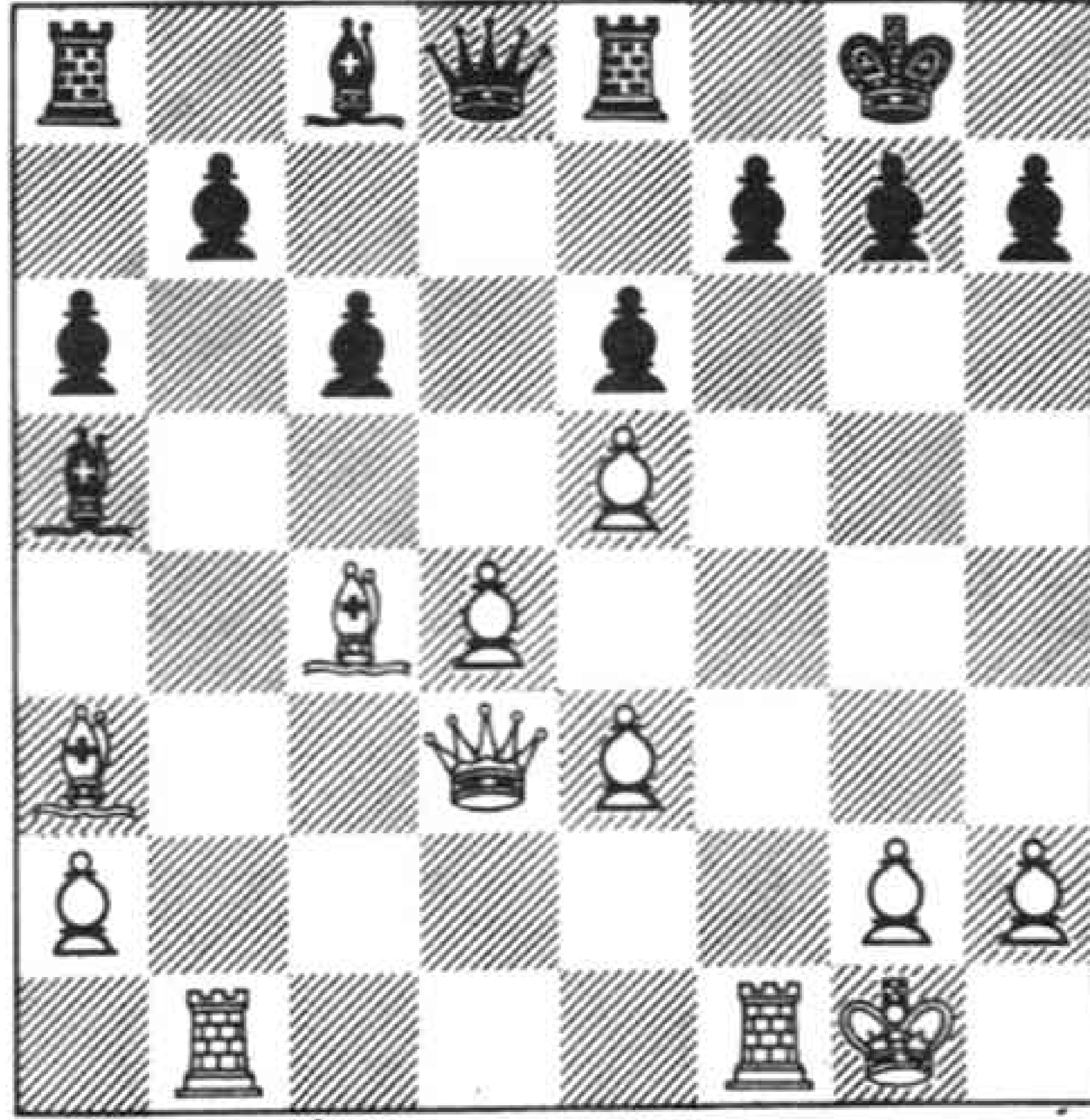
10. B×h7+! K×h7 11. Ng5+ Kg8

(11. ... Kg6కి జవాబుగా 12. Qg4 f5 13. Qg3 వరస వస్తుంది. ఇప్పుడు 14. N×e6+ దెబ్బ ఉంది.)

12. Qh5 Re8 13. Qh7+ Kf8 14. Qh8+ Ng8 15. Nh7+ Ke7 16. Bg5+ నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

1955వ సంవత్సరంలో పలువురితో ఒకే సారి ఆడుతూ అవెర్‌బాఖ్ f7, g7 గడులమీద బలాలని బలి ఇచ్చి ఒక చక్కటి మిళితాన్ని వేశాడు (288వ పటం).

288వ పటం



1. R×f7! b5

(1. ... K×f7కి జవాబుగా 2. Q×h7 వస్తుంది; 3. Rf1+ దెబ్బ ఉంటుంది.)

2. Rbf1! b×c4 3. R×g7+! K×g7 4. Rf7+! K×f7 5. Q×h7++.

ఆటకట్టడం కోసం తెలుపు మూడు (!) బలాలని బలి చేశాడు.

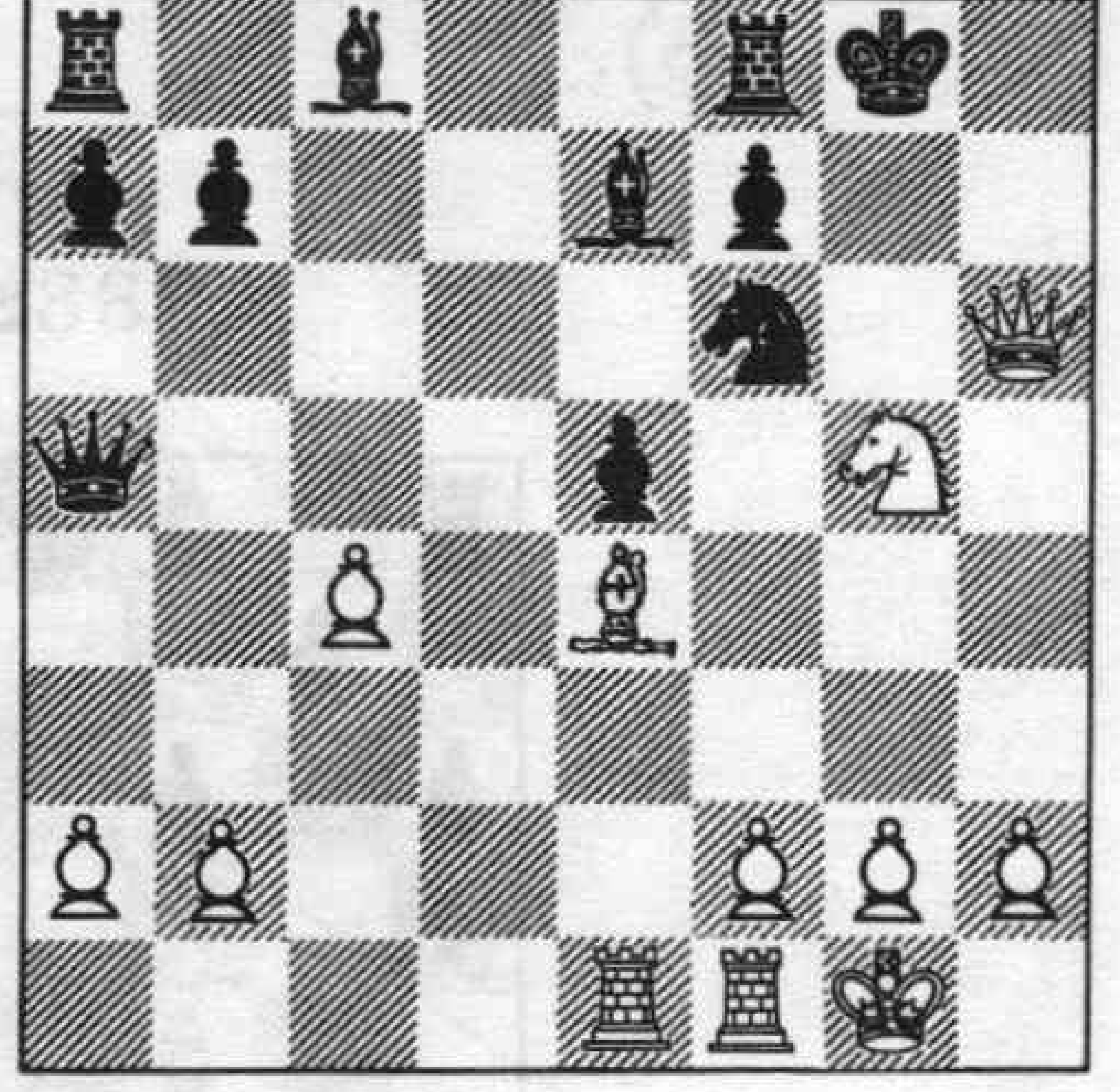
ఆమ్‌స్టర్‌డమ్‌లో 11వ చదరంగం ఒలింపియడ్ (1954) పోటీలలో గేల్లెర్ పాపవ్లోవ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో తెలుపు h6లో బలాన్ని బలి చేశాడు.

రెండు బంట్ల కోసం శకటుని బలి ఇచ్చి నల్ల రాజు ముందున్న బంట్లని చెల్లాచెదరు చేసి తెలుపు తీవ్రమైన దాడి సాగిస్తున్నాడు (289వ పటం).

289వ పటం



290వ పటం



1. B×h6! g×h6 2. Q×h6 Qa5 3. Ng5 e5 4. Bh7+ Kh8 5. Be4+ Kg8 6. Rae1 (290వ పటం)

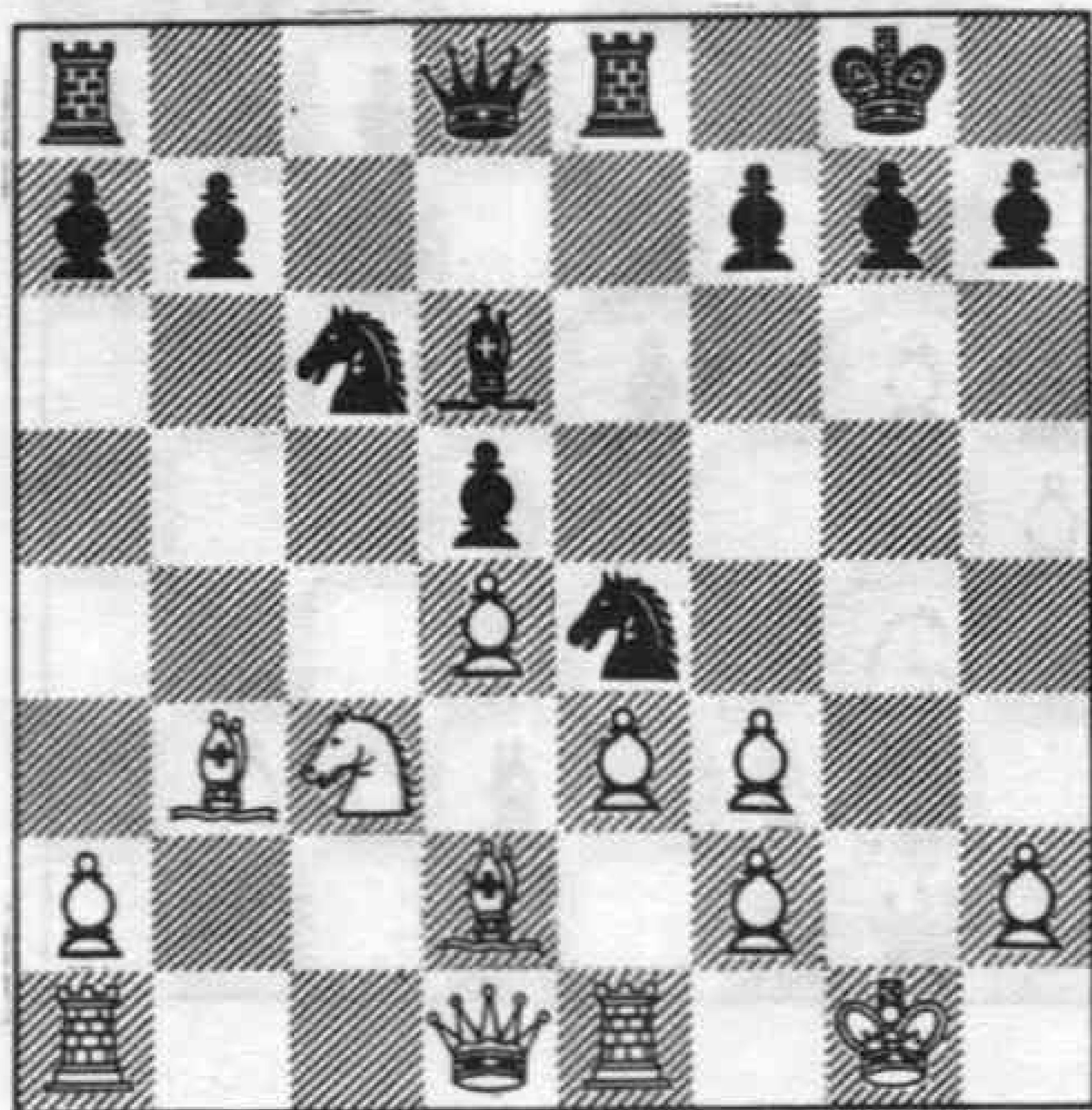
ఏనుగుని కూడా రాజు వైపుకి తెచ్చి ఆట తొందరగా తెమల్చడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

6. ... Bg4 7. Re3 Rad8 8. Rg3 Rd4 9. Ne6! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(తెలుపు గుర్రం కాపుతో g7 గడిలో మంత్రితో ఆటకట్టే సవాల్ చేస్తున్నాడు. గుర్రాన్ని చంపుతూ నలుపు 9. ... f×e6 ఆడితే జవాబుగా 10. R×g4+! N×g4 11. Qh7++ వరుసలో శకటు కాపుతో మంత్రి ఆటకట్టు చేస్తుంది. మరో వరుసలో 9. ... f×e6 10. R×g4+ Kf7 11. Qg6++, ఆడి తెల్ల మంత్రి ఏనుగు కాపుతో ఆటకట్టు చేస్తుంది. ఇది నిజంగా చాల చక్కటి వుదాహరణ.

అభ్యాసం 47.

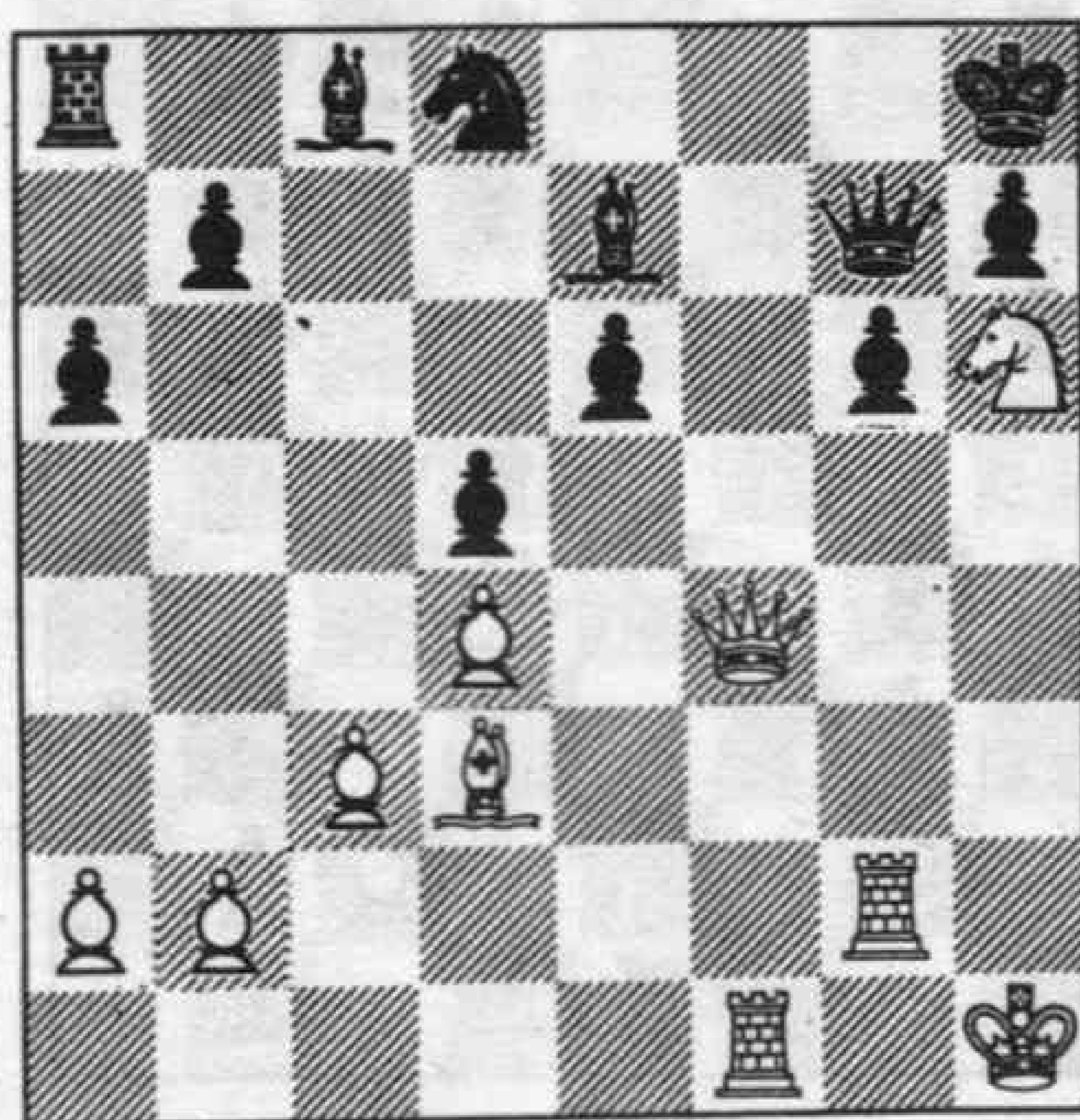
291వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 48.

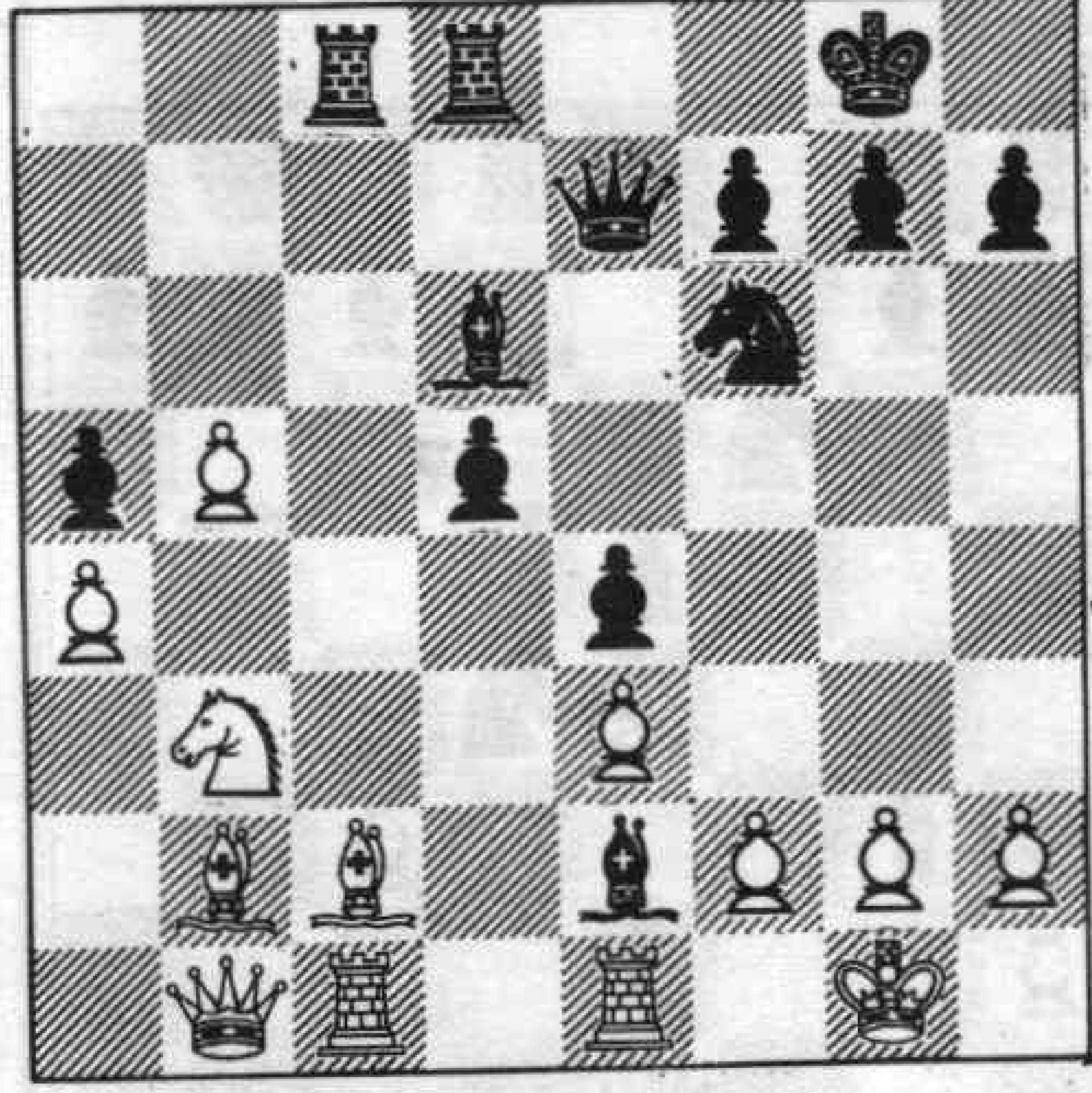
292వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 49.

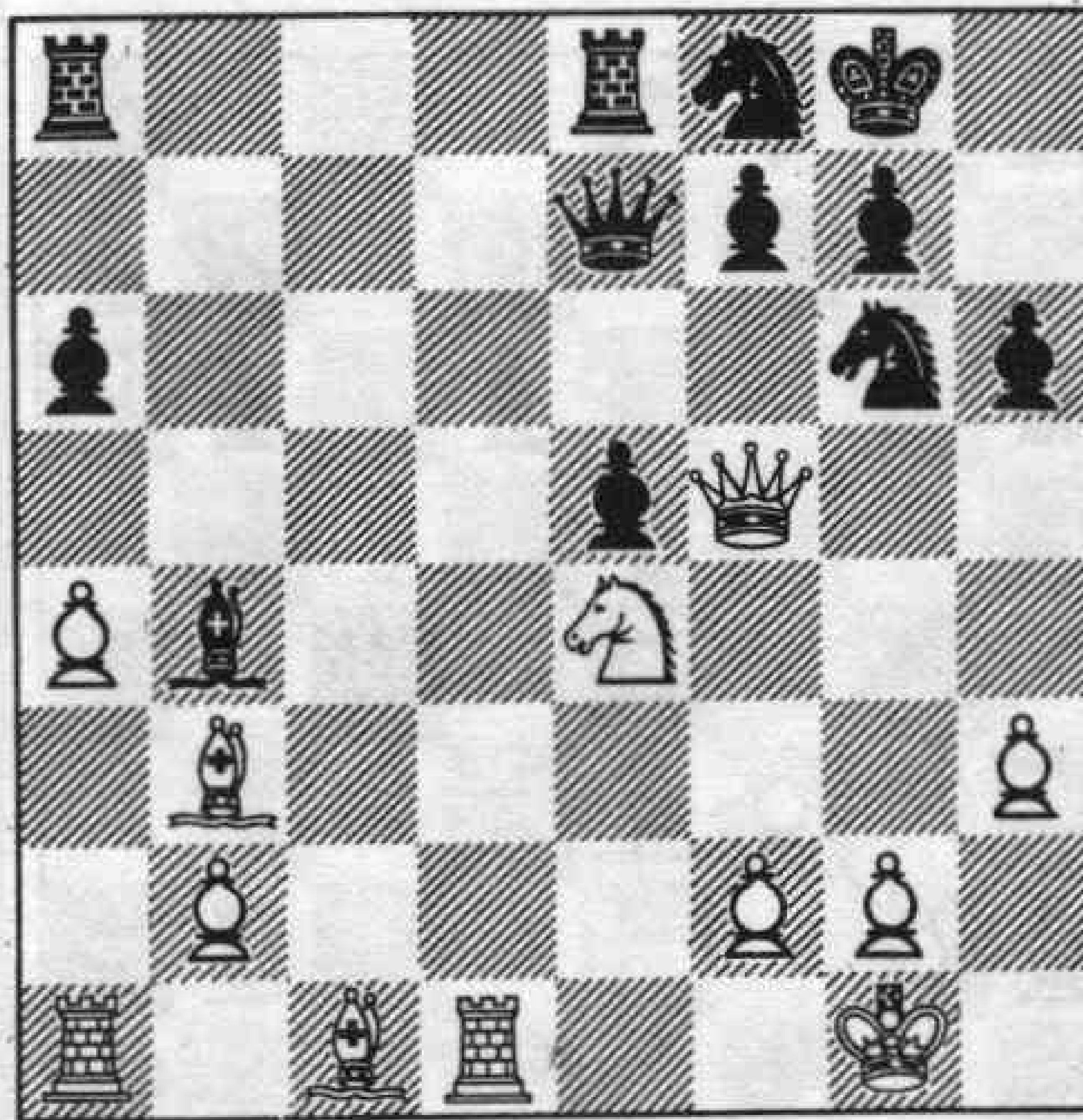
293వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 50.

294వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

జోడు శకట్ల బలి

జోహాన్ బవుర్‌తో ఆడుతూ (ఆమ్‌స్టర్‌డమ్, 1889) భావి ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ 20 ఏళ్ల ప్రాయపు ఎమాన్యుయిల్ లాస్కెర్ జోడు శకట్లని బలి యిచ్చి ప్రత్యర్థి రాజు ముందర బంట్ల కవచాన్ని ఛేదించాడు.

ఈ పరిస్థితిలో (295వ పటం) 1. Q×h5కి జవాబుగా 1. ... f5 ఆడి రాజుని రక్షించుకోవచ్చునని నలుపు ఊహిస్తున్నాడు.

1. B×h7+!

ఇది మొదలు మాత్రమే. బాణసంచా యింకా ముందుంది.

1. ... K×h7 2. Q×h5+ Kg8 3. B×g7!

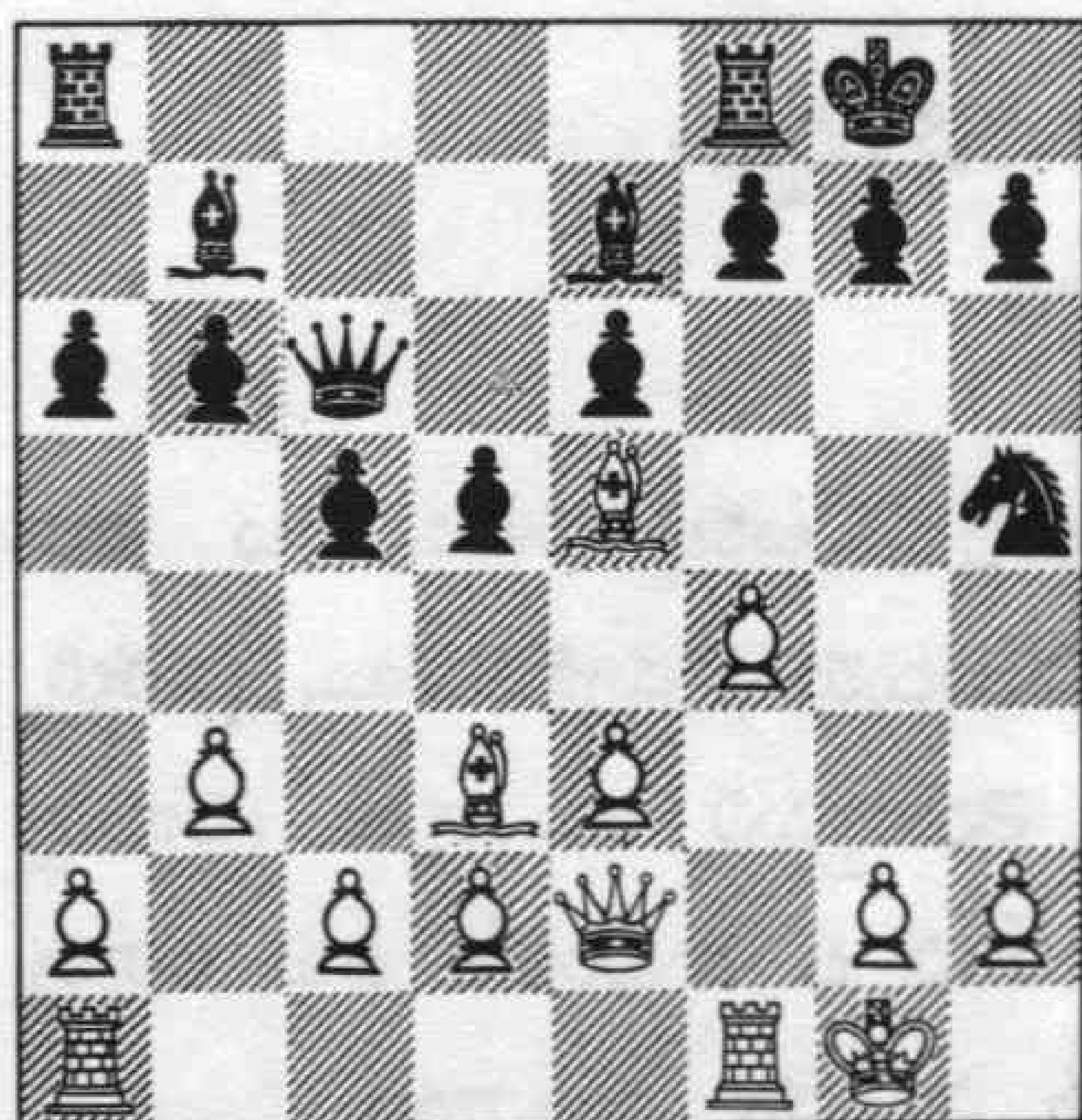
లాస్కెర్ మిళితంలో కొత్తదనం ఈ రెండవ బలిలోనే వుంది. (నలుపు ఈ ఎరని కూడా మింగక తప్పదు. 3. ... f6కి జవాబుగా 4. Rf3 Qe8 5. Qh8+ Kf7 6. Qh7 వరుస వస్తుంది.)

3. ... K×g7

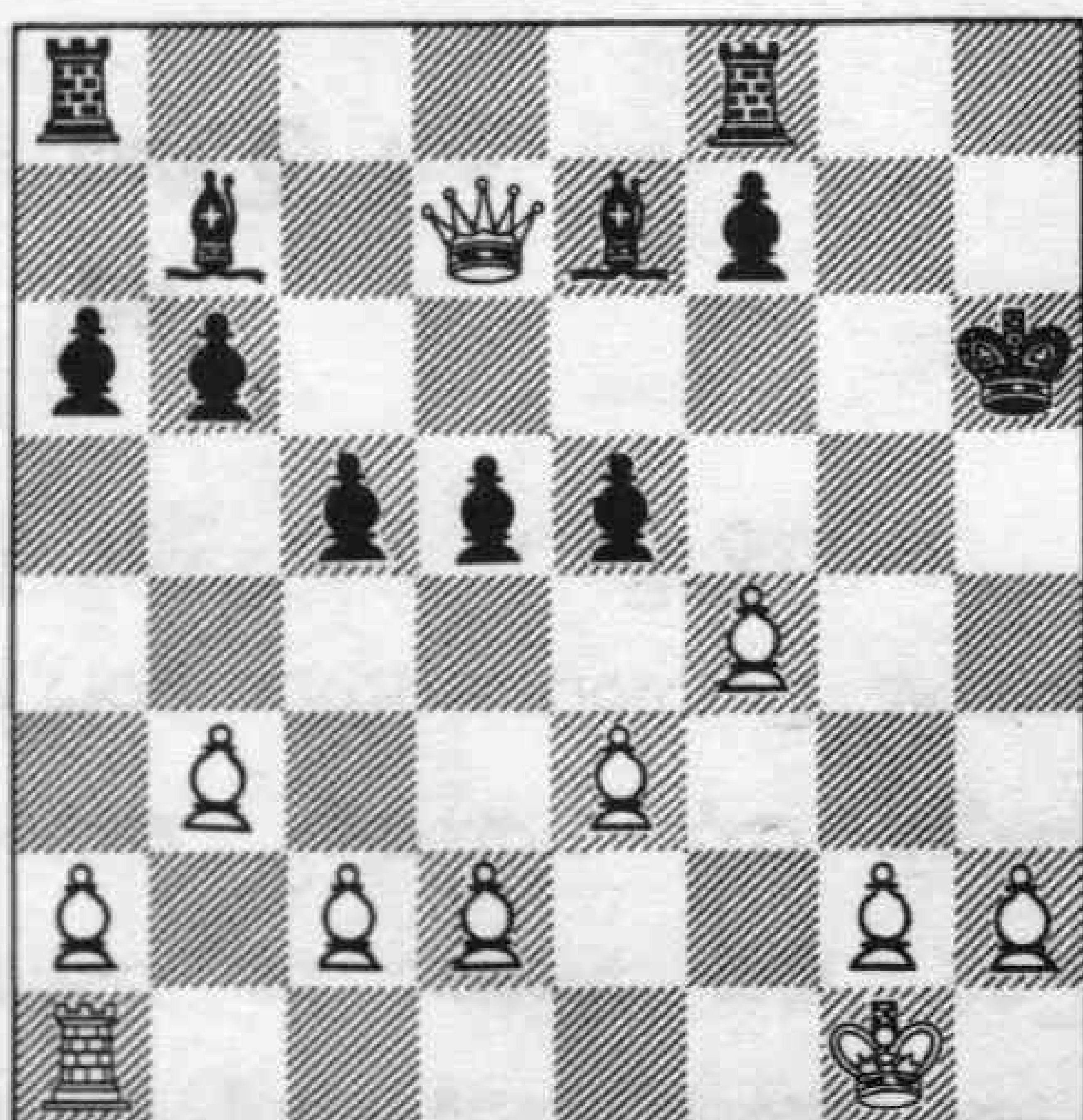
ఇప్పుడు నలుపు కోట పరిస్థితి పూర్తిగా నాశనమైంది. తెలుపు పెద్ద బలం సాయంతో నల్ల రాజుమీద బ్రహ్మాండమైన దాడి చేస్తాడు.

4. Qg4+ Kh7 5. Rf3 e5 6. Rh3+ Qh6 7. R×h6+ K×h6 8. Qd7 (296వ పటం)

295వ పటం



296వ పటం



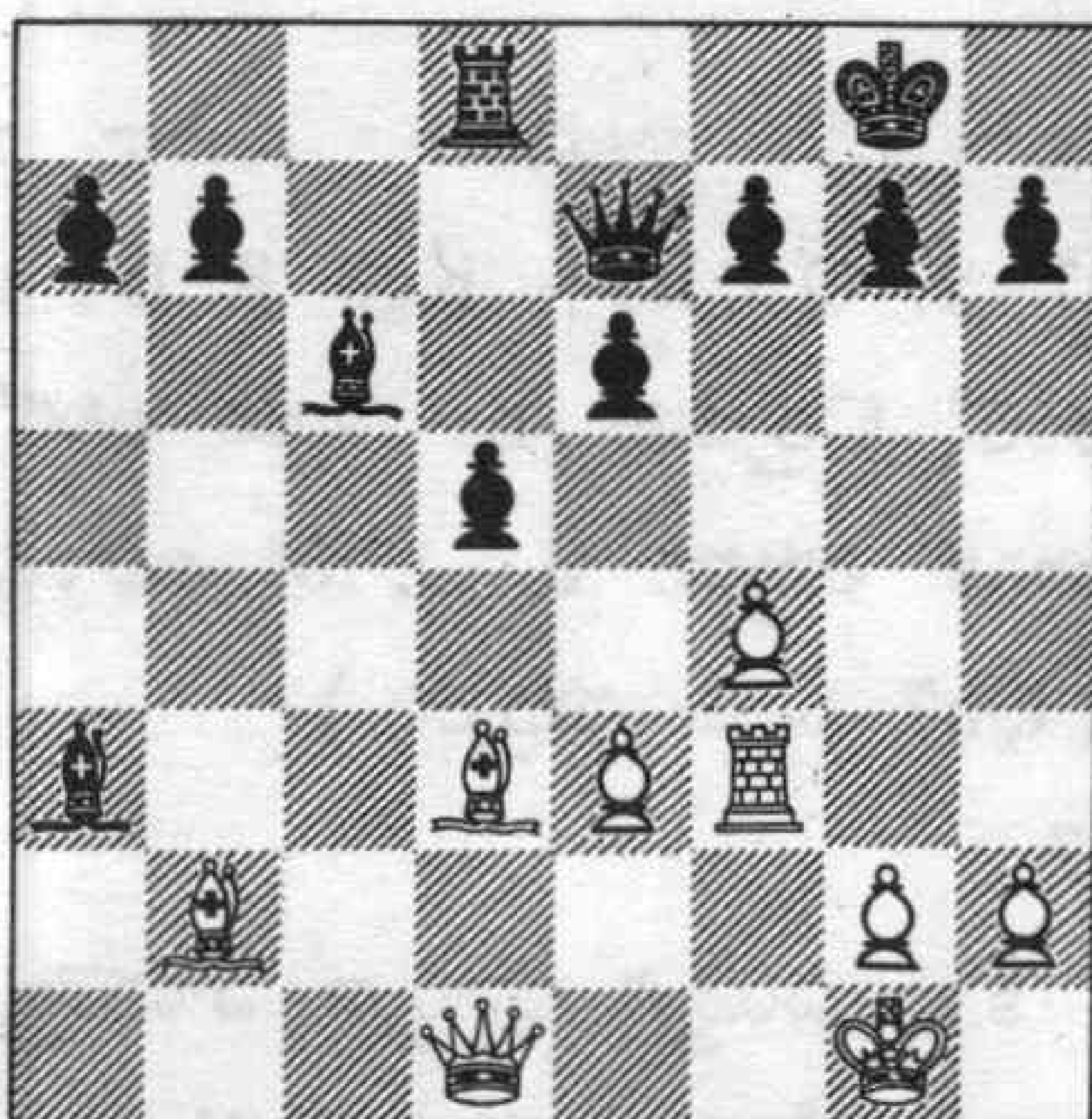
ఇబ్బడి దాడి చావు దెబ్బ. ఒక నల్ల శకటు చావక తప్పదు.

8. ... Bf6 9. Q × b7 తెలుపు గెలుస్తాడు.

అప్పట్నుంచీ ''జోడు శకట్ల బలి'' ఎన్నో సార్లు పోటీలలో సంభవించింది.

అభ్యాసం 51.

297వ పటం



ఎత్తు తెలుపుది

ఈ పరిస్థితిలో జోడు శకట్లని ఏ విధంగా బలి యివ్వాలో కనుక్కోండి.

వేరు వైపులకి కోటకట్టినప్పుడు వచ్చే దాడి

ఆటగాళ్లిద్దరూ వేరు వేరు వైపుల్లో కోటకట్టినప్పుడు ఆట చాలా పదునుగా వుంటుంది. తరచుగా బంట్లతో ముందుకు చొచ్చుకొనిపోయి, ప్రత్యర్థి రాజుమీద దాడి చెయ్యడాన్కి దారులను తెరుద్దామని ఇరువర్గాలు ప్రయత్నిస్తాయి. ఎవరు ముందుగా ఇలా దారులు తెరచి ఆ దారులలోకి తమ బలాల్ని తీసుకు వెళతారో వారికి గెలిచే అవకాశాలు ఎక్కువగా వుంటాయి.

బుకారెస్ట్‌లో, 1953లో, తోలుష్ చొకిల్త్యల మధ్య జరిగిన ఆట దీనికి చక్కని ఉదాహరణ (298వ పటం).

నలుపు రాజు వైపు కోటకట్టాడు. తెలుపు మంత్రి వైపు కోటకట్టడాన్కి సిద్ధంగా వున్నాడు. సమయం వృధా చెయ్యకుండా g, h బంట్లని ముందుకు తోస్తున్నాడు.

1.g4 e6 2. Be2 e×d5 3. e×d5 a6

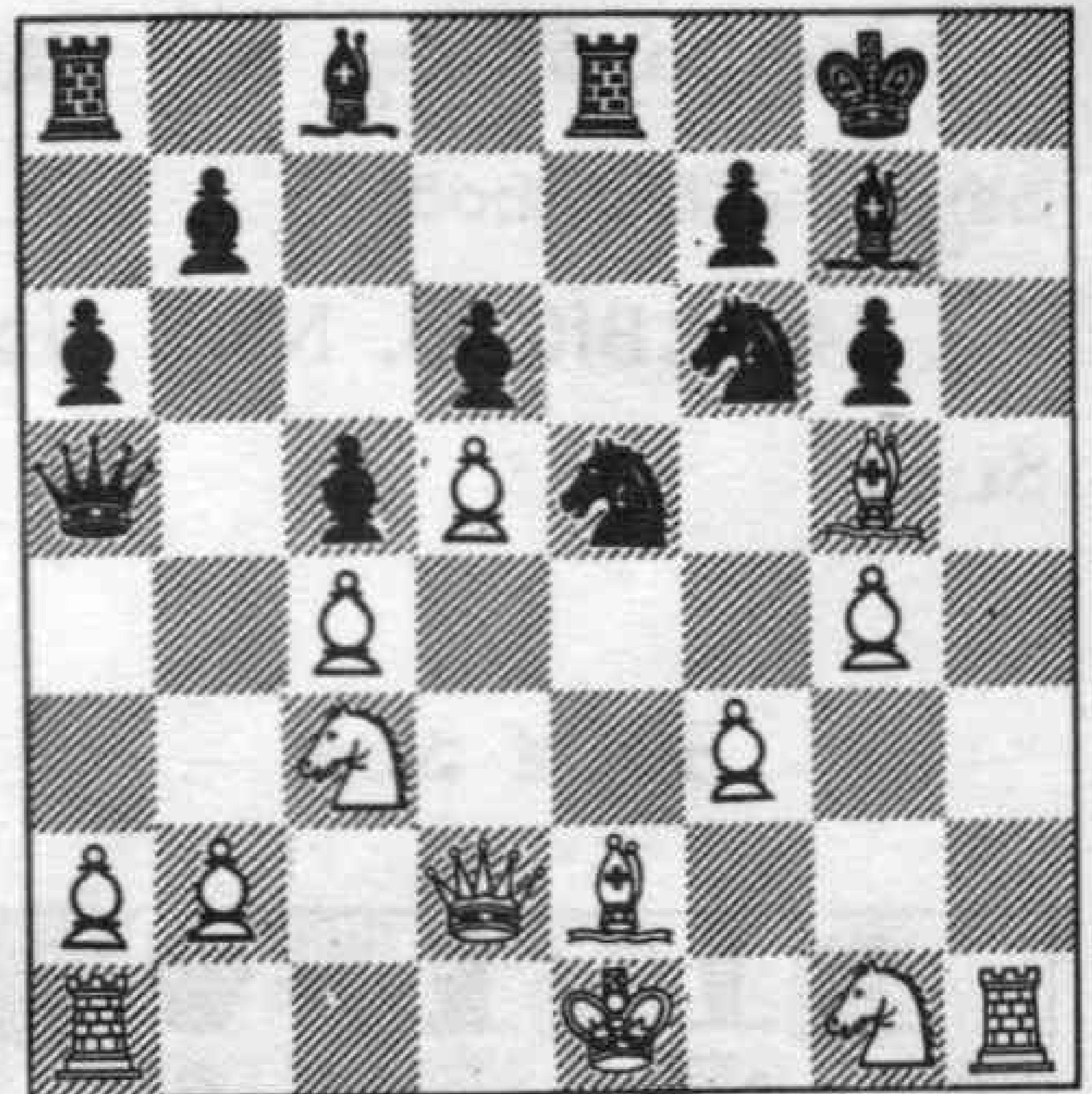
తెలుపు కోటకట్టిన తర్వాత బంటుని b5 గడికి తోద్దామని నలుపు ప్రయత్నం.

4. h4! Nbd7 5. h5 Ne5 6. h×g6 h×g6 (299వ పటం)

298వ పటం



299వ పటం



(6. ... N×c4 7. g×f7+ K×f7 8. Qf4 N×b2 9. Kd2! తర్వాత వచ్చే క్లిష్టమైన పరిస్థితి తెలుపుకి అనుకూలంగా వుంటుంది.)

7. 0—0—0 b5!

శ్రేణులు తెరవడాన్కి ఒక బంటుని సరిగానే ఎర చేస్తూ నలుపు చురుగ్గా దాడి చేస్తున్నాడు.

8. c× b5 c4?

(8. ... a × b5 9. B × b5 Bd7 10. B × d7 Nf × d7 వరుసలో ఆడడం నలుపుకి మేలు. అప్పుడు 11. ... Nc4 దెబ్బ వుంటుంది. ప్రస్తుతం తెలుపు తనే ఒక బంటుని బలి యిచ్చి నలుపుకి ఎదురాట రాకుండా చేస్తున్నాడు.

9. b6!

(9. b × a6 B × a6 వరుసలో a, b శ్రేణులు రెండూ తెరచుకుంటాయి. కాని యిప్పుడైతే a శ్రేణి మూసుకుని వుంటుంది.)

9. ... Q × b6 10. Nh3 Rb8 11. Rh2! (300వ పటం)

ఈ ఎత్తుతో ఏనుగులని తెరచిన h శ్రేణిలో జోడించడానికి తెలుపుకి వీలవుతుంది. ఇంతే కాకుండా h2లో వున్న ఏనుగు రెండవ పంక్తిని కూడా రక్షణలో వుంచుతుంది.

11. ... Nfd7 12. Rdh1 Nc5 13. Nf2 Bd7 14. Bh6!

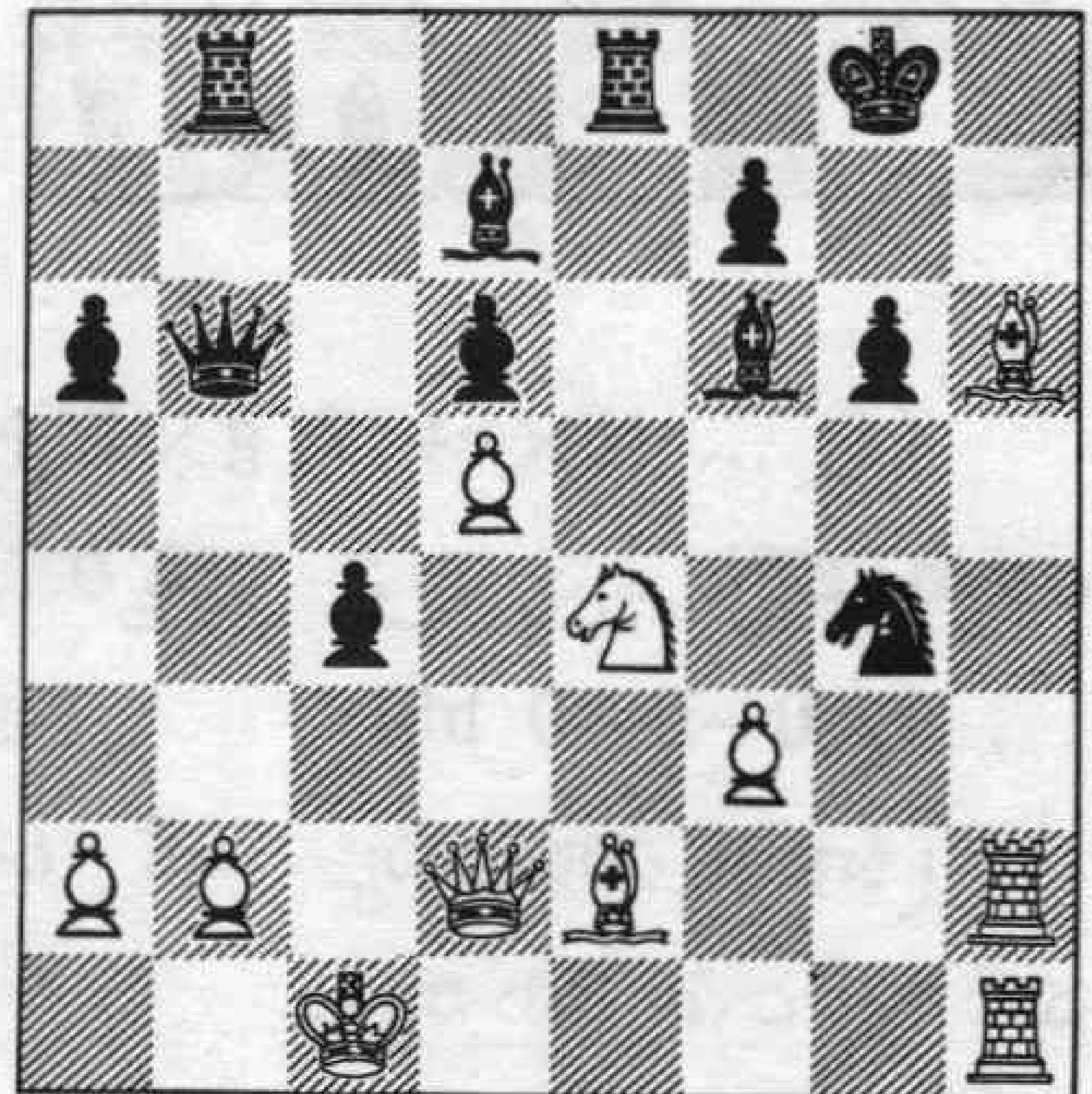
ఈ ఎత్తుతో నల్ల రాజు రక్షణలో ముఖ్య పాత్ర వహించే g7 శకటు పక్కకు తొలిగిపోతుంది.

14. ...Bf6 15. Nfe4! N × e4 16. N × e4 N × g4 (301వ పటం)

300వ పటం



301వ పటం



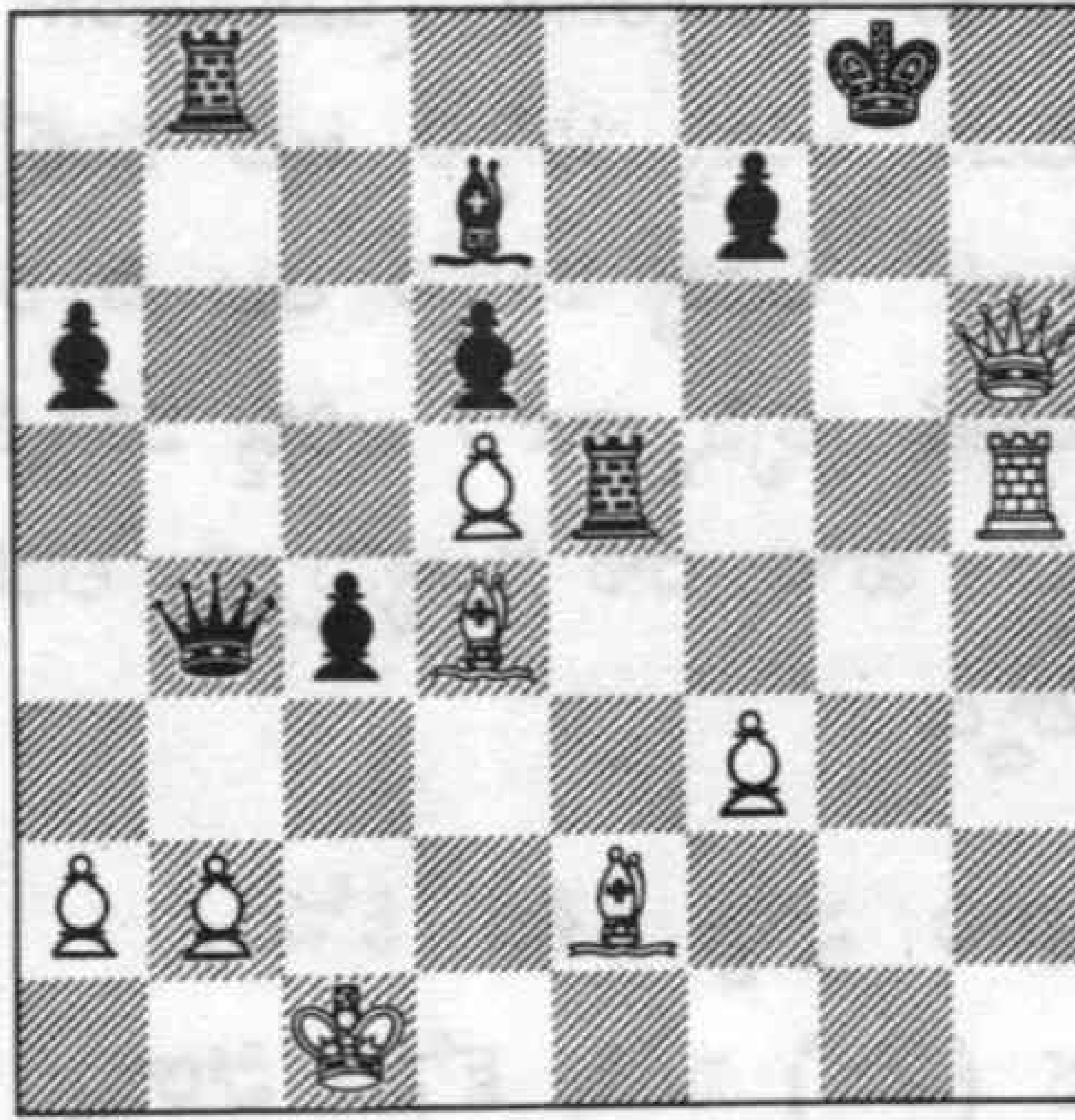
(16. ... Bh8కి జవాబుగా 17. Bf8! ఆట తేల్చి వేస్తుంది.)

17. N×f6+ N×f6 18. Bg7!!

చక్కటి ముగింపు! ఈ శకటుని నలుపు చంపలేదు. చంపితే అతని ఆట రెండు ఎత్తుల్లో కద్దుతుంది.

18. ... Nh5 19. R×h5! g×h5 20. Bd4 Qb4 21. Qh6 Re5! 22. R×h5! (302వ పటం). నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

302వ పటం



ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట అంశాలు

పైన చెప్పిన రకరకాల మిళితాలని వెయ్యడాన్కి సాధారణంగా ఆట గాడికి పరిస్థితిలో స్పష్టమైన ఆధిక్యత వుండాలి. పరిస్థితిలో ఆధిక్యత అంటే యిక్కడ అర్థం చక్కగా మోహరింపబడిన బలాలు అని. ప్రత్యర్థి పరిస్థితిలో ఏదో ఒక రకమైన లొసుగు వుండాలి. ఉదాహరణకు కాపు లేకుండా గాని, తెర వులో గాని వున్న బలాలూ, రాజుకి సరైన రక్షణ లేకపోవడం మొదలైనవి.

పరిస్థితిలో ఆధిక్యత అనేది ఆటగాడికి ఎలా లభిస్తుందో తెలుసుకోవాలని సహజంగానే ఆట నేర్చుకునేవాళ్లకి వుంటుంది. మిళితాలకి నాందీ ప్రస్తా

వన వంటి "ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట" (positional play) క్రమంలో యీ విషయాన్ని తెలుసుకుంటాడు.

మిళితాలతో కూడిన వరసలలా కాకుండా ఆధిక్య పరిస్థితి ఆటలో ఎత్తులు విధిలేక చేరిన స్థితిలో పడ్డట్టు ఉండవు. మిళితాలు మరీ తరచుగా ఆటలో రాకపోవచ్చును. కానీ ప్రతీ సారీ ఆధిక్య పరిస్థితి ఆటని తప్పక నిర్వహించాలి. ఆట ప్రారంభంనుండి తన పరిస్థితిలో చిన్నా చితకా ఆధిక్యతనీ, దాని ఆధారంగా పెద్ద ఆధిక్యతనీ సంపాదించుకోవడం కోసం ప్రతీ ఆటగాడు కృషి చేస్తాడు. ఇటువంటి ఆధిక్యతలను క్రమక్రమంగా పెంపొందించుకొని విజయానికి దారి తీయడం ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట ముఖ్యోద్దేశం.

చదరంగం మొత్తంలో ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట పాత్ర ఎంతో ముఖ్యమైనదీ, క్లిష్టమైనదీ. మిళిత దృష్టిలాగానే ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట విధానాలలో ప్రావీణ్యత సంపాదించడం కూడా చాల ముఖ్యమైనది. ఆధిక్య పరిస్థితి ఆటలో ప్రధానాంశాల్ని పరిశీలిద్దాం.

తెరచి వున్న శ్రేణి కోసం, 7వ (2వ) పంక్తి కోసం పోరాటం

ఆట మధ్య దశలో మంత్రి, ఏనుగులు లాంటి పెద్ద బలం శక్తిని చక్కగా వినియోగించుకోవడం చాల ముఖ్యం. ఇందుకోసం ఆటగాడికి తెరచి వున్న శ్రేణుల ప్రాముఖ్యత గురించి, వాటిని అదుపులో పెట్టుకునే విధానాల గురించి స్పష్టంగా తెలిసి వుండడం అవసరం.

ఇంతకు ముందు చెప్పినట్లు ఏ బంట్లు లేకుండా వున్న శ్రేణిని "తెరచి వున్న శ్రేణి" అంటాం. ప్రత్యర్థి బంట్లు మాత్రమే వున్న శ్రేణిని "సగం తెరచిన శ్రేణి" అంటాం. ఇలా సగం కాని, పూర్తిగా కాని తెరచి వున్న శ్రేణులద్వారా ప్రత్యర్థి బలాల పై దాడి చెయ్యడాన్కి వీలుగా మంత్రి, ఏనుగులు చొచ్చుకుని వెళతాయి.

సాధారణంగా ప్రత్యర్థి ముఖ్య బలగాలు వుండే 7, 8 (లేక 1, 2) పంక్తులలోకి చొచ్చుకుని వెళ్లడం ఎంతో లాభదాయకం.

303వ పటంలో చూపిన పరిస్థితినుంచి నలుపు a (శేణిని తెరిచి తర్వాత రెండవ పంక్తిలోకి ఎలా చొచ్చుకుపోతాడో గమనించండి.

1. ... a5 2. a3

b4లో బంటుని బెదిరించి, తర్వాత c4లో శక్తివంతమైన ఎదురులేని బంటుగా చేసుకుందామని నలుపు పథకం వేస్తున్నాడు. ఇంతే కాకుండా సగం తెరిచి వున్న a (శేణిలో బంటుమీద కూడా వత్తిడి తెచ్చి నలుపుది పై చేయి అవుతుంది.

2. ... Ra6!

వెంటనే a (శేణిని తెరిస్తే నలుపుకేమీ లాభం లేదు. దీన్ని అదుపులో పెట్టుకోవడాన్కి అవసరం అయినవి అతనికి లేవు. అందుగ్గాను ముందుగా ఏనుగులని జోడించాలి.

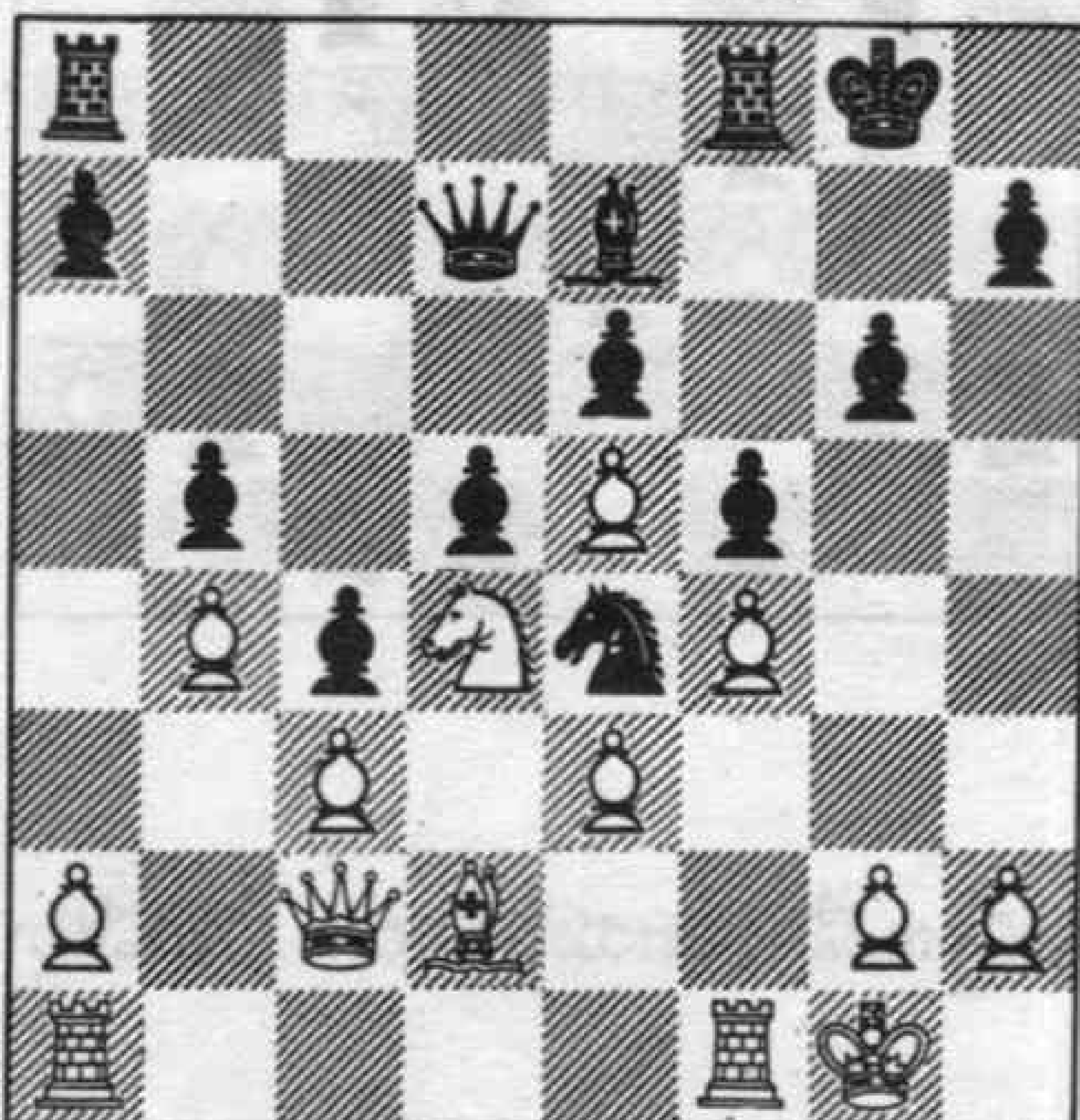
3. Ne2 Rfa8 4. Rab1

(4. ... a×b4 ఎత్తుని ఎదుర్కోవడాన్కి ఈ ఎత్తు తప్పనిసరి. ఇప్పుడు Rb2 ఎత్తుతో 2వ పంక్తిని రక్షించుకునే వీలు కూడా వుంటుంది.)

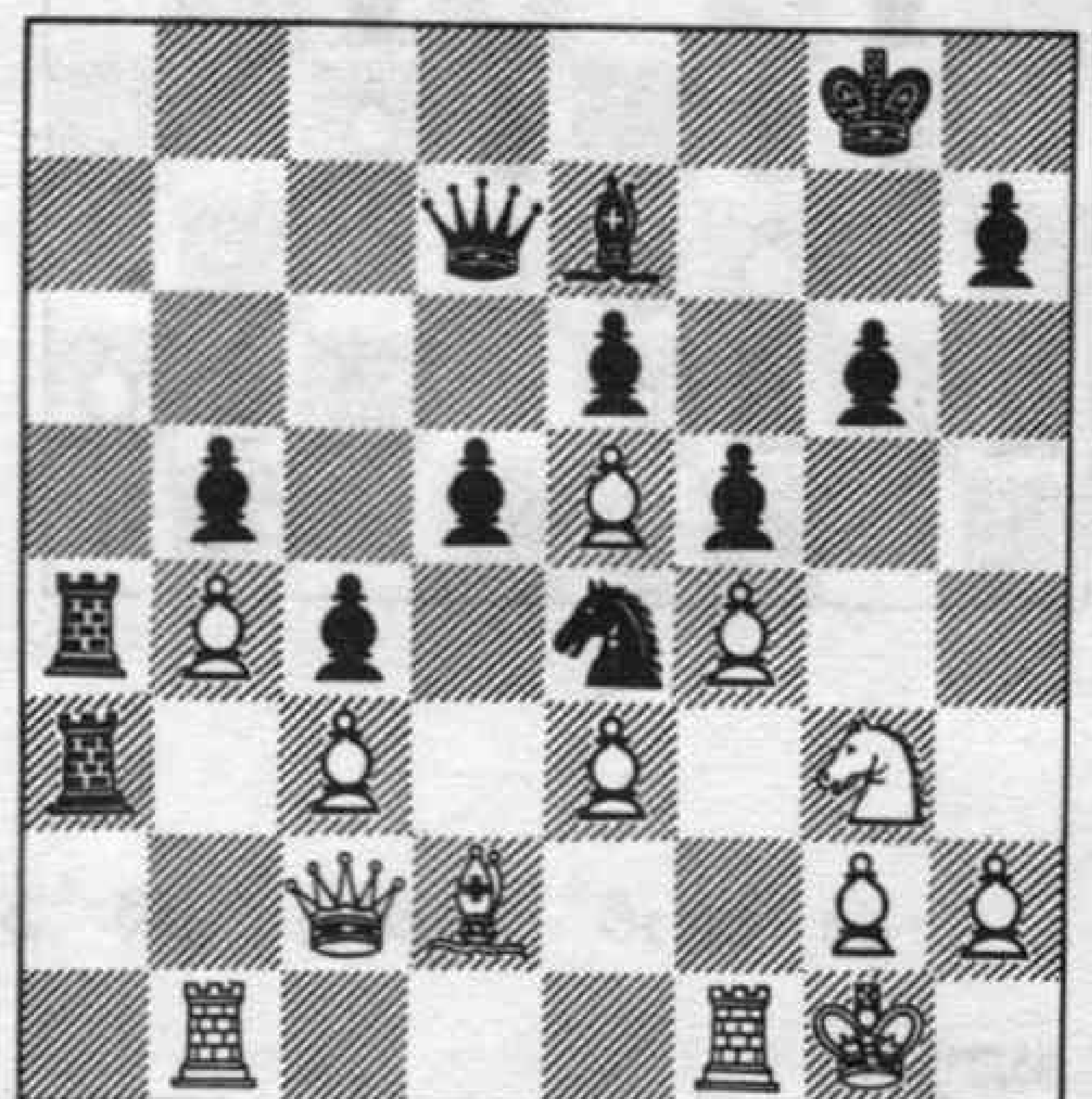
4. ...a×b4 5. a×b4 Ra3 6. Ng3 R8a4! (304వ పటం)

(Qa7, Ra2 ఎత్తులతో 2వ పంక్తిలోకి చొచ్చుకుని పోదామని నలుపు వుద్దేశ్యం.)

303వ పటం



304వ పటం



7. N × e4 d × e4

ఇప్పుడు d శ్రేణిని కూడా నలుపు ఉపయోగించుకోవచ్చు.

8. Rf2 Qd3! 9. Qc1 Ra2 10. Qe1

(10. Rb2 తప్పు. జవాబుగా నలుపు 10. ... Ra1 ఆడి మంత్రిని గెలుచుకుంటాడు.)

10. ...Rc2! 11. Rd1 Raa2 (305వ పటం)

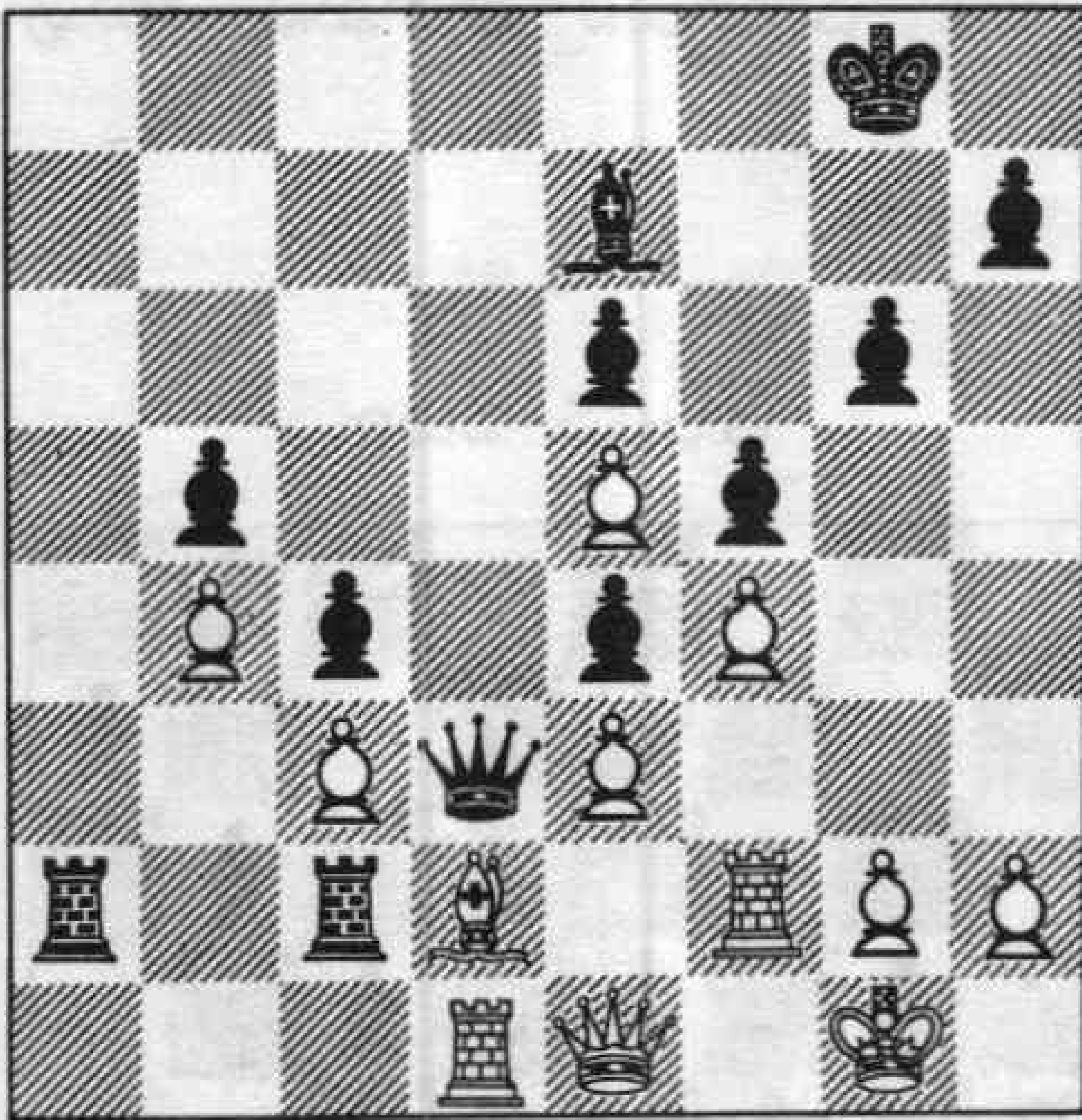
2వ శ్రేణిలో ఏనుగులను జోడించిన తర్వాత నలుపుకి విజయం చేకూరినట్లే లెక్క.

12. g3 Bd8

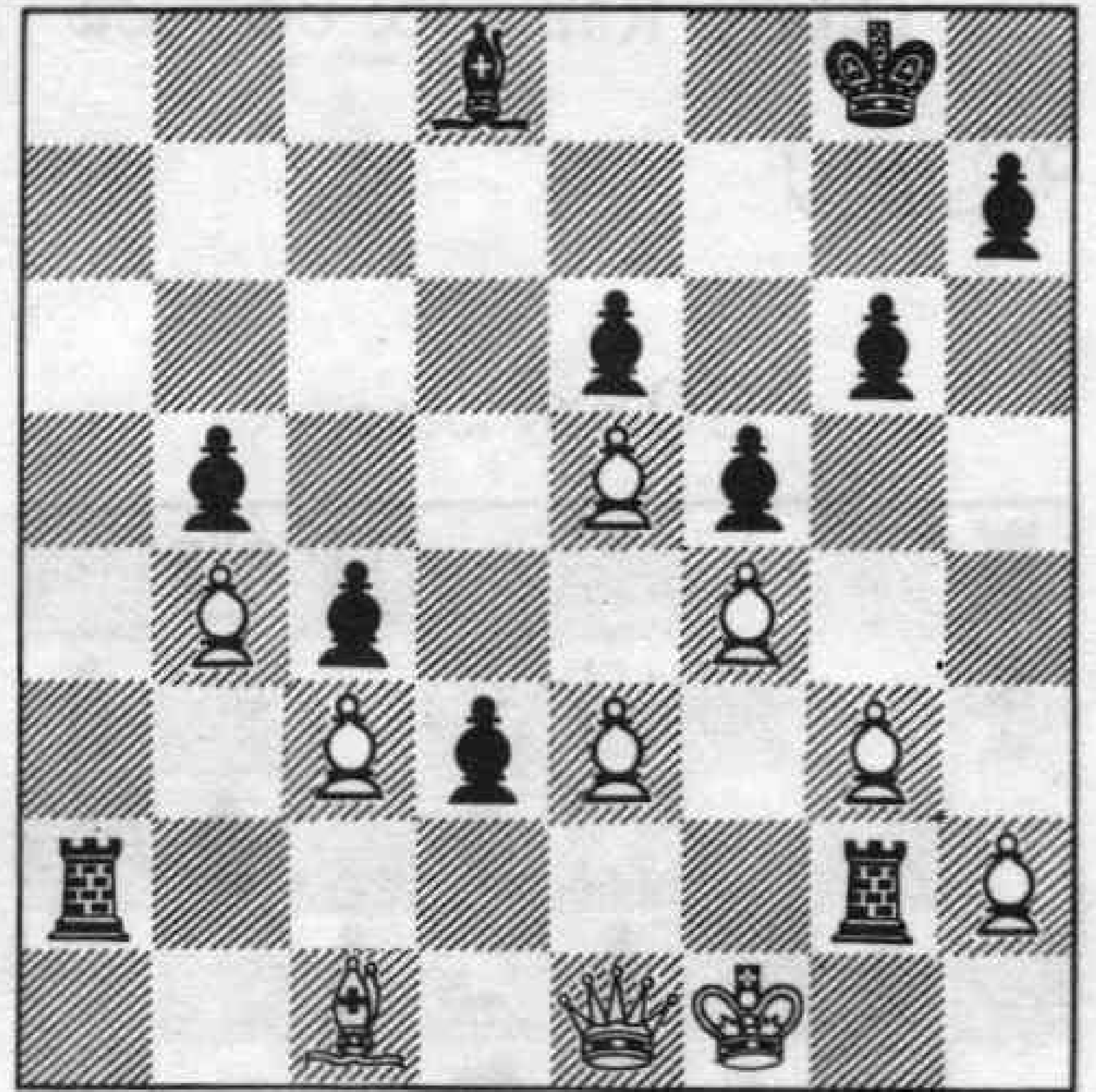
ఇప్పుడు Bb6 దెబ్బ వుంది. రెండు ఏనుగుల కోసం తన మంత్రిని కూడా యిచ్చి వేసి నలుపు ఆటని తెమిల్చి వెయ్యడానికి తొందర పడతాడు.

13. Bc1 R × f2 14. R × d3 Rg2+ 15. Kf1 e × d3. తెలుపు వోటమిని అంగీకరించాడు (306వ పటం).

305వ పటం



306వ పటం



ఈ ఆటలో నలుపు తన పథకాలన్నింటినీ విజయవంతంగా నెరవేర్చుకున్నాడు:

1) a శ్రేణిలో ఏనుగులని జోడించడం;

2) a శ్రేణిని తెరవడం;

3) 2వ పంక్తిలోకి చొచ్చుకుని వెళ్లడం;

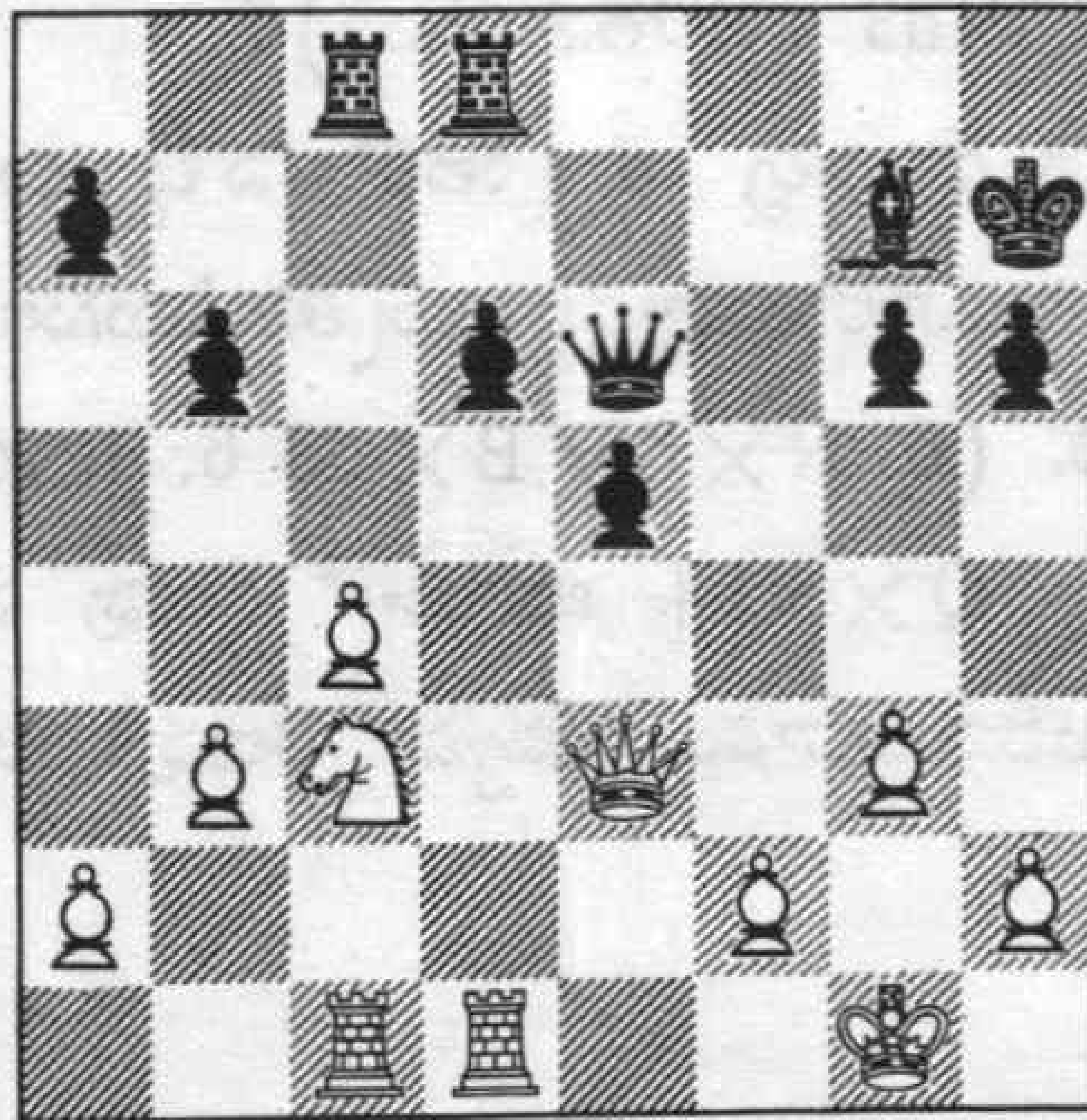
4) 2వ పంక్తిలో ఏనుగులు జోడించడం.

ప్రత్యర్థి కుహరంలోకి ప్రవేశించిన ఏనుగులు ఎంత శక్తివంతంగా పని చేస్తాయో ఆఖరి పరిస్థితి చూస్తే విశదమౌతుంది.

సగం తెరచిన శ్రేణిగుండా వత్తిడి

మాస్కో (1946)లో సోవియట్ యూనియన్ అమెరికాల మధ్య జరిగిన పోటీలో స్మిస్లోవ్, డెంకెర్‌ల మధ్య ఆటలో 307వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

307వ పటం

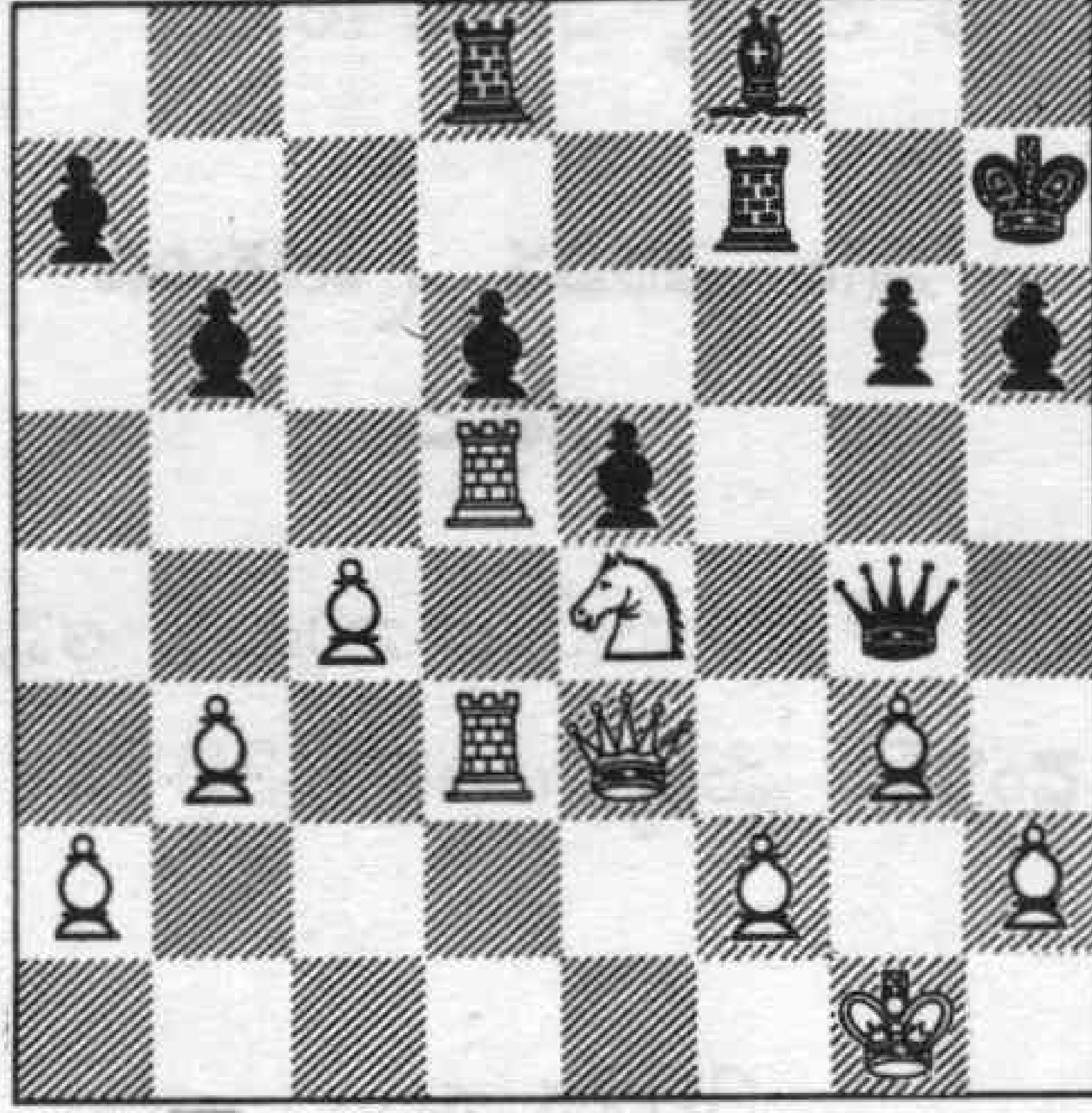


సగం తెరచిన d శ్రేణిలో నలుపుకి d6లో బలహీనమైన బంటు వుంది. ఏనుగులని ఈ శ్రేణిలో జోడించి ఆ బంటుమీద వత్తిడి తెచ్చి తెలుపు దాన్ని గెల్చుకుంటాడు.

1. Rd3 Rc7 2. Rcd1 Rf7 3. Ne4 Bf8 4. Rd5

వ్యూహాత్మకంగా తెలుపుకి విజయం చేకూరినట్లే. d6లో బలహీనమైన బంటు చావక తప్పదు. ఆటని తికమక పెట్టడానికి నలుపు చేసే ప్రయత్నం ఫలించదు.

308వ పటం



4. ... Qg4 5. R1d3 (308వ పటం)

తన మంత్రిని, రెండేనుగుల్ని d శ్రేణిలో పెట్టేందుకు వీలుగా తెలుపు Qd2 ఎత్తు ఆడడానికి తయారౌతున్నాడు. మంత్రిని ఏనుగుల వెనకగా వుంచడం అవసరమని గమనించాలి. (5. N × d6? B × d6 6. R × d6 వరస తెలుపుకి మంచిది కాదు. 6. ... Q × d1+ జవాబుతో నలుపు మంత్రికి బదులుగా రెండు ఏనుగులని గెలుచుకుంటాడు. అప్పుడు తెలుపుకి ఆధిక్యత సాధించడం కష్టం.)

5. ... Be7

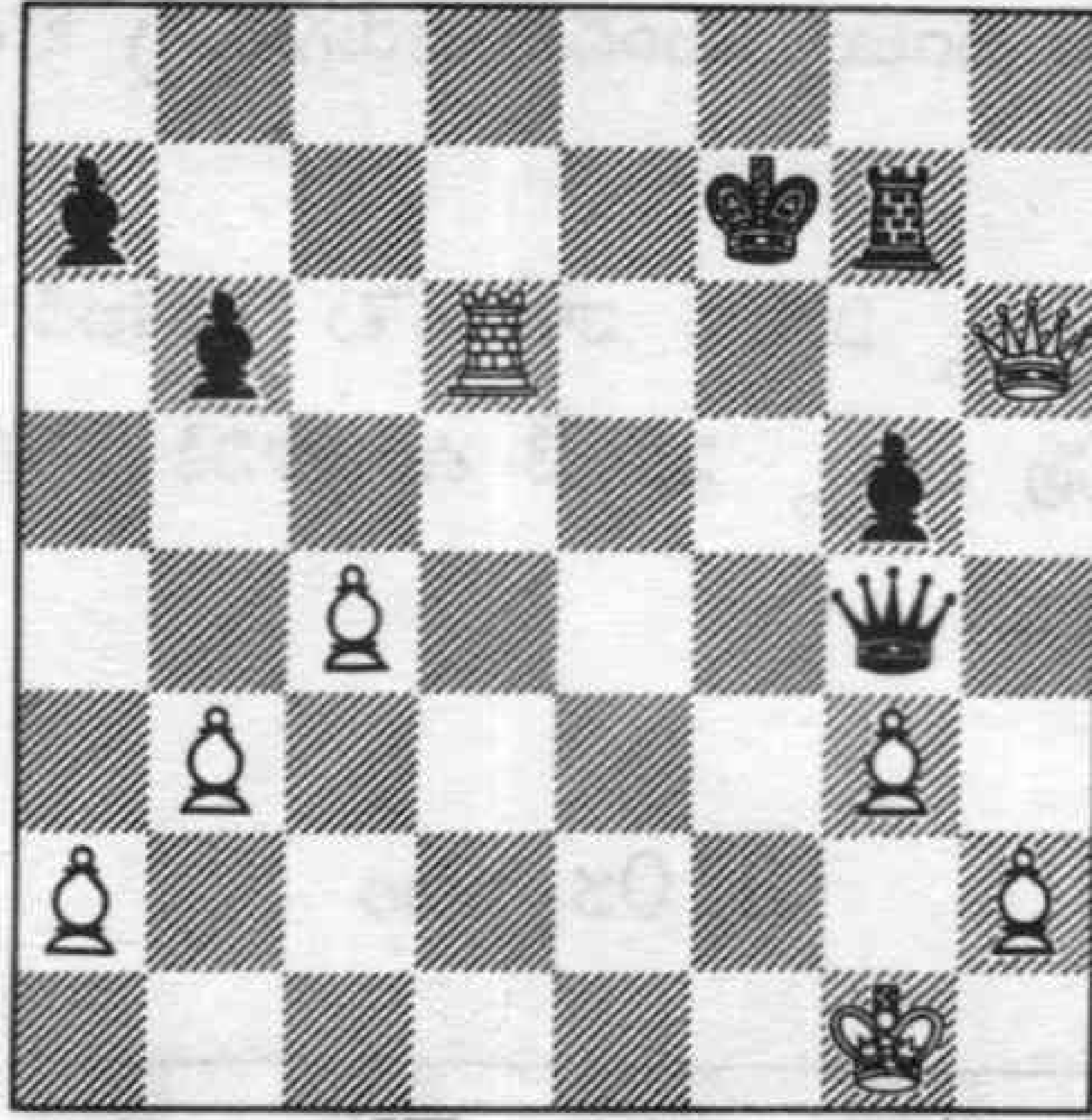
(5. ... Qe6 యేమీ లాభం లేదు. 6. Qd2 Rfd7 7. c5! b × c5 8. N × c5! వరుసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.)

6. N × d6 B × d6 7. R × d6 Rdf8 8. Q × e5

అతి సులభం. బంటు ఎక్కువగా వుండడమే కాక తెలుపుకి దిట్టమైన దాడి చేసే అవకాశాలు కూడా వుంటాయి.

8. ... R × f2 9. Rd7+ R2f7 10. R × f7+ R × f7 11. Rd8 Rg7 12. Qe8! g5 13. Qh8+ Kg6 14. Rd6+ Kf7 15. Q × h6 (309వ పటం)

309వ పటం



ఎక్కువ వున్న రెండు బంట్లతో తెలుపు సునాయాసంగా ఆట గెలుస్తాడు.

15. ... Qf5 16. Rd1! Qc5+ 17. Kg2 Qe7 18. Rf1+ Kg8 19. Qf6 Qe8 20. Qf5 g4 21. Rf2 Qe7 22. Qd3 Rg5 23. Re2 Qf8 24. Qe4 Rg7 25. Qd5+ Qf7 26. Re6! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

బంట్ల కూర్పు

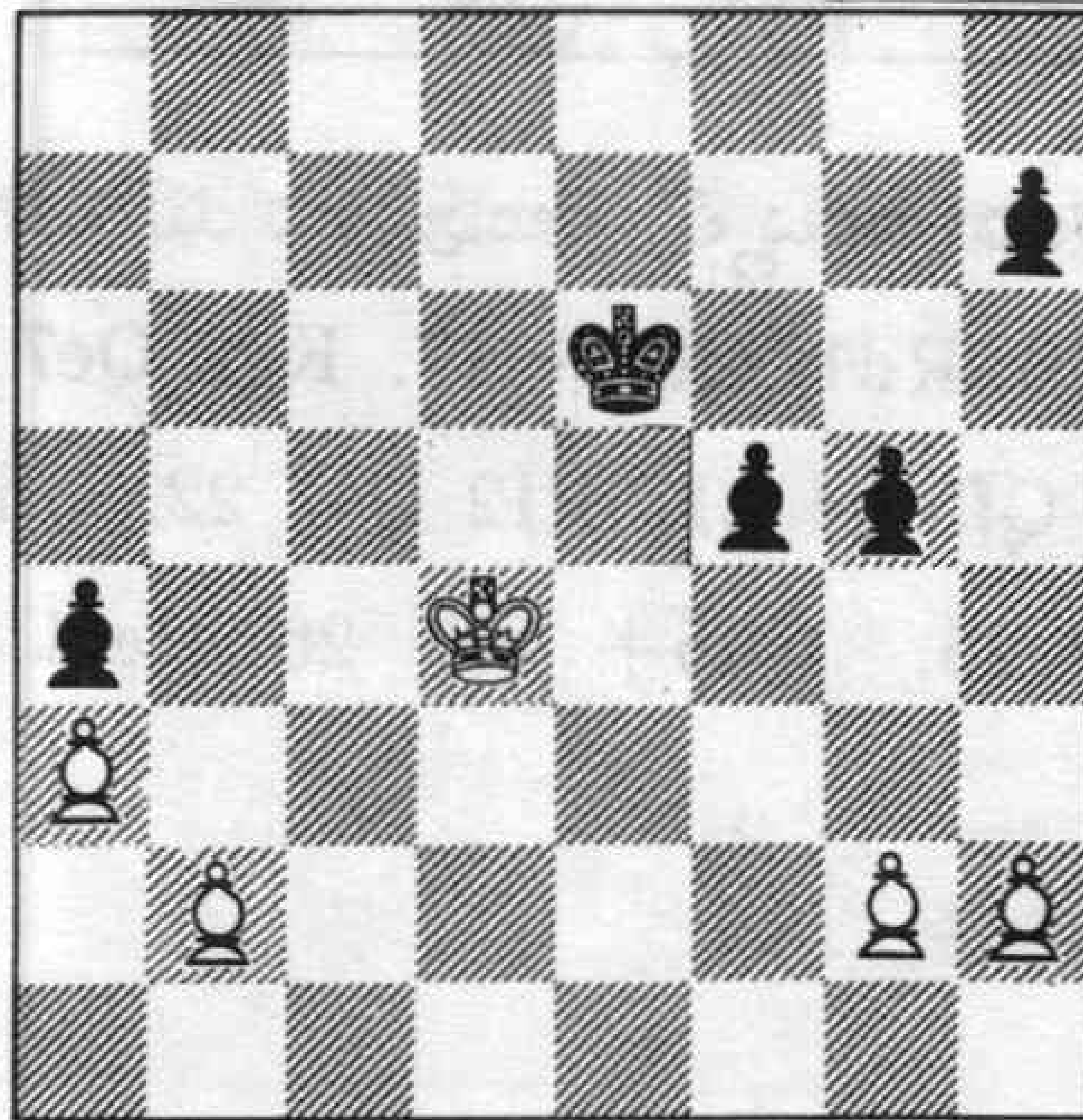
బంట్ల కూర్పు చాల ముఖ్యమైన విషయం. బంట్ల కూర్పుని మూడు విధాలుగా గుర్తించవచ్చు. జతగా వున్న బంట్లు, ఒంటరి బంట్లు, జోడు బంట్లు.

పుట్టుగళ్లలో జతగా వున్న బంట్లు ఆధిక్య స్థానంలో వుంటాయి. ఉదా

హరణకు a7, b7లలో బంట్లు వాటి ముందున్న గళ్ళన్నింటిని అదుపులో వుంచుతాయి. అవి ఒక దానికొకటి ఆధారంగా కూడా వుంటాయి. బంట్లు ముందుకు పోతున్న కొద్దీ ఈ లాభాలు సన్నగిల్లుతాయి. ఉదాహరణకు a6, b5 బంట్ల జోడుకి ఎదురుగా వాటి అదుపులో లేని గళ్ళు (a5, b4) వుంటాయి. అవసరమైతే a బంటుని రక్షించడాన్కి b బంటుకి సాధ్యం కాదు. సూక్ష్మంగా చెప్పాలంటే బంట్లు ముందుకి జరుగుతున్న కొద్దీ అవి తప్పకుండా బలహీనమవుతాయి.

కొన్ని కొన్ని బంట్లు మిగిలిన వాటికంటె వెనకబడి వుండవచ్చు. పక్క శ్రేణులలోని తన పక్షపు బంట్ల పక్కనే ఉంచడానికి వీలులేని బంటుని వెనకబడిన బంటు అంటారు.

310వ పటం



310వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో b2లో బంటు వెనకబడి వుంది. దీని మూలంగా నలుపుకి ఒక బంటు ఎక్కువ వున్నట్లే లెక్క. ఎత్తు ఎవరిదైనా నలుపు గెలుస్తాడు. ఉదావారణకు,

1. Kc4 f4 2. h3 h5 3. Kb4 g4 వరుసలో f3 మొదలైన ఎత్తులు వస్తాయి.

(4. Kd4 ఆడినా కూడా తెలుపుకి లాభం లేదు. జవాబుగా నలుపు 4. ... Kf5 ఆడి దూరంగా ఎదురులేని బంటుని తయారు చేసుకుంటాడు.)

జోడు బంట్లూ, వాటి ముందు గళ్లూ కూడా బలహీనమైనవి.

తెలుపు గెలుపొందే పరిస్థితిని 311వ పటం చూపుతోంది. బంట్లతో ఎత్తులు వేయడం పూర్తి అయ్యాక నలుపుకి c6 బంటుని వదులుకుంటూ రాజుని కదలించక తప్పదు. ఉదాహరణకు,

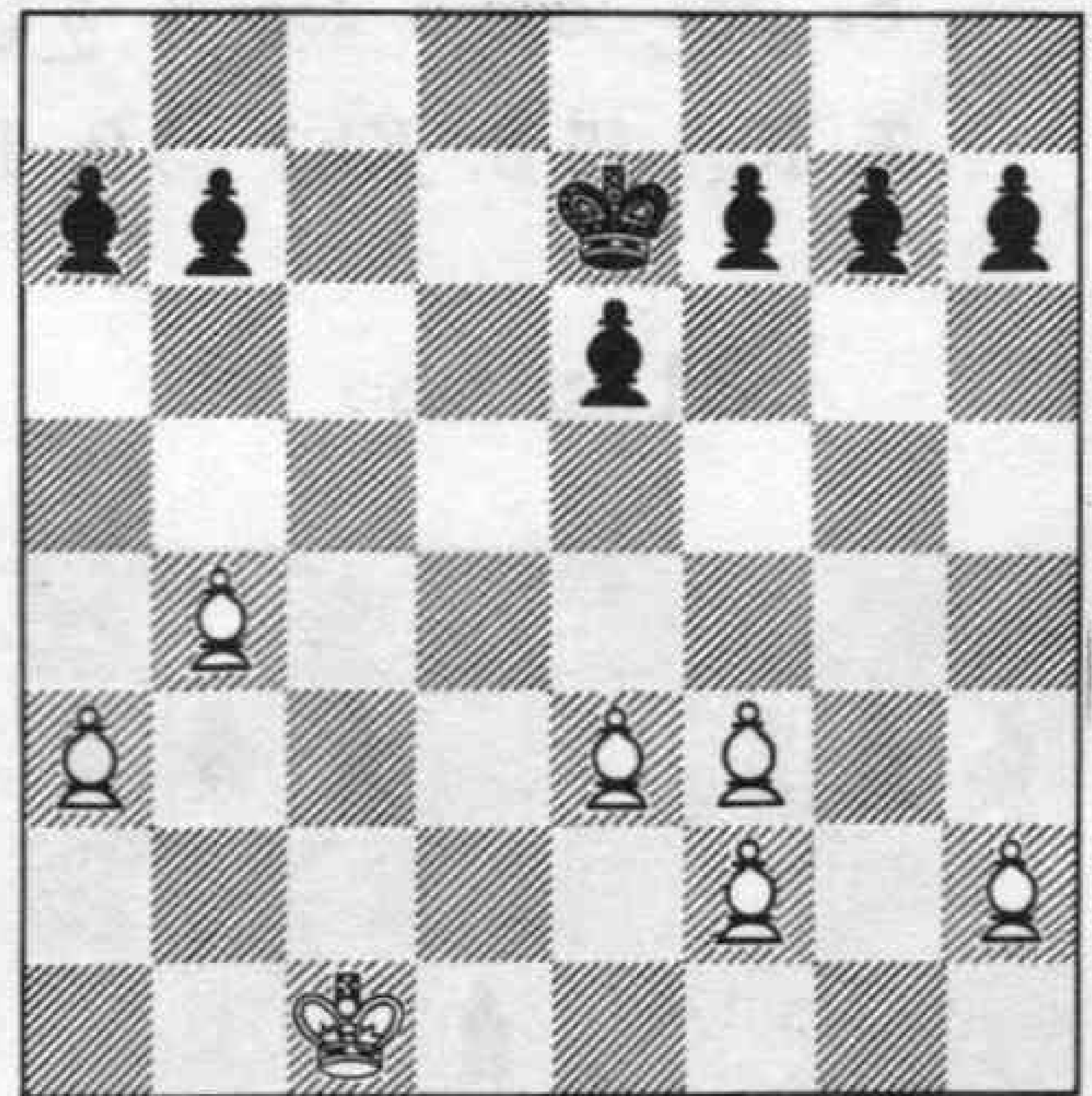
1. b4 a6 2. a4 g6 3. a5 h6 4. h4 h5 5. g3 K ∽ 6. K × c6 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

తెలుపు మరో విధంగా 4. b5! c × b5 5. c × b5 a × b5 6. K × b5 వరుసలో కూడ ఆడి గెలవవచ్చు.

311వ పటం



312వ పటం



పీటర్స్‌బర్గ్‌లో (1909) కోన్ రూబిన్‌స్టెయిన్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 312వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. తెలుపుకి h2లో బలహీనమైన, ఒంటరి బంటు వుంది. f శ్రేణిలో జోడు బంట్లు వున్నాయి. మంత్రి వైపు బంట్లు బాగా ముందుకి వెళ్లడంవల్ల బలహీనం అయాయి. ఈ బలహీనతలు ఆసరాగా రూబిన్‌స్టెయిన్ ఎలా గెలుస్తాడో నేర్చుకో దగ్గ విషయం.

1. ... Kf6

నల్ల రాజు h3 గడికి ప్రయాణం కడుతున్నాడు.

2. Kd1 Kg5 3.Ke2 Kh4 4. Kf1 Kh3 5. Kg1

తెల్ల రాజు h2 బంటుని కాస్తూ బల్లకి ఒక మూలగా ఇరుక్కుపోయాడు. రాజు వైపు బంట్లని ముందుకి తోసి, వాటినన్నింటిని మార్పిడిచేసి, నిస్సహాయంగా మిగిలిన తెల్ల బంట్లపై రాజుతో దాడి చేద్దామని నలుపు పథకం.

5. ... e5! 6. Kh1 (313 పటం)

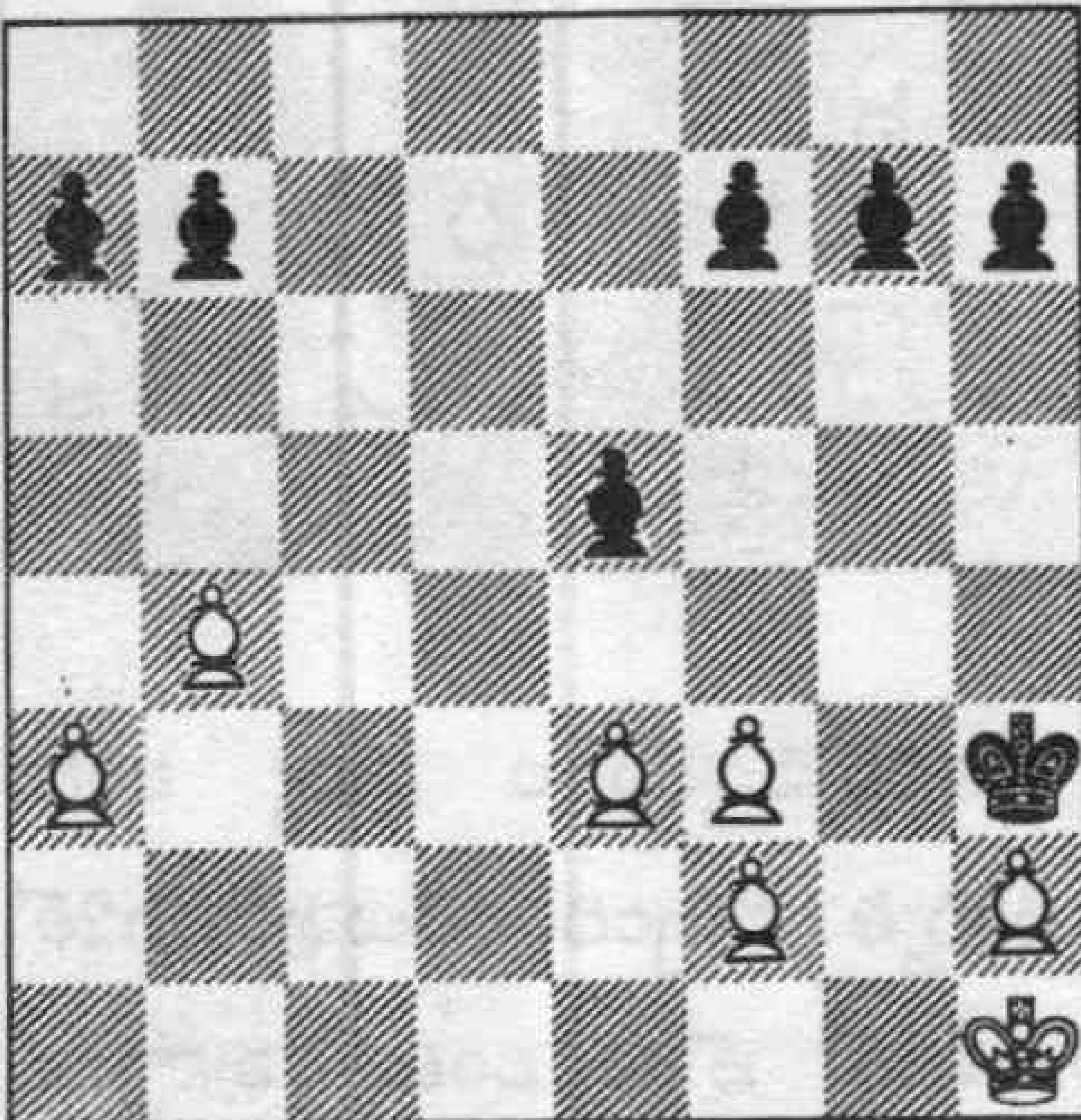
(6. f4కి జవాబుగా 6. ... e×f4 7. e×f4 Kg4 వరుస వస్తుంది. 6. e4 తర్వాత 6. ... g5 7. Kh1 h5 8. Kg1 h4 9. Kh1 g4 10. f×g4 K×g4 11. Kg2 h3+ ఆడి తర్వాత 12. ... Kf3 ఎత్తు వేసి నలుపు గెలుస్తాడు.)

6. ... b5

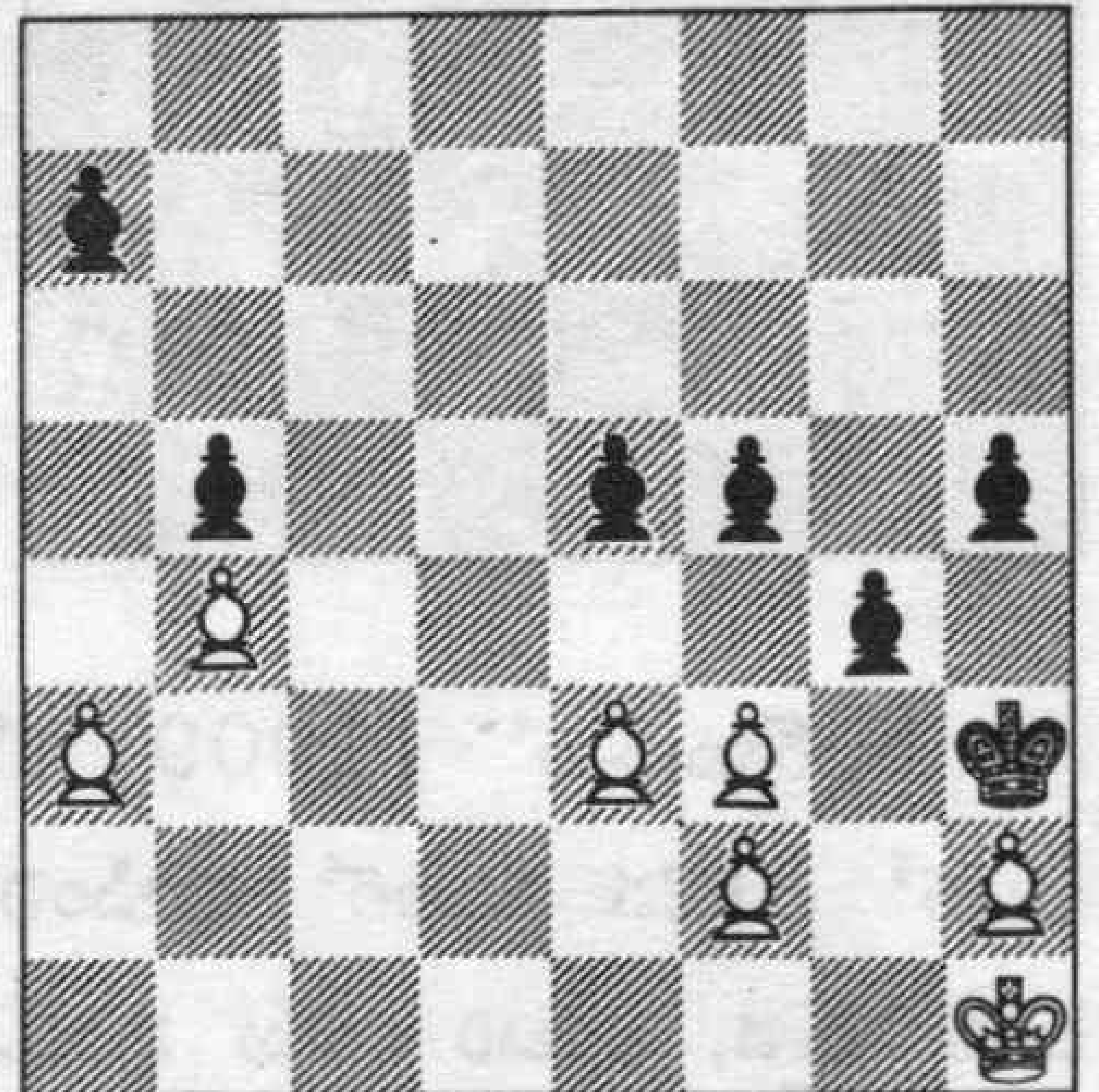
ఈ ఎత్తు తర్వాత మంత్రి వైపు వున్న తెల్ల బంట్లకి కదలిక వుండదు.

7. Kg1 f5 8. Kh1 g5 9. Kg1 h5 10. Kh1 g4 (314వ పటం)

313వ పటం



314వ పటం



(తెలుపు 11. f×g4 ఆడితే 11. ... h×g4 12. Kg1 f4 13. e×f4 e× f4 14. Kh1 g3 15. f×g3 f× g3 16. h× g3 K×g3

వరుసలో నల్ల రాజు మంత్రి వైపు బంట్లని చంపి విజయం సాధిస్తాడు.)

11. e4 f×e4 12. f×e4 h4 13. Kg1 g3 14. h×g3 h×g3.

తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. అతని బంట్లు పోవడం తప్పదు.

ఇక్కడో మాట చెప్పాలి. బంట్ల బలహీనతలని మరీ ఎక్కువ ప్రమాద కరంగా వూహించి ఎట్టి పరిస్థితులలోనయినా అవి లేకుండా చూసుకోవాలను కోవడం చాదస్తం. ఒంటరి బంటు బలహీనంగానే వుంటుందని శాసనమేమీ లేదు. అలాగే జోడు బంట్లవల్ల వుండే లోటుని బలగాల అభివృద్ధి గాని, తెరచి వున్న శ్రేణి ఆక్రమణ కానీ భర్తీ చేస్తాయి.

బలహీనమైన గడి

పుట్టు గళ్లలో వున్నప్పుడు బంట్లు తమ ముందున్న పంక్తిలోకి ప్రత్యర్థి బలాలు రాకుండా అట్టు గోడలా నిలుస్తాయి. బంట్లు ముందుకు పోతున్న కొద్దీ ఈ గోడ సడలి పోతుంది. అందులో కన్నాలు (బలహీనమైన గళ్లు) ఏర్పడతాయి. ప్రత్యర్థి బంటుచేత రక్షించడాన్కి సాధ్యం కాని గడిని ''బల హీనమైన గడి'' అంటారు.

1899లో లండన్ నగరంలో చిగోరిన్ టిన్‌స్లీల మధ్య జరిగిన ఆటలో వచ్చిన పరిస్థితిని 315వ పటంలో గమనించండి.

నలుపు కుహరంలో బలహీనమైన d6, g5 గళ్లలో తెల్ల బలం దిట్టంగా వుంది. d శ్రేణిలో వెనకబడ్డ d7 బంటుని కాయడం కోసం నల్ల బలాలన్నీ కట్టుబడిపోయాయి. తెల్ల బలాలన్నింటికి దివ్యంగా దాడి చెయ్యడాన్కి అను వైన స్థానాలు వున్నాయి. నల్ల బలాలన్నీ మందకొడిగా రక్షణకి మాత్రమే వుపయోగపడుతున్నాయి. తన బలాల చక్కటి మోహరింపు ఆధారంగా చిగో రిన్ విజయానికి సుళువైన మార్గం కనుక్కుంటున్నాడు.

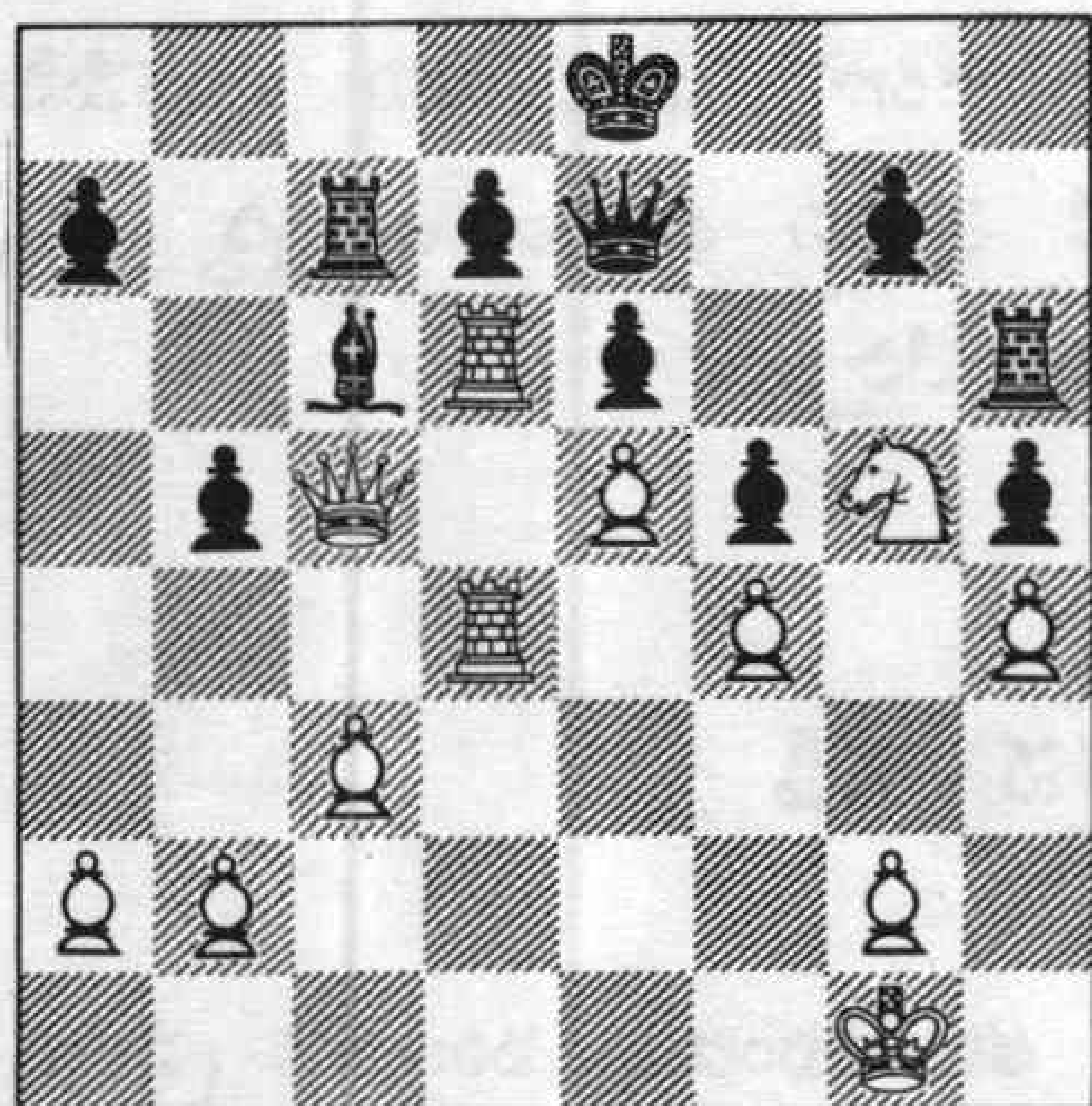
1. a4!

అటో యిటో తేలిపోయే యెత్తు!

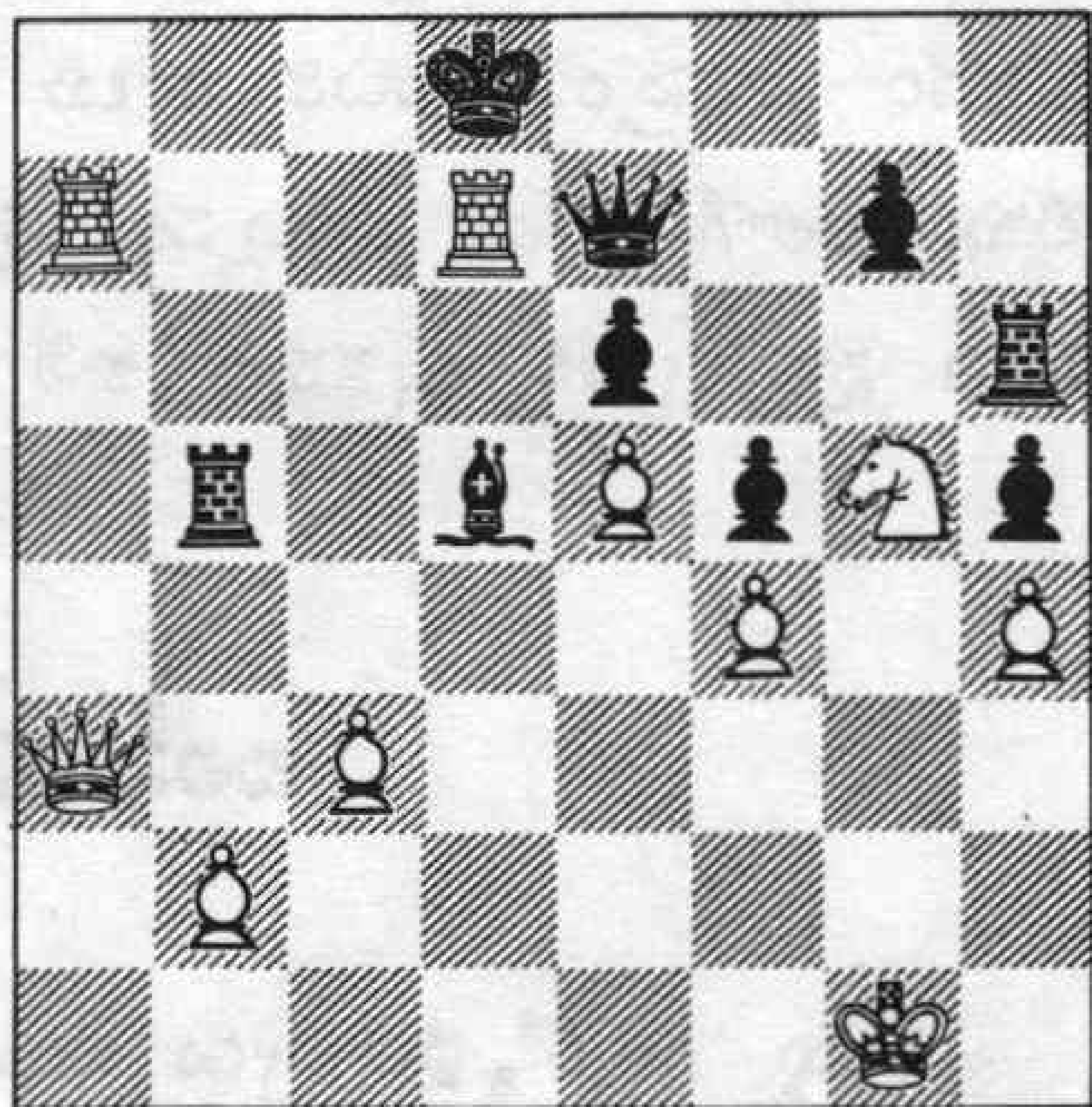
1. ... Kd8

(1. ... b×a4 ఆడితే 2. Rb4 Rb7 3. R×b7 B×b7 4. Q×a7 వగైరా.)

315వ పటం



316వ పటం



2. a×b5! B×g2 3. Qa3! Bd5 4. Ra4! Rb7 5. R×a7 R×b5 6. Rd×d7+! (316వ పటం) తర్వాత మూడు ఎత్తులలో తెలుపు ఆటకట్టు చేస్తాడు.

పై వుదాహరణలో గమనించినట్లు ఒక ఆటగాడి కుహరంలో బలహీనమైన గడిలో ప్రత్యర్థి తన బలాన్ని పెట్టగల్గితే అది అతనికి బలమైన స్థానం అవుతుంది. ప్రతికక్షి బలానికి అనుకూలమైన స్థానం అయే బెదిరింపు కల్గించే బలహీనమైన గడి తీవ్రమైన ప్రమాదం.

ప్రత్యర్థి కుహరంలో ప్రధానమైన గడిలో బలహీనతని అలుసుగా తీసుకుని తెలుపు ఎలా విజయం సాధించాడో తెలుసుకోవడాన్కి ఈ క్రింది ఆట చక్కని వుదాహరణ.

1909లో పీటర్స్‌బుర్గ్‌లో లెయ్‌హ్మన్ బెర్‌‌స్టెయిన్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 317వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

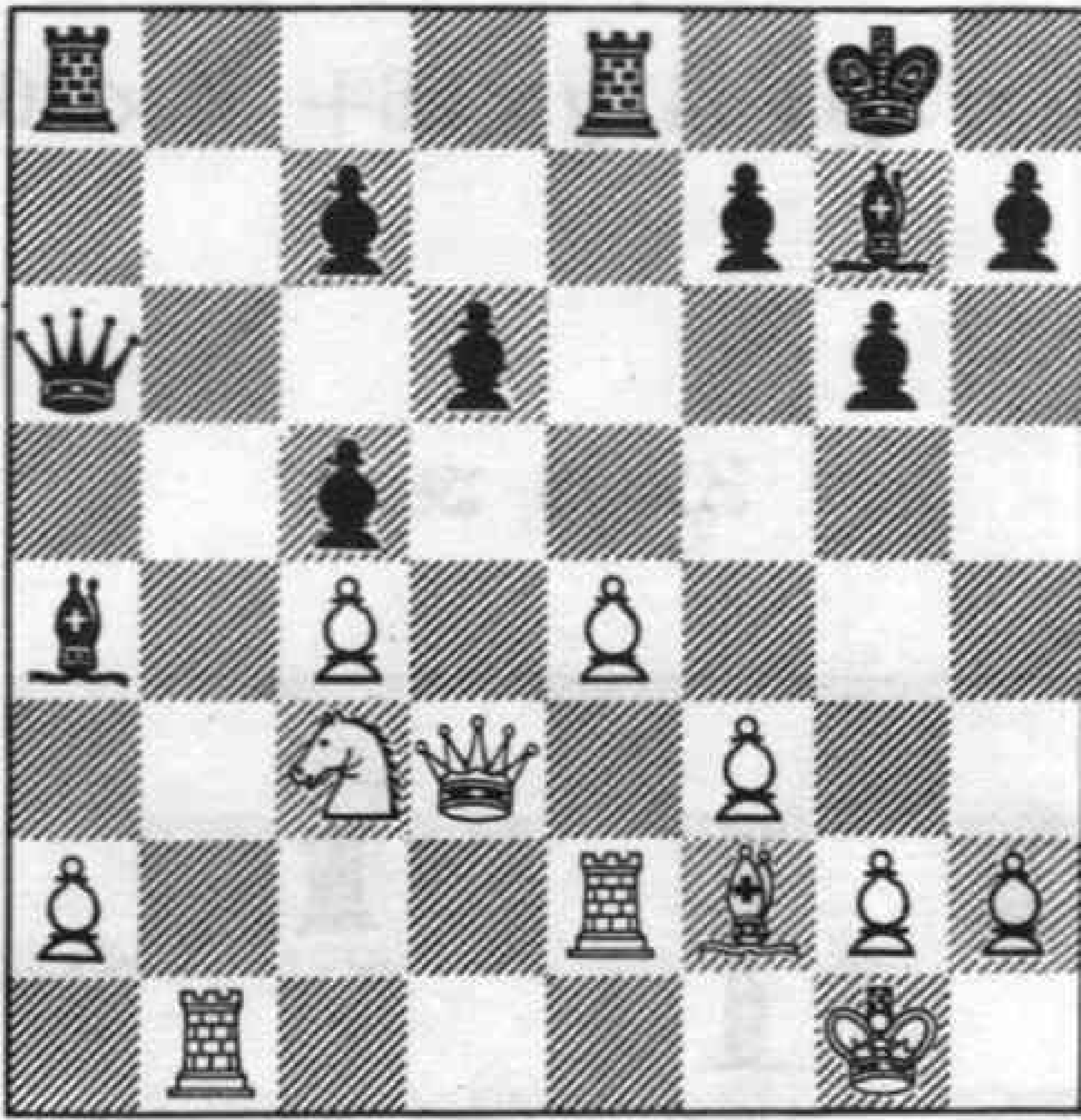
1. Nd5!

c7 బంటుమీద దాడి చేస్తున్నట్లు కన్పిస్తుంది కాని ఈ ఎత్తులో ముఖ్యోద్దేశం బలహీనమైన f6 గడిమీద దాడి చెయ్యడం.

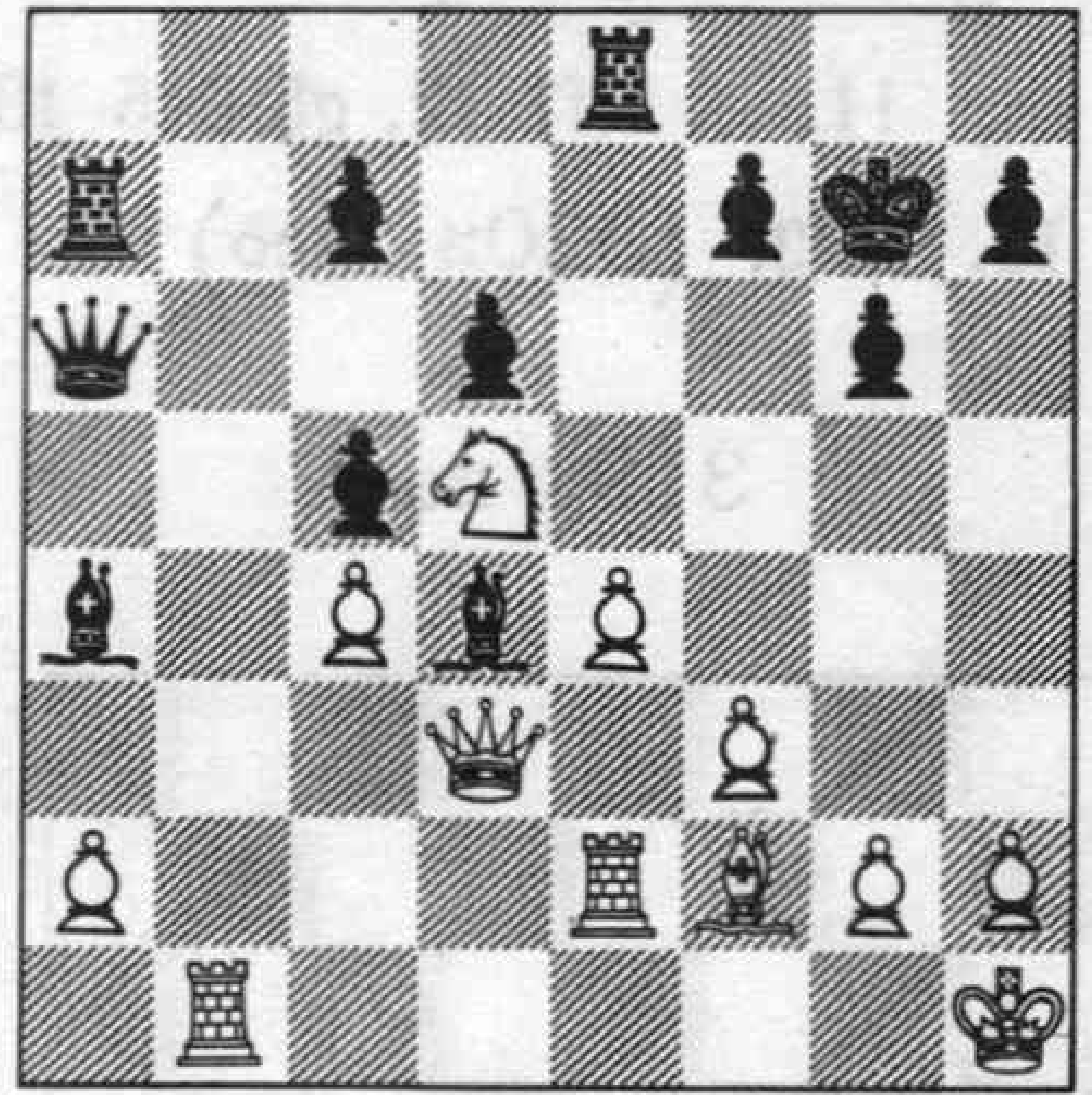
1. ... Ra7 2. Bh4

f6 గడికి ముఖ్య రక్షణ అయిన g7లో నల్ల శకటుని Nf6+ లేదా Bf6 ఎత్తులద్వారా మార్పిడి చెయ్యడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

2. ... Bd4+ 3. Kh1 Kg7 4. Bf2! (318వ పటం)



317వ పటం



318వ పటం

(శకటు మార్పిడి ఇక తప్పనిసరి. యెందుకంటే 4. ... Be5 తర్వాత 5. f4 Bf6 6. N×f6 K×f6 7. Bh4+ వరుస తెలుపుకి అనుకూలం.)

4. ... B×f2 5. R×f2

నల్లగడి శకటుని మార్పిడి చేసి తెలుపు తన పథకంలో మొదటి కుట్టుని దాటాడు. ఇప్పుడు తన గుర్రాన్ని బలహీనమైన f6 గడిలో స్థాపిస్తూ రెండవ మెట్టుకి వుపక్రమిస్తున్నాడు. ముందుగా నలుపు 6. Qc3+ ఎత్తుని ఎదుర్కోవాలి.

5. ... Qa5 6. Qe2!

మళ్లీ అదే వుద్దేశ్యం. మంత్రిని దీర్ఘ కర్ణంలోకి తెద్దామని తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

6. ... f6 7. Qb2 Rf8 8. g4!

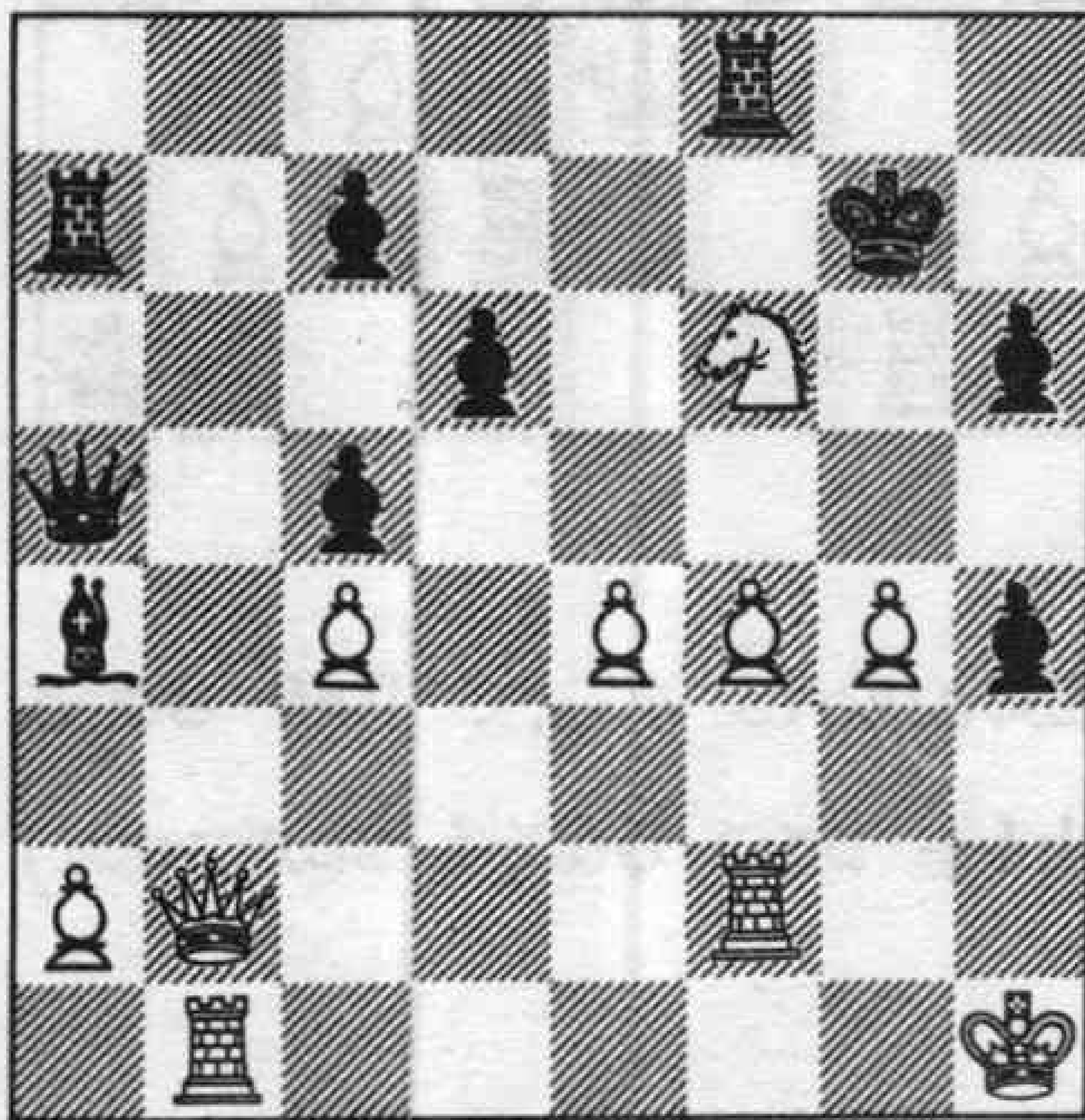
గుర్రాన్ని c6 ఎత్తుతో వెనక్కి తరమడానికి నలుపుకి సమయం దొరక ట్లేదు. (ముందు 9. N×f6 దెబ్బ వుంది.)

8. ... h6 9. h4 g5 10. f4! g×h4 11. N×f6 (319వ పటం)

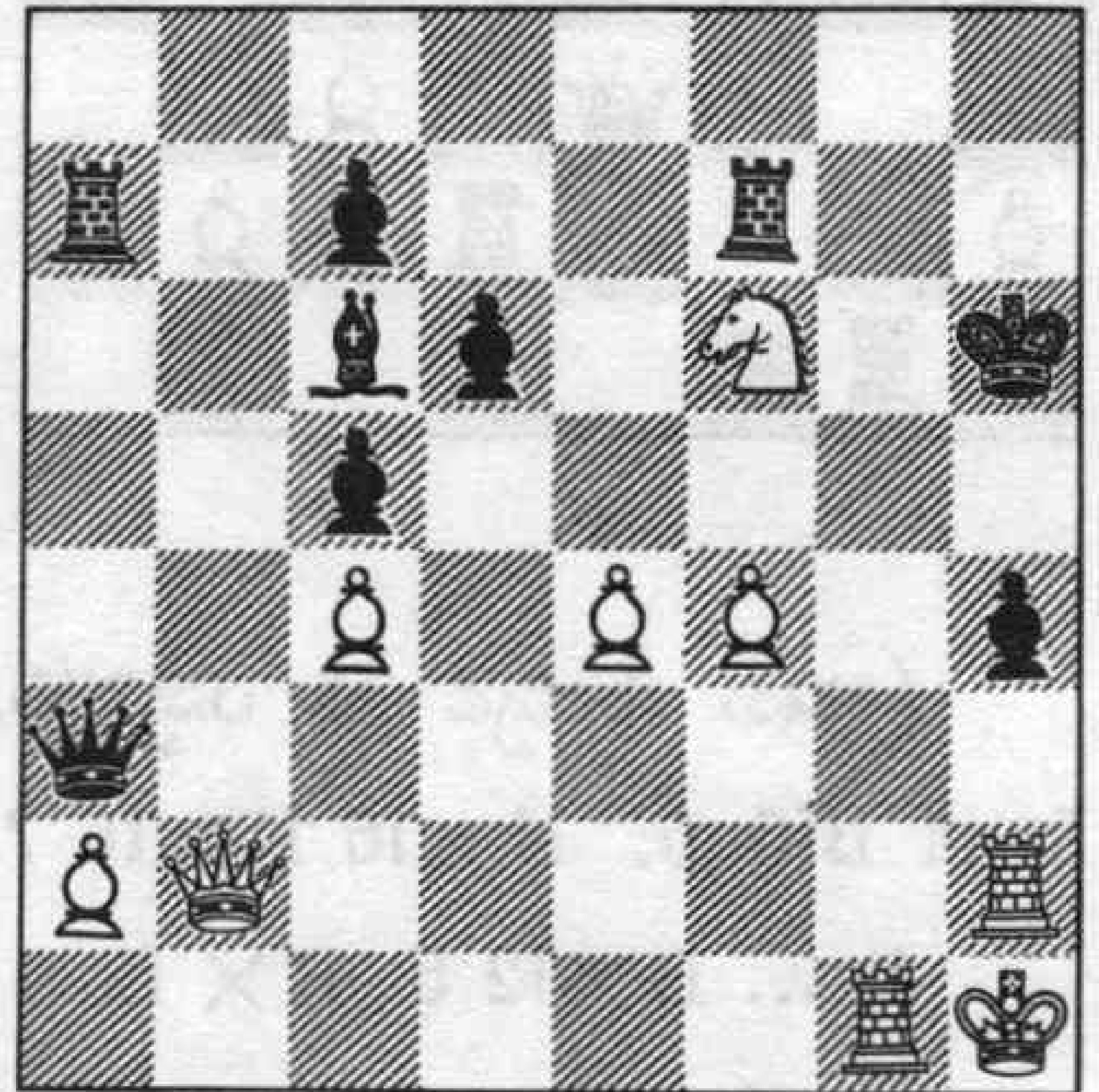
గుర్రాన్ని f6 గడిలో స్థాపించడంతో రెండవ మెట్టు కూడా పూర్త యింది. ఇక మూడవ మెట్టు: f6 గడిలో దిట్టమైన గుర్రం స్థానాన్నీ, చెదురుమదురు అయిన నల్ల రాజు పరిస్థితినీ లాభదాయకంగా వుపయోగించు కోవడం. (ప్రస్తుతం నలుపు 12. Nh5+ Kf7 13. Qf6+ తర్వాత Rb8+ దెబ్బని ఎదుర్కోవాలి.)

11. ... Rf7 12. g5 Bc6 13. Rg1 Qa3 14. g×h6+ K×h6 15. Rh2! (320వ పటం)

319వ పటం



320వ పటం



(ఇప్పుడు 16. R×h4++ దెబ్బ వుంది. 15. ... Qf3+కి జవాబుగా తెలుపు 16. Qg2 ఆడతాడు.)

15. ... B×e4+

ఈ బలివలన ఆటకట్టు కొద్దిగా ఆలస్యమౌతుంది అంతే.

16. N×e4 Qf3+ 17. Qg2 Q×g2+ 18. Rh×g2 R×f4 19. Rg6+ Kh7 20. Nf6+ నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

"మంచి" "చెడ్డ" శకట్లు

బంట్లు మూసుకుపోయి వున్న పరిస్థితిలో ఏది మంచి శకటు, ఏది చెడ్డ శకటు అన్న విషయానికి ప్రాధాన్యం లభిస్తుంది.

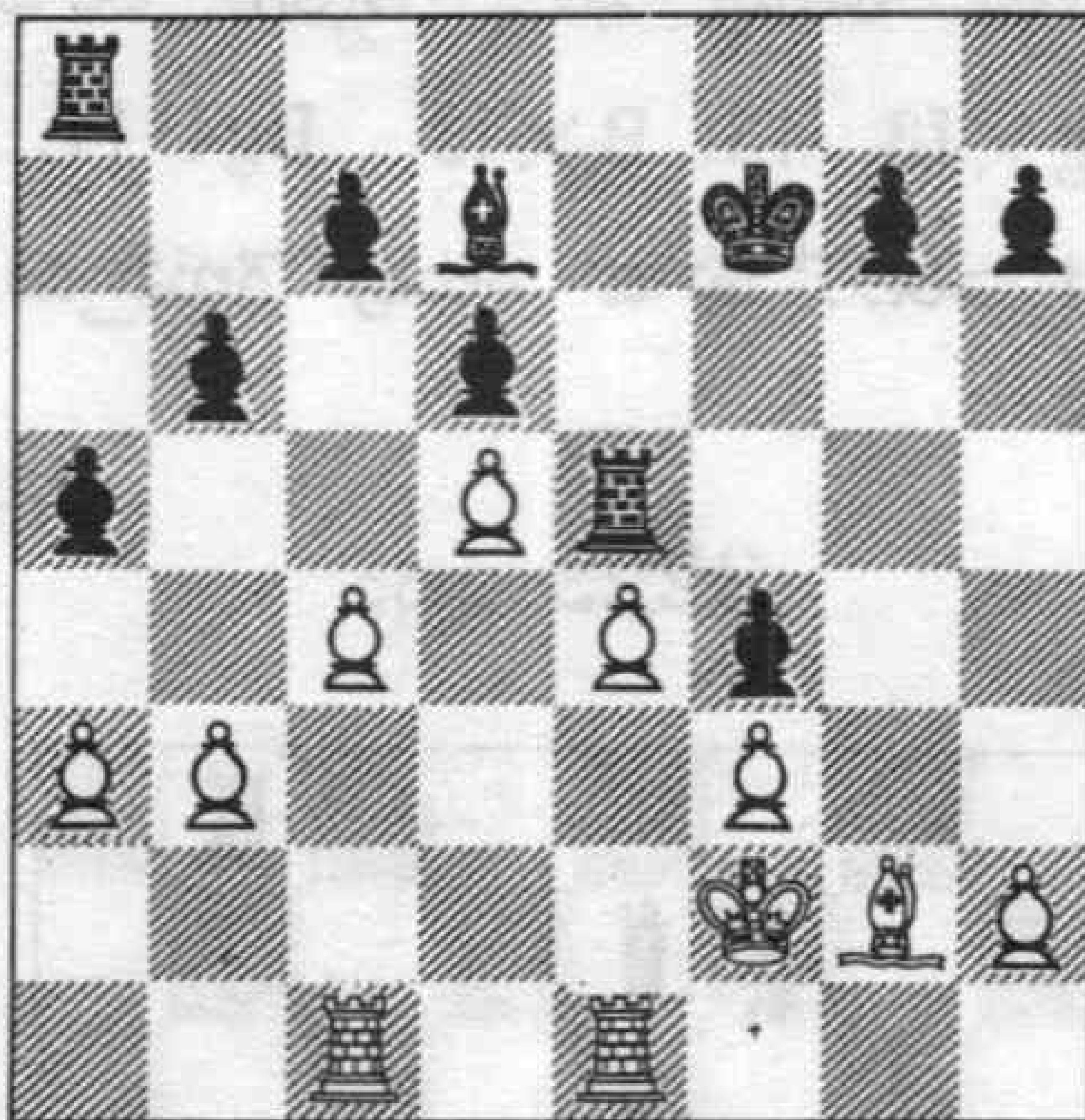
తన బంట్ల మూలంగా కదలిక మందగించిన శకటు "చెడ్డ" శకటు.

తన బంట్లు నిలిచి వున్న రంగు గళ్ళు కాక వేరు రంగు గళ్లలో తిరగ డాన్కి అవకాశమున్న శకటు "మంచి" శకటు.

ప్రత్యర్థి బలాలు రాకుండా ముఖ్యమైన గళ్లని "మంచి" శకటు కాస్తుంది. "చెడ్డ" శకటు తన కుహరంలోనే బందీగా వుంటుంది.

1937లో 10వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో అలతొర్‌త్సెవ్ లెవెన్‌ఫిష్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో ఈ తేడాలు బాగా వెల్లదయాయి.

321వ పటం



321వ పటంలో బలగంలో సమానత్వం వున్నప్పటికీ నలుపుకి విజయం తథ్యం. అతని బంట్లు నల్ల గళ్లలో వున్నాయి. d7లో అతని "మంచి" శకటు ప్రత్యర్థి బలాలు తెల్ల గళ్లద్వారా ముందుకు రాకుండా కాపాడుతోంది. అవి (బంట్లు, శకటు) ఒక దానికొకటి సాయం చేసుకుంటాయి. ఈ రెండు

విషయాలకి తోడుగా e5లో బలమైన స్థానం కూడా నలుపుకి చాల లాభ దాయకం.

తన బంట్లూ శకటూ కూడా తెల్ల గళ్లలోనే వుండడం మూలంగా తెలుపు కుహరంలోని నల్ల గళ్లు ఎప్పటికీ బలహీనంగానే వుంటాయి. g2లో అతని "చెడ్డ" శకటుకీ స్వంత బంట్లే అవరోధం.

1. ... Kf6 2. Ke2 Rh5! 3. Rh1 Ke5! 4. Kd3 h6

g, h బంట్లని ముందుకి తోసుకుని వెళ్లి f శ్రేణిలో ఎదురులేని బంటు తయారు చేద్దామని నలుపు పథకం.

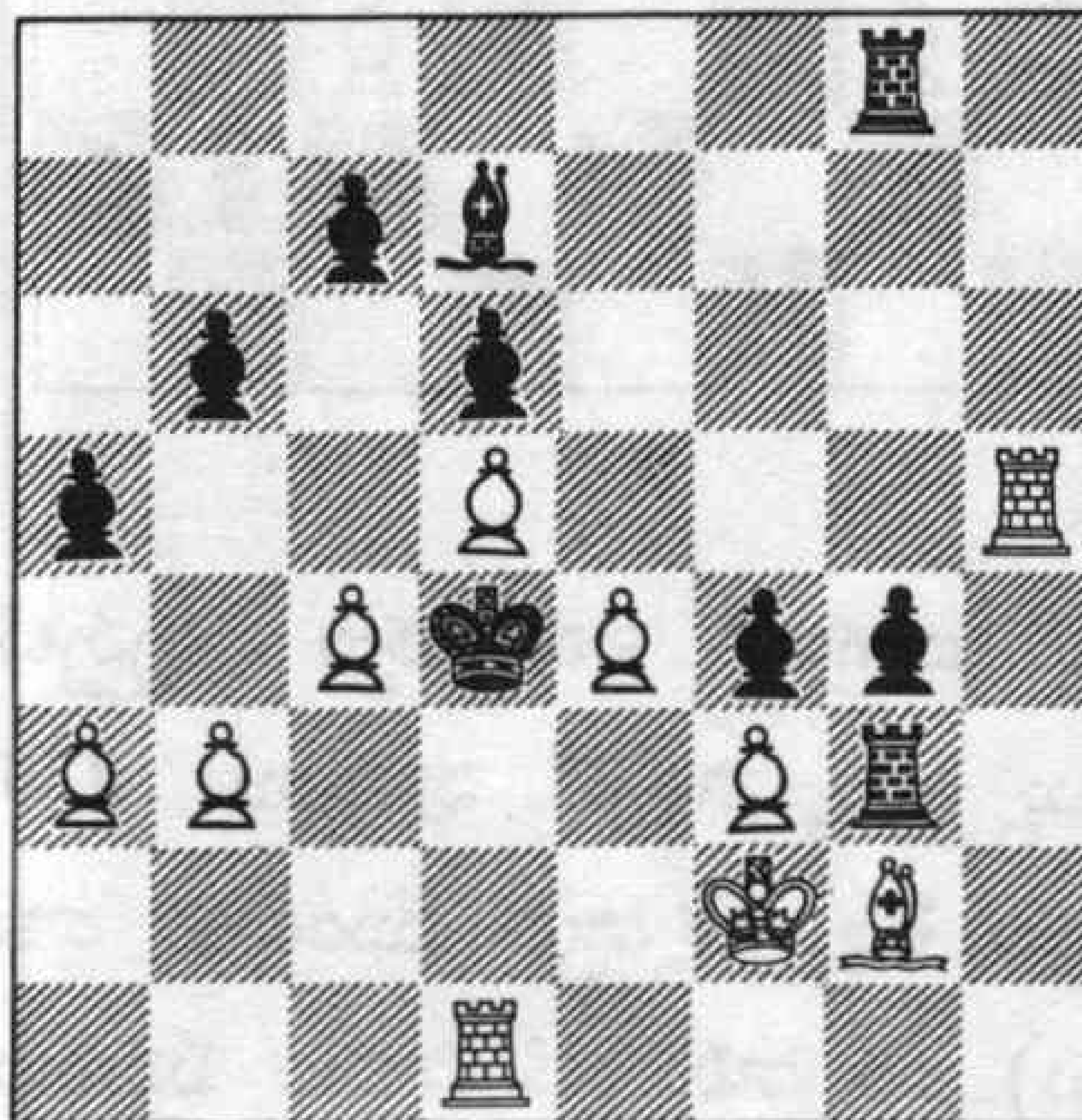
5. h3?

దీన్తో g3 స్థానం బలహీనమైంది. నలుపు వెంటనే దీన్నుంచి లాభం రాబడుతున్నాడు.

5. ... Rg5! 6. Rh2 Rg3 7. h4 Rg8 8. Ke2 g5 9. h×g5 h×g5 10. Kf2 g4! 11. Rh5+ Kd4 12. Rd1+? (322వ పటం)

ఈ తప్పు తర్వాత తెలుపు ఇంకా త్వరగా పరాజయం పొందుతాడు. (కాని, 12. Rh7 g×f3 13. B×f3 Bg4 14. B×g4 R8×g4 15. R×c7 Rh4! వరసలో కూడా నలుపు గెలుస్తాడు.)

322వ పటం



12. ... Kc3 13. Rh7 g×f3 14. Bf1

(14. B×f3?కి జవాబుగా 14. ... R×f3+ 15. K×f3 Bg4+ 16. K×f4 B×d1 వగైరా.)

14. ... Kc2! 15. Rd3

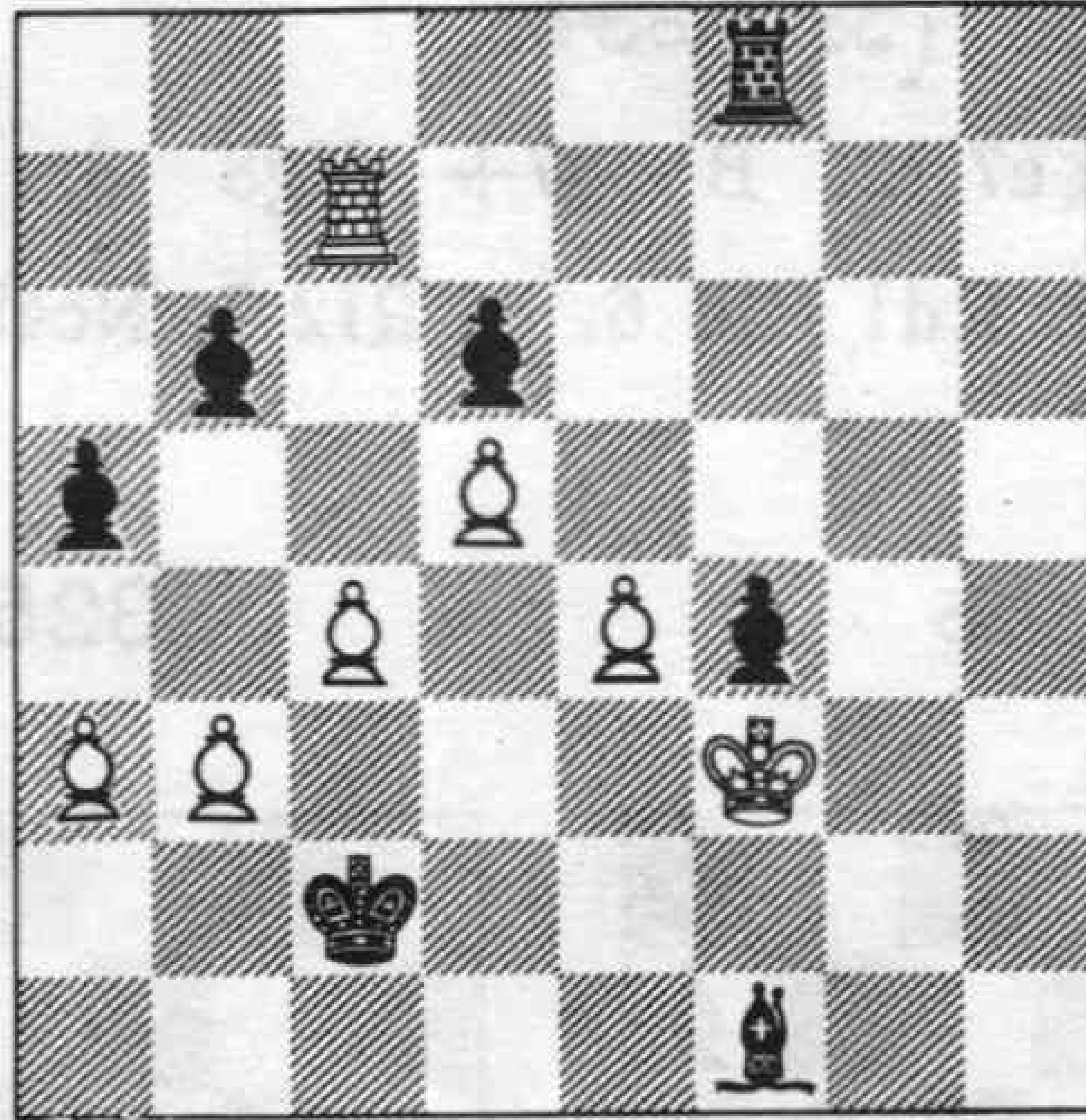
(లేదా 15. Ra1 Bg4 16. R×c7 Rh8! తర్వాత నలుపు దాడిని ఎదుర్కోవడం అసాధ్యం.)

15. ... Bh3!

ఆఖరి దెబ్బ!

16. R×f3 R×f3+ 17. K×f3 B×f1 18. R×c7 Rf8! (323వ పటం)

323వ పటం



నలుపుకి ఒక శకటు ఎక్కువగా ఉంది. ఆట ఎలా ముగుస్తుందో వేరే చెప్పనక్కర్లేదు.

19. Rd7 Kd3 20. R×d6 Be2+ 21. Kf2 f3 22. Rh6 Rg8 23. Rh2 K×e4 24. Rh4+ Kd3 25. Rh2 Rg6 26. b4 a×b4. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

బలగంలో ఆధిక్యతనుంచి లాభం పొందడం

మిగిలిన విషయాలన్నీ సమానంగా ఉన్నప్పుడు ఏ ఆటగాడికైతే బలగంలో ఆధిక్యత ఉంటుందో అతనికి గెలిచే అవకాశాలు బాగా ఉంటాయి.

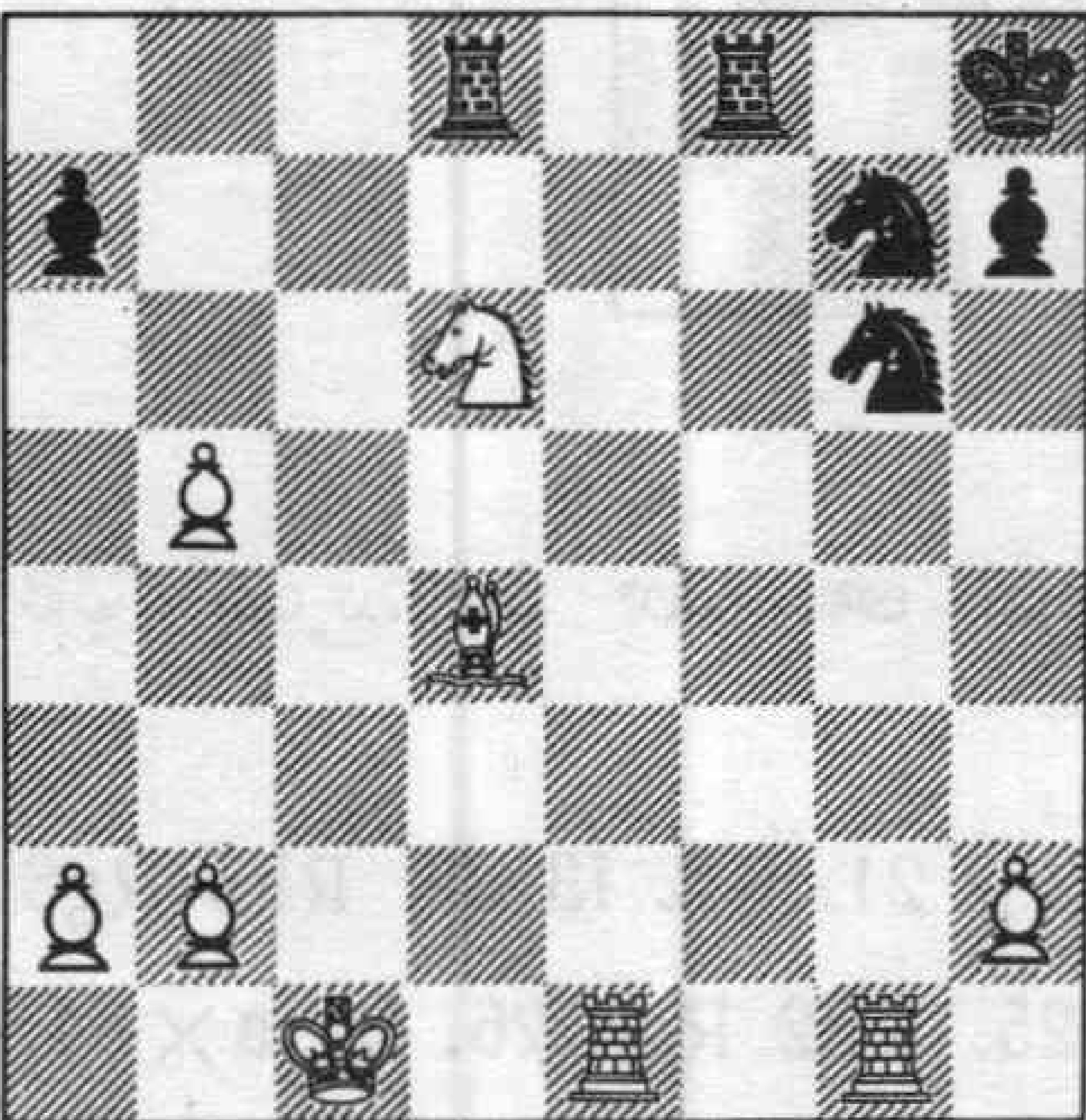
1956లో 23వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో స్పాస్కీ టాల్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 324వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

తెలుపు బలగంలో ఆధిక్యతని ఎలా వినియోగించుకుంటాడో గమనించదగిన విషయం. రెండు బంట్లు ఎక్కువ ఉండడం మూలంగా తెలుపు బలాల్ని మార్పిడి చేసి ఆట తేలిక పరచడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

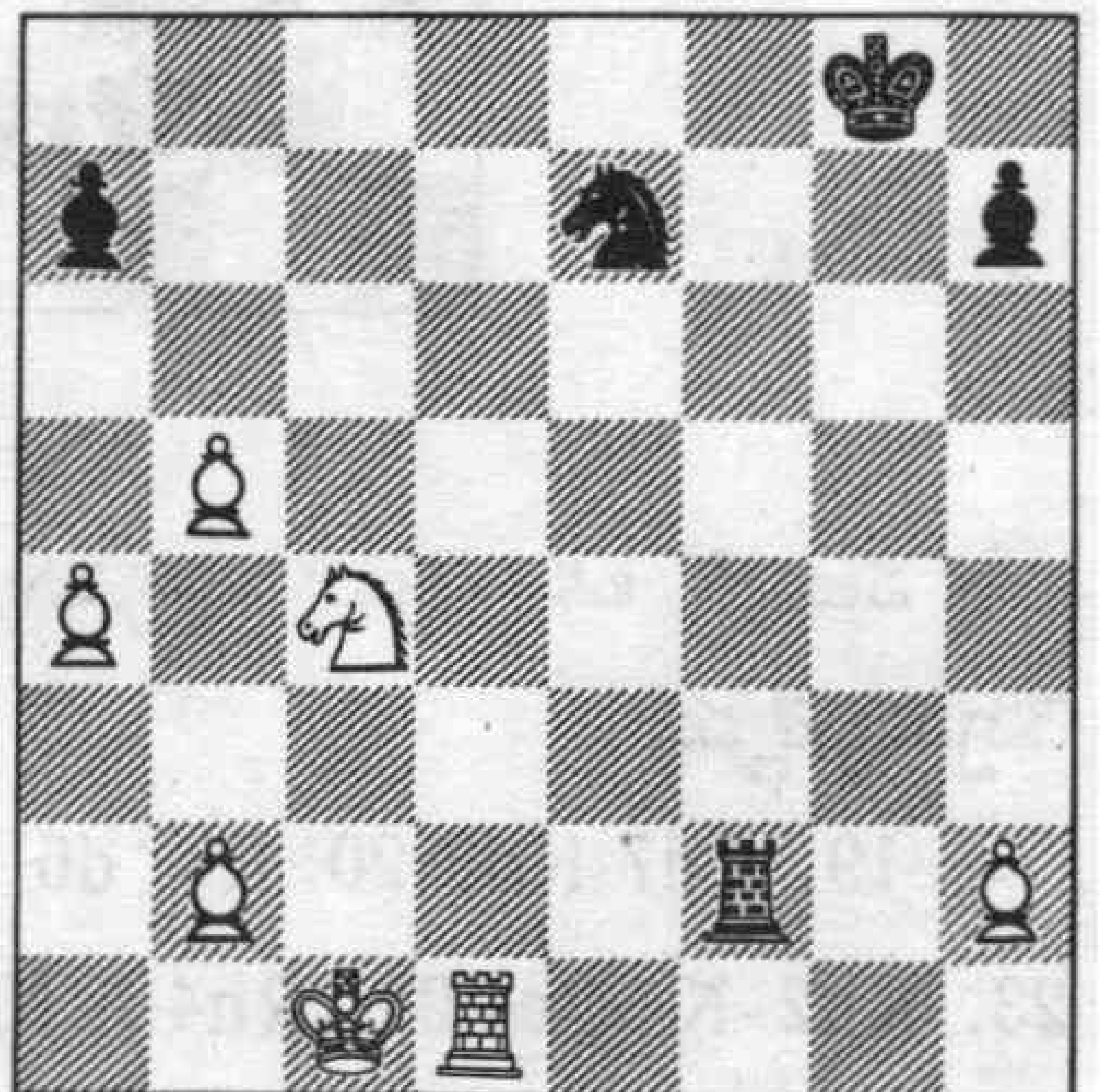
సాధారణంగా బలాల మార్పిడివలన వచ్చే చివరి దశలో ఎక్కువగా ఉన్న బలగాల ప్రాబల్యం స్పష్టంగా కనిపిస్తుంది. అందుకనే ఆధిక్యత ఉన్న పక్షం బలాల మార్పిడి కోసం ప్రయత్నించాలి.

1. Re7! N×e7 2. B×g7+ Kg8 3. B×f8+ K×f8 4. Rf1+ Kg8 5. Rd1 Rf8 6. a4 Rf2 7. Nc4! (325వ పటం)

324వ పటం



325వ పటం



అన్నింటిలోకీ సులభమైన దారి. తెలుపు a7 బంటుని కూడా గెల్చుకున్నాక అతని ఎదురులేని బంట్లు తిన్నగా ముందుకు సాగిపోతాయి.

7. ... R×h2 8. Rd7 Nf5 9. R×a7 Nd4 10. Rc7. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

7. చివరి దశ

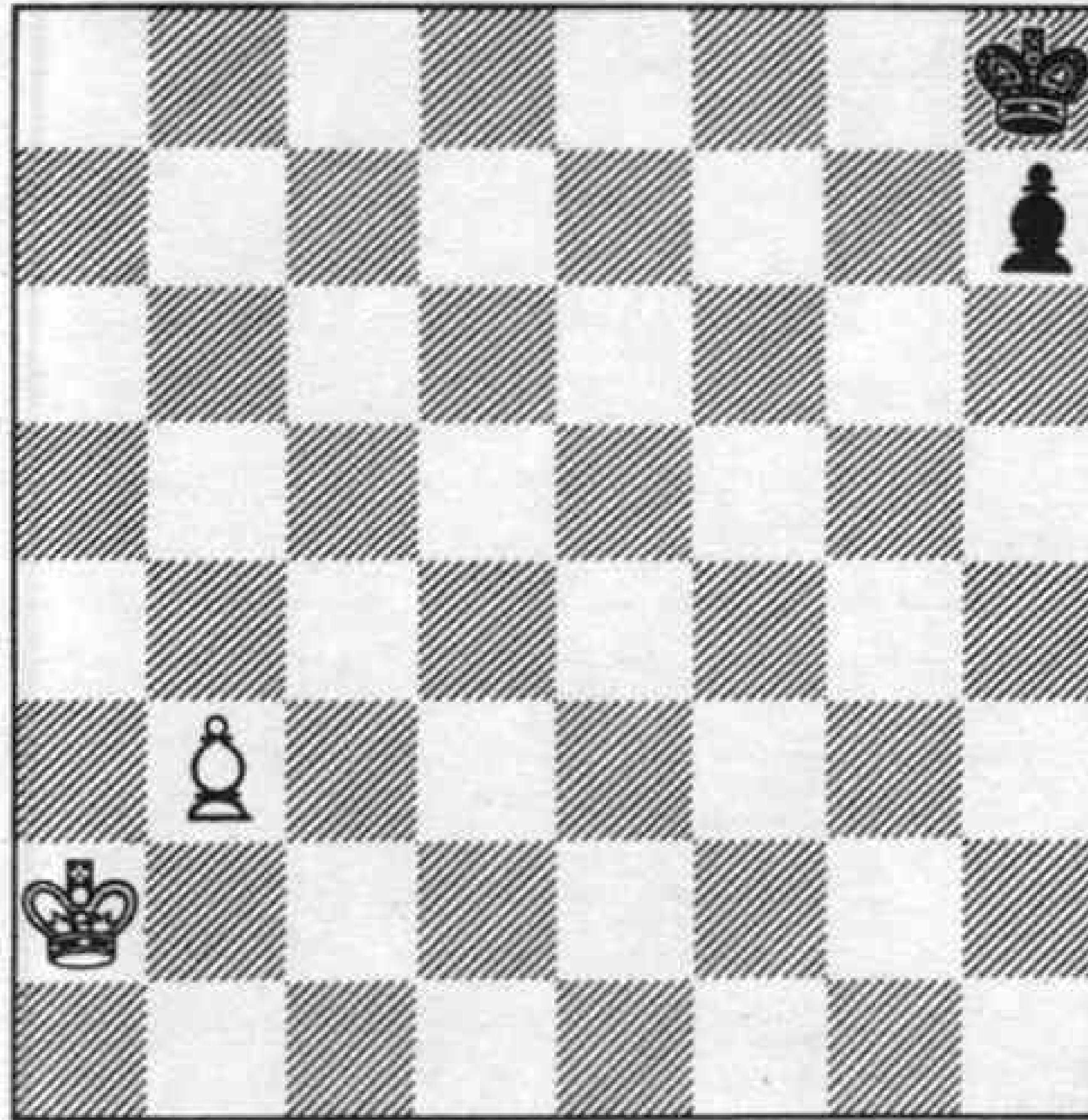
రాజు, బంటుకి ప్రతిగా

రాజు, బంటు

1) వేరు వేరు వైపులలో ఎదురులేని బంట్లు

ఇటువంటప్పుడు మీ బంటుని 8వ గడికి తీసుకుని వెళ్లి మంత్రిగా చేసుకోగలరో లేదో కచ్చితంగా లెక్కేసుకోచాలి. ఇది గనక వీలుకాకపోతే ప్రత్యర్థి బంటుని మీ రాజుతో నిరోధించాలి.

326వ పటం



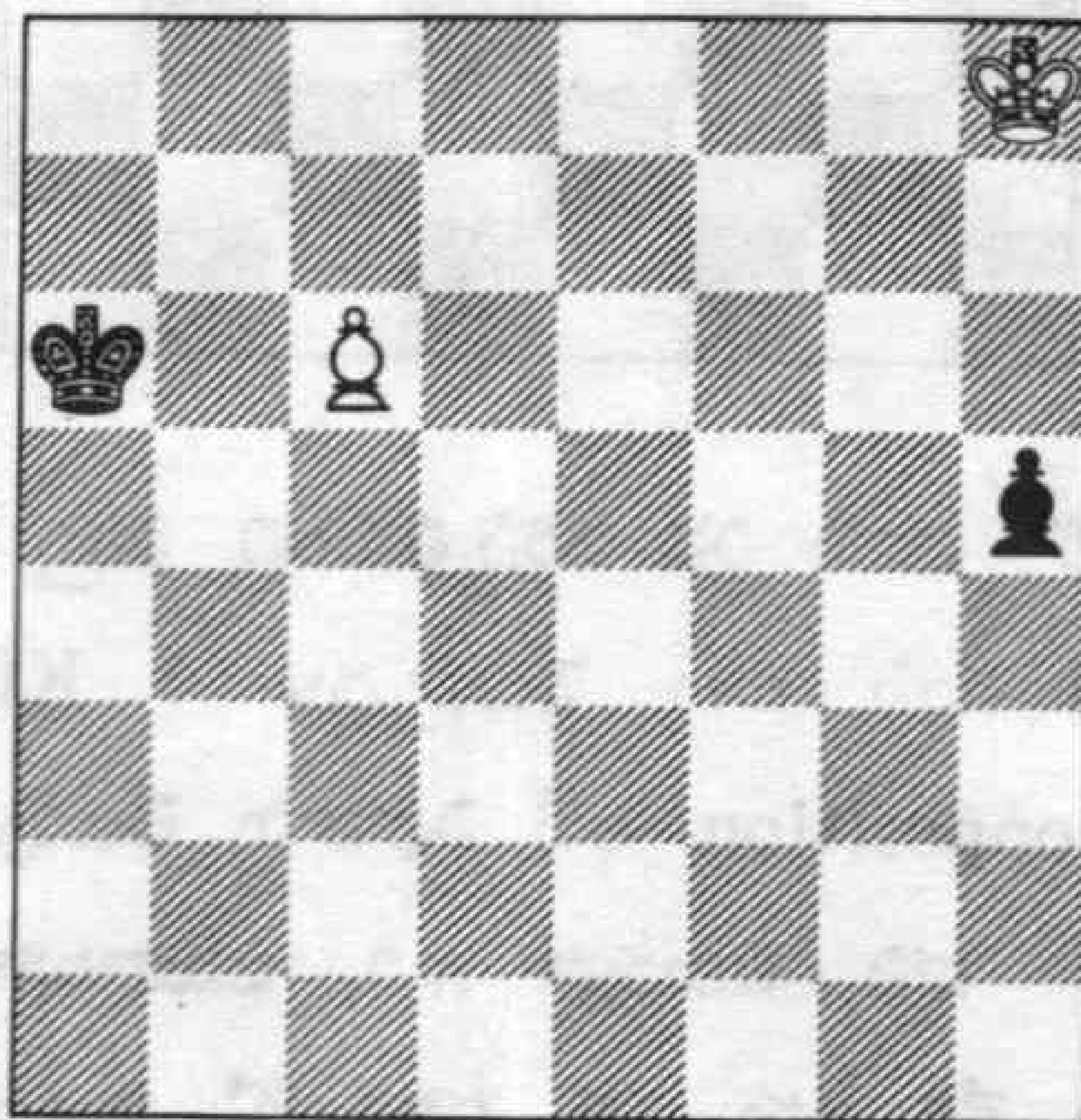
326వ పటంనుంచి ఎత్తు తెలుపుదైతే అతను ముందుగా 1. b4 ఆడి బంటుని ముందుకు నెట్టి మంత్రిని చేసుకొని సులభంగా గెలుస్తాడు (చతురస్ర సూత్రం ప్రకారం దీన్ని ఆపడానికి నల్ల రాజు సకాలంలో రాలేదు).

ఎత్తు నలుపుదయితే నలుపు గెలుస్తాడు. నలుపు తెల్ల బంటుని నిరోధించడానికి వీలుగా ముందు చతురస్ర సూత్రాన్ని అనుసరించి 1. ... Kg7! ఆడాలి. తెలుపు రాజుని కదుపుతూ 2. Kb2 ఆడితేనే నలుపు 2. ... h5 ఎత్తు వేసి తన బంటుని ముందుకునెట్టాలి. నల్ల బంటుని తెల్ల రాజు నిరోధించడానికి సమయం చాలదు కాబట్టి నలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

బంట్లు రెండూ గనక నిరోధింపబడితే (తెల్ల రాజు h2 గడిలోనూ, నల్ల రాజు b8 గడిలోనూ ఊహించుకోండి) ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

ఎంతో సులువుగా కనిపించే ఈ రకం చివరి దశ పరిస్థితులలో కూడా గమనించదగ్గ సునిశితమైన విషయాలెన్నో ఉన్నాయి.

327వ పటం



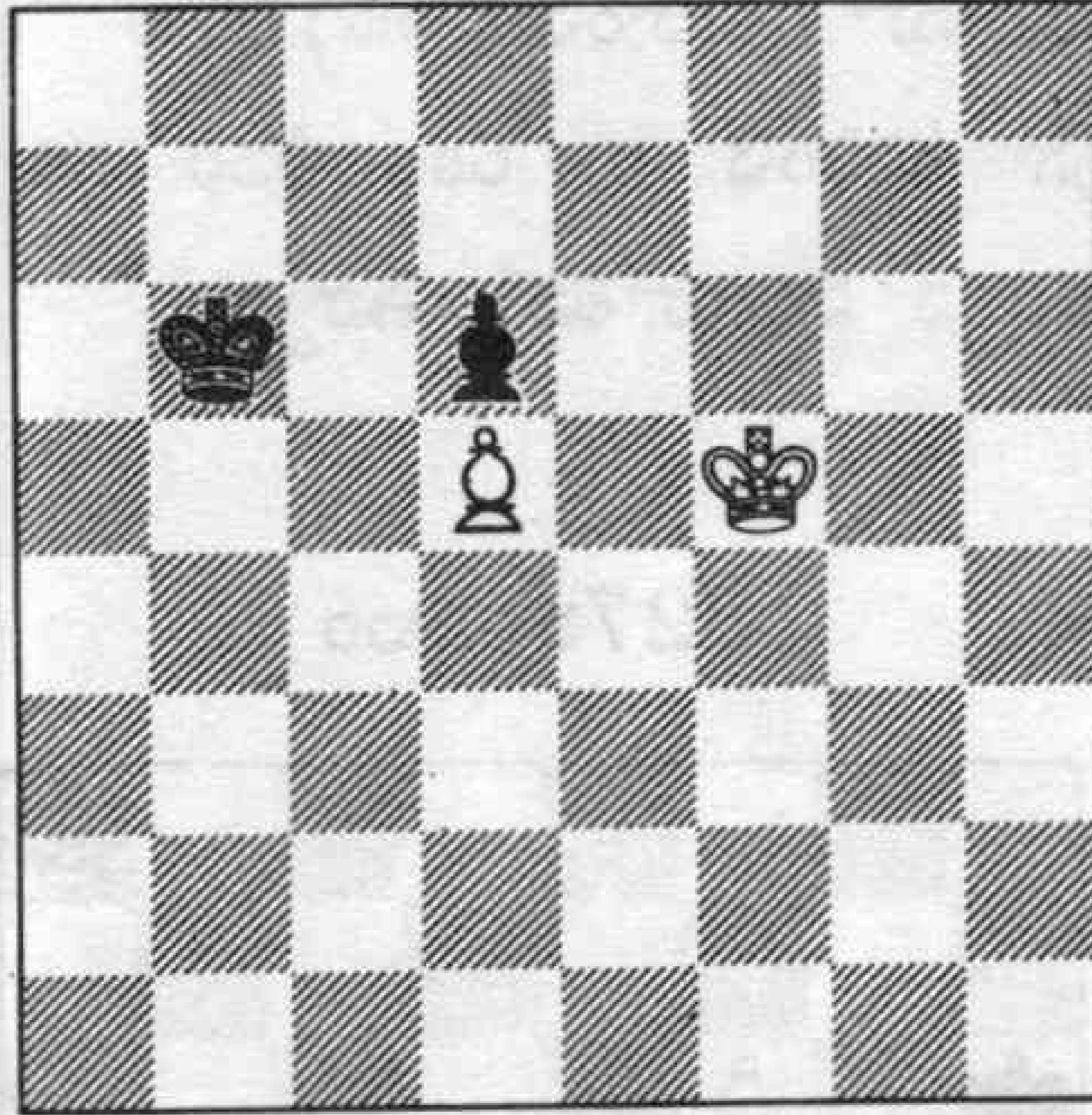
రెటీ కూర్చిన చివరి దశ విశ్లేషణ 327వ పటంలో చూడండి.

తెలుపు పరిస్థితి చాలా అధ్వాన్నంగా కనపడుతోంది. అతని బంటు చావడానికి తయారుగా ఉంది: నల్ల బంటు మాత్రం ఏ ఆటంకమూ లేకుండా ముందుకి సాగి మంత్రి అవుతుంది. కాని 1. Kg7! h4 2. Kf6 Kb6 (లేక 2. ... h3 3. Ke6! h2 4. c7 Kb7 5. Kd7!) 3. Ke5! h3 (3. ... K × c6 4. Kf4!) 4. Kd6 h2 5. c7 h1Q 6. c8Q వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

ప్రత్యర్థి బంటుని నిరోధించడానికి, తన బంటుని రక్షించుకోవడానికి వీలుగా తెల్ల రాజు కర్ణంలో ఏ విధంగా కవాతు చేసిందీ గమనించదగ్గ విషయం.

2) అడ్డగించబడిన బంట్లు

328వ పటం

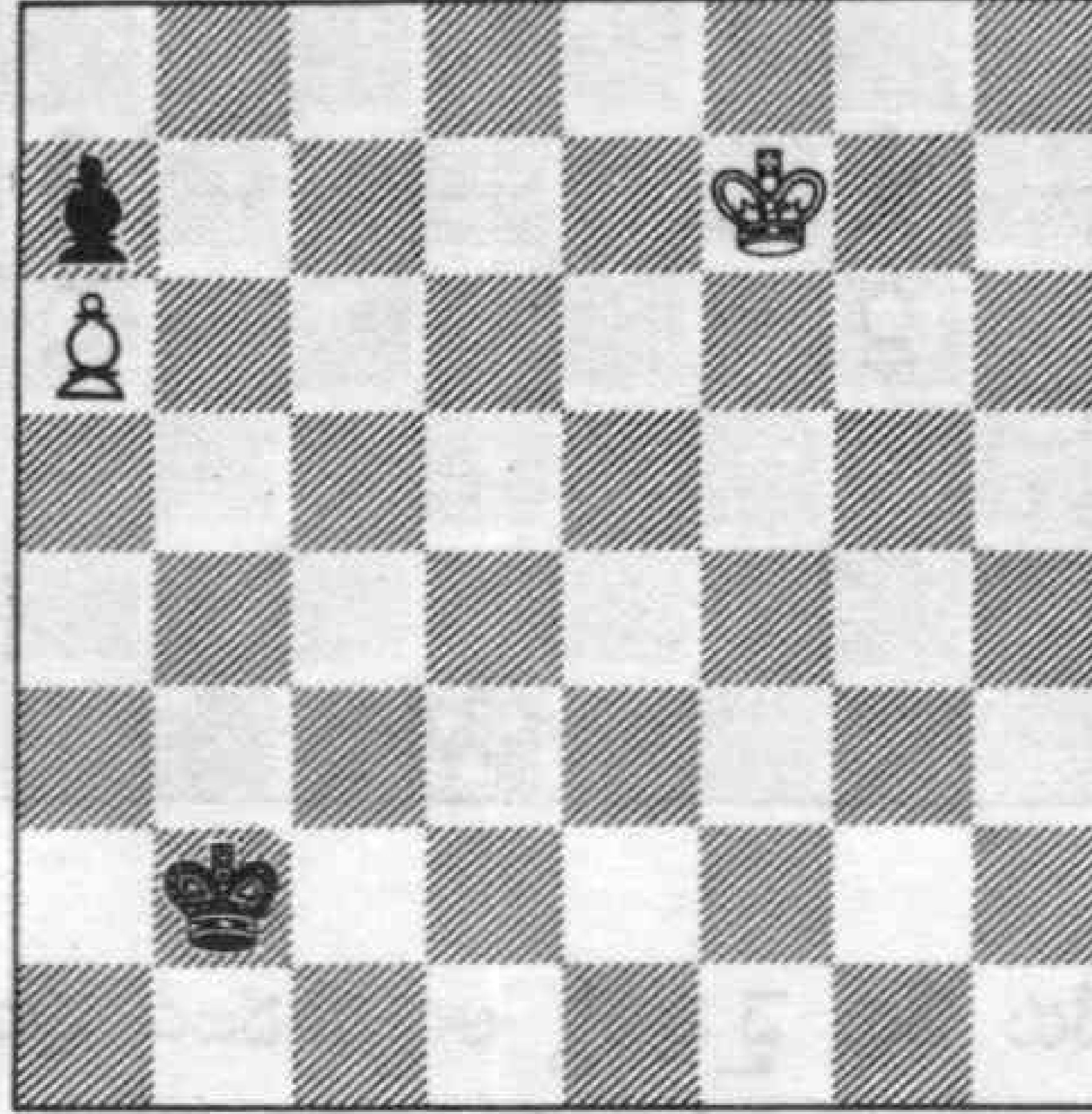


328వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి ఎత్తు తెలుపుదైతే అతను d6లో ఉన్న బంటుని చంపి ఆట గెలుస్తాడు. 1. Kf6! (దూరపు ఎదురొ్కలు – distant opposition అనే విధానాన్ని తెలుపు అవలంబిస్తున్నాడు. దీని అర్థం అడ్డంగా గాని, నిలువుగా గాని, ఐమూలగా గాని అంటే ఒక సరళ రేఖలో మూడు లేక ఐదు గళ్ల దూరంలో రాజులు ఎదురుబొదురుగా నిలవడం. 1. Ke6? ఆడడం పొరపాటు. జవాబుగా 1. ... Kc5! ఆడి నలుపు గెలుస్తాడు.) 1. ... Kb7 (లేదా 1. ... Kb5 2. Ke7! Kc5 3. Ke6! వగైరా) 2. Ke6 Kc7 3.Ke7 Kc8 4. K×d6 (బంటుకి ముందుగా ఆరవ పంక్తిలో రాజు వున్నాడు.) 4. ... Kd8 5. Kc6 Kc8 6. d6 Kd8 7. d7 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

328వ పటంలో ఎత్తు నలుపు దయితే అతను కూడా దూరపు ఎదురొ్కలు పద్ధతి నవలబించి 1. ...Kb5! ఆడి బంటుని గెలుచుకుంటాడు.

కాని 2. Ke4 Kc4 3. Ke3 K×d5 4. Kd3! Kc5 5. Kc3! d5 6. Kd3 వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

329వ పటం



అడ్డగించబడిన ఏనుగు బంట్లతో కూడిన ఒక చక్కటి వుదాహరణ 329వ పటంలో గమనించండి.

ఈ క్రింది వరుసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

1. Ke6 Kc3 2. Kd6? Kd4! 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6 5. K×a7 Kc7

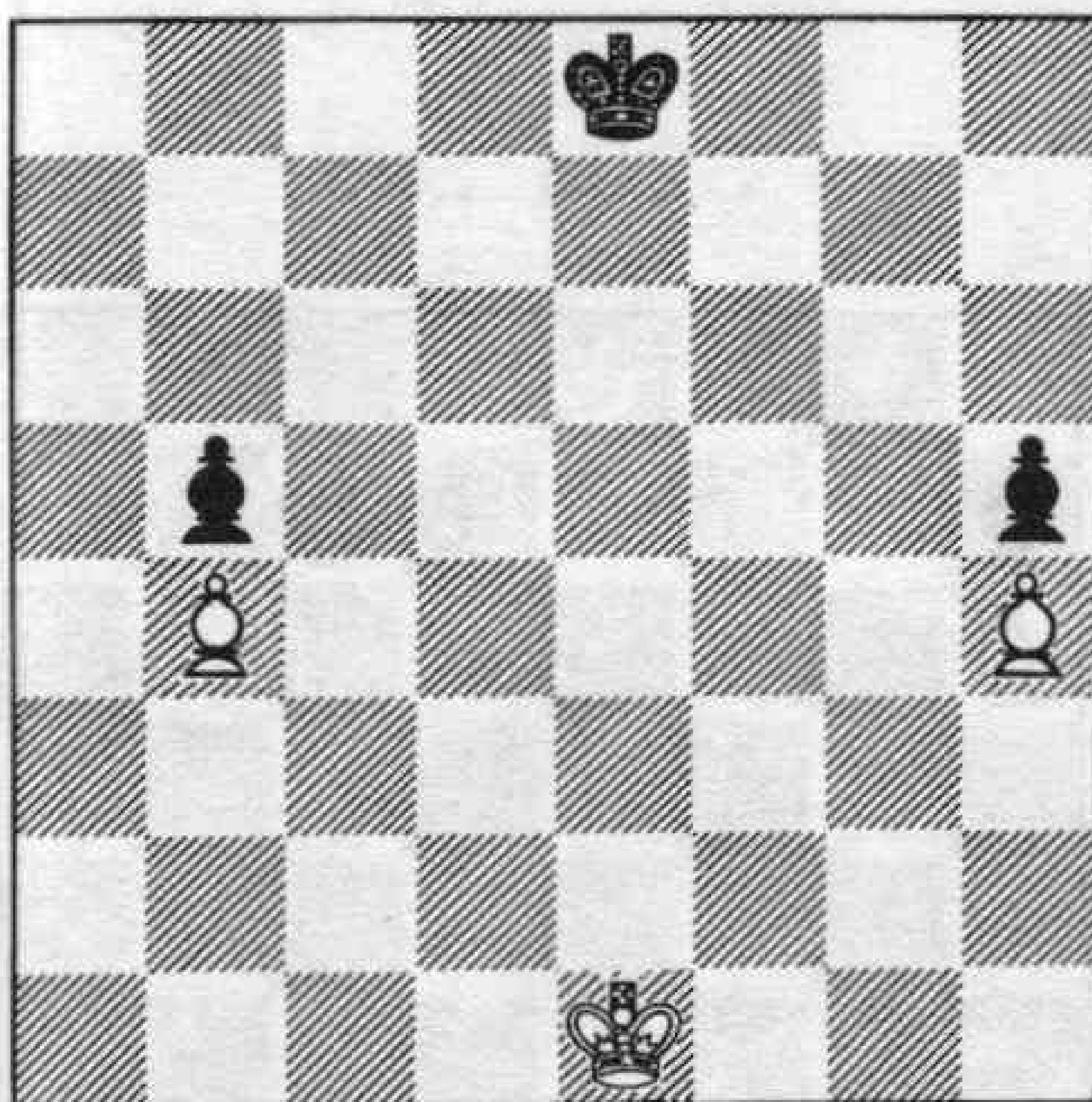
కాని, 1. Ke6 Kc3 2. Kd5! Kb4 3. Kc6 Kc4 4. Kb7, వరుసలో నల్ల రాజుని c7 గడికి సకాలంలో రాకుండా నిరోధిస్తూ తెలుపు గెలుస్తాడు.

ఎక్కువ బంట్లతో చివరి దశలు

వీటిల్లో చాల రకాలుంటాయి. ఇక్కడ కొన్ని ముఖ్యమైన వుదాహరణలను మనం పరిశీలిద్దాం.

330వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో ఎదురులేని బంట్లు ఇరు పక్షా

330వ పటం



లకీ లేవు. బంట్లు వేరు వేరు వైపుల్లో అడ్డగించబడి వున్నాయి. ఇక్కడ ఎత్తు ఎవరిదయితే వారు దూరపు ఎదుర్కోలు వుపయోగించి గెలుస్తారు.

1. Ke2! (దూరపు ఎదుర్కోలు) 1. ... Ke7 2. Ke3 Ke6 3. Ke4 Kf6 4. Kf4! (Kd5 అంత మంచిది కాదు. జవాబుగా Kf5 వస్తుంది) 4. ... Kg6 (4. ... Ke6 ఆడితే 5. Kg5) 5. Ke5 Kg7 6. Kf5 Kh6 7. Kf6 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

(1. ... Kd8 ఆడినా కూడా నలుపుకి లాభం కాదు. 2. Kf3! Ke7 3. Ke3! వగైరా.)

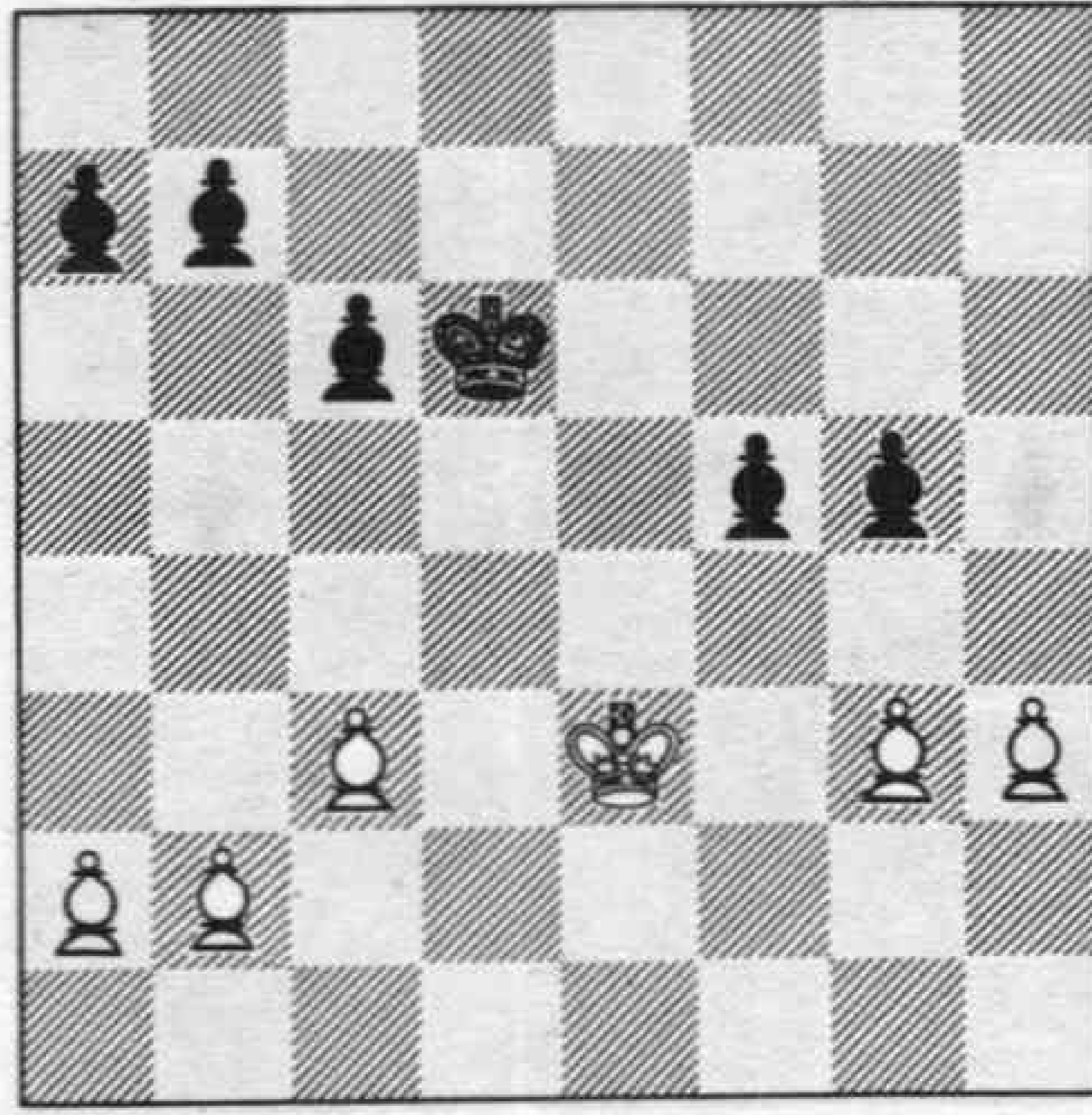
అదే ఎత్తు నలుపు అయితే 1. ... Ke7! ఆడి అతను గెలుస్తాడు. ఉదాహరణకు 2. Kd2 Kd6 3.Kd3 Kd5 4. Kc3 Ke4 వగైరా వరస రావచ్చు.

బంట్ల చివరి దశ పరిస్థితులలో తరచుగా దూరంగా ఎదురులేని బంటుని తయారుచేసుకొని ఒక ఆటగాడు ఆధిక్యతని పొందవచ్చు.

331వ పటంలో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆట గెలవాలి.

1. h4! g×h4 2. g×h4 Ke5 3. Kf3 f4 4. h5 Kf5 5.h6! Kg6 6. K×f4 K×h6 7. Ke5

331వ పటం



తన రాజుని నల్ల బంట్లకి దగ్గరగా జరుపుతూ తెలుపు గెలుస్తాడు.

1. h4కి జవాబుగా నలుపు వేరే ఎత్తులు వేసినా లాభం లేదు. ఉదాహరణకు 1. ... g4 2. Kf4 Ke6 3. h5 Kf6 4. h6! Kg6 5. h7 K×h7 6. K×f5 వరుసలో కూడ తెలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

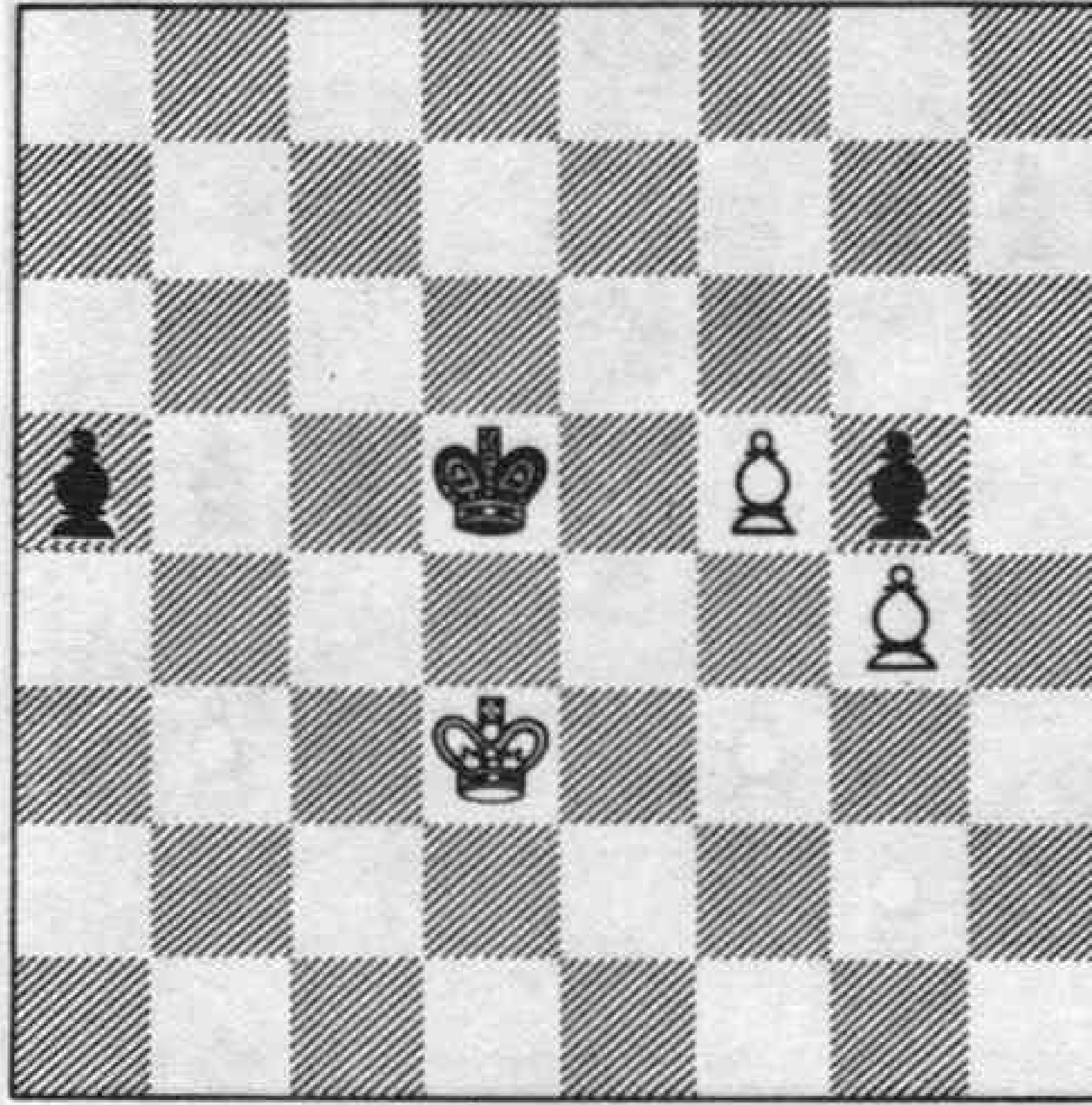
1. h4కి జవాబుగా నలుపుకి అన్నింటికన్నా మంచి ఎత్తు 1. ... f4+ (!). ఇక్కడ తెలుపు కొంచెం జాగ్రత్తగా ఆడాలి. 2. g×f4? పొరపాటు. జవాబుగా 2. ... g×h4 తర్వాత నలుపు దూరంగా ఎదురులేని బంటుని పొంది 3. Kf3 Kd5! 4. Kg4 Ke4 5. f5 h3 వరుసలో కొంచెం ఆధిక్యత సంపాదిస్తాడు.

అయినప్పటికీ 1. h4 f4+ 2. Kf3! g×h4 (2. ... f×g3 3. h×g5) 3. g×h4! Ke5 4. h5! Kf5 5. h6 Kg6 6. K×f4 K×h6 7. Ke5 వరుసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

బంట్ల చివరి దశలలో ముఖ్యమైన మరో సంగతి రక్షణలో వున్న ఎదురు లేని బంటు.

332వ పటంలో 1. Kc3 ఎత్తుతో ప్రారంభిస్తూ తెలుపు గెలుస్తాడు.

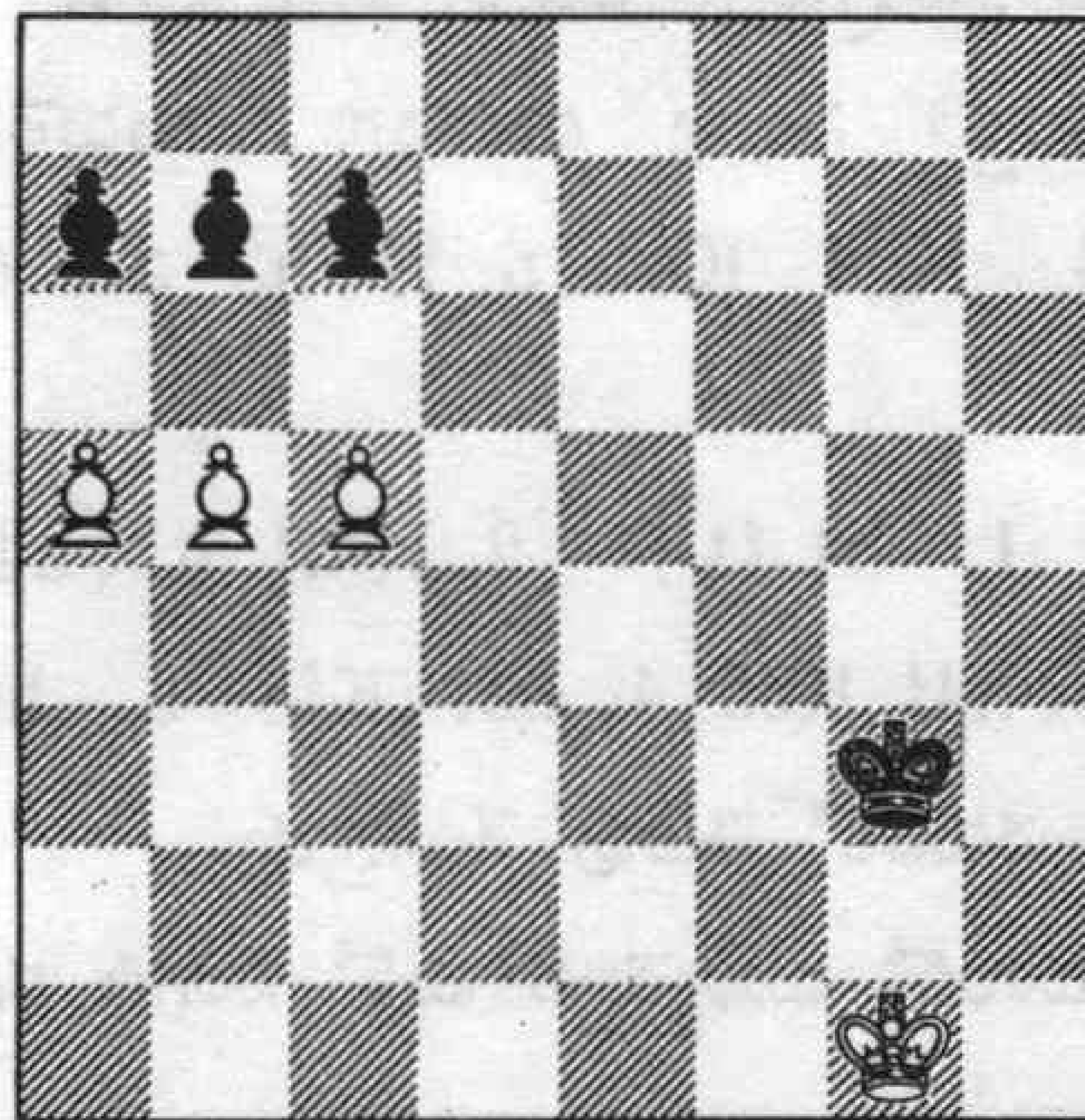
332వ పటం



తెల్ల రాజు a బంటు వెంటబడి దాన్ని చంపుతాడు. కానీ, నల్ల రాజు మాత్రం f5లో వున్న బంటుని (రక్షించపబడిన ఎదురులేని బంటు) ఆపడానికి వీలుగా దాని చుట్టు పక్కనే వుండాలి.

అభ్యాసం 52.

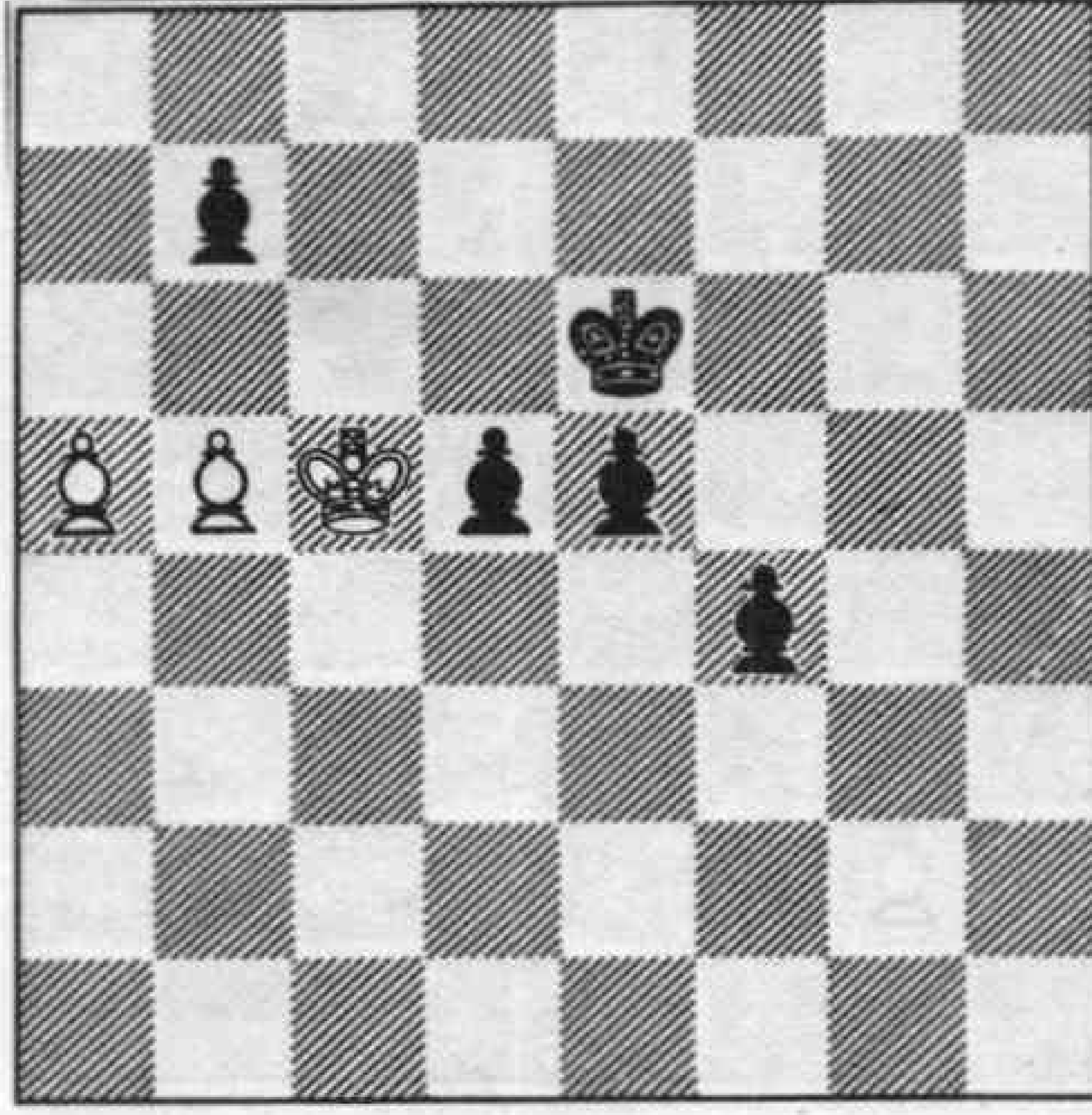
333వ పటం



తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఎదురులేని బంటు తయారు చేసుకుని గెలవాలి.

అభ్యాసం 53.

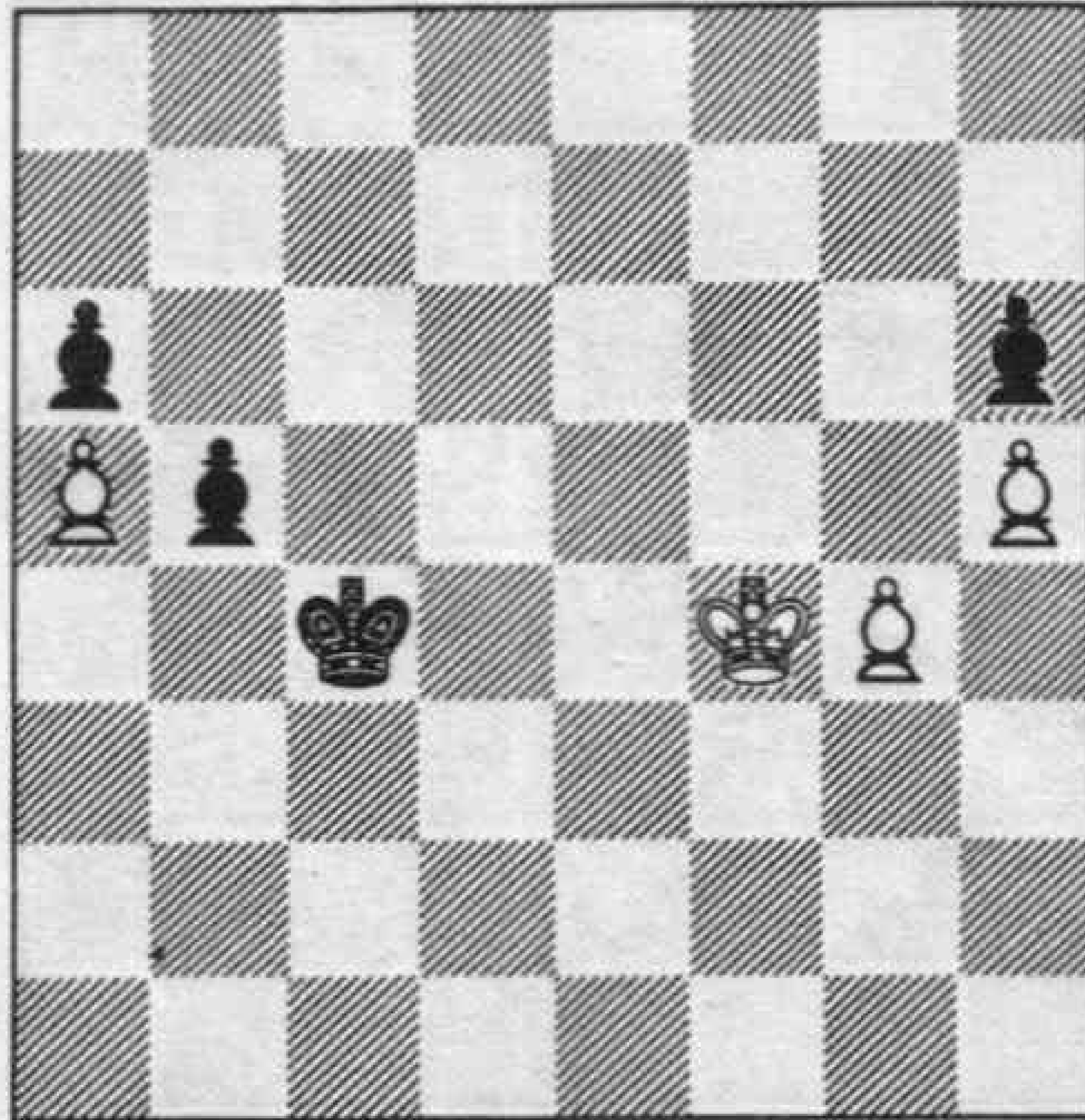
334వ పటం



తెలుపు ప్రారంభిస్తూ గెలవాలి.

అభ్యాసం 54.

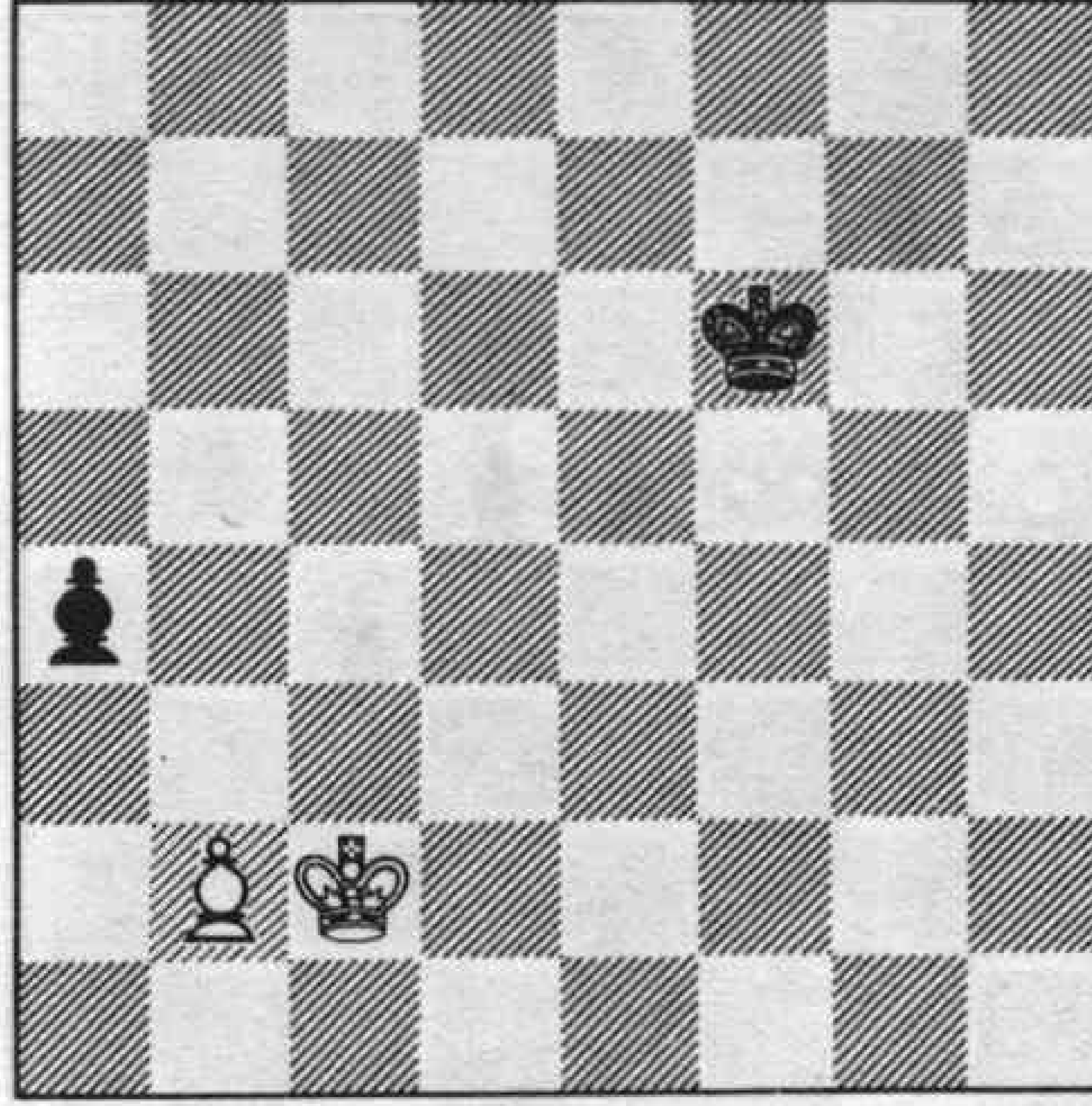
335వ పటం



ప్రత్యర్థి బంటుని నిరోధిస్తూ తన బంటుని మంత్రి చేసి తెలుపు ఆట గెలవాలి.

అభ్యాసం 55.

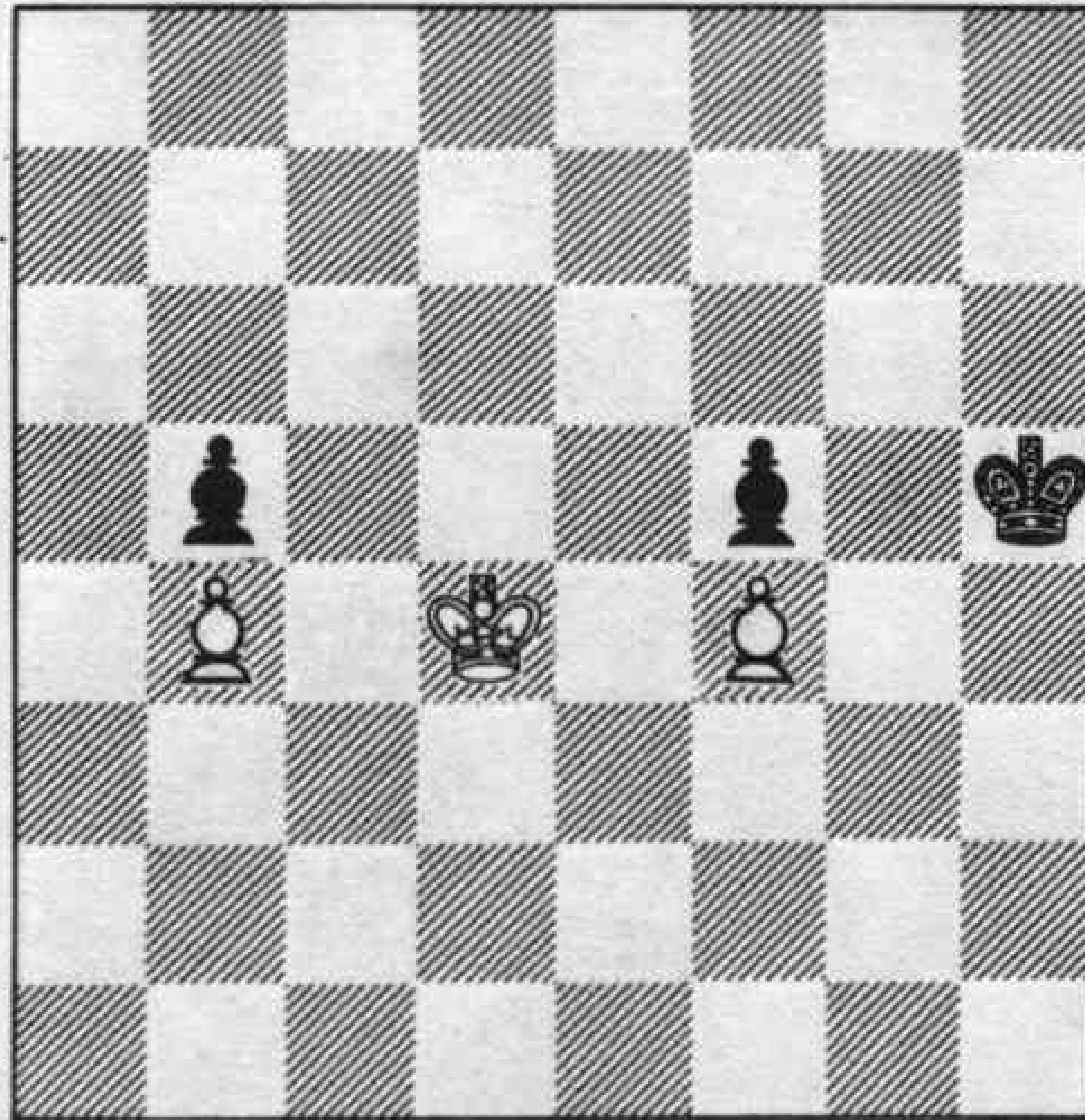
336వ పటం



తెలుపు ఆట ప్రారంభించి గెలవాలి.

అభ్యాసం 56.

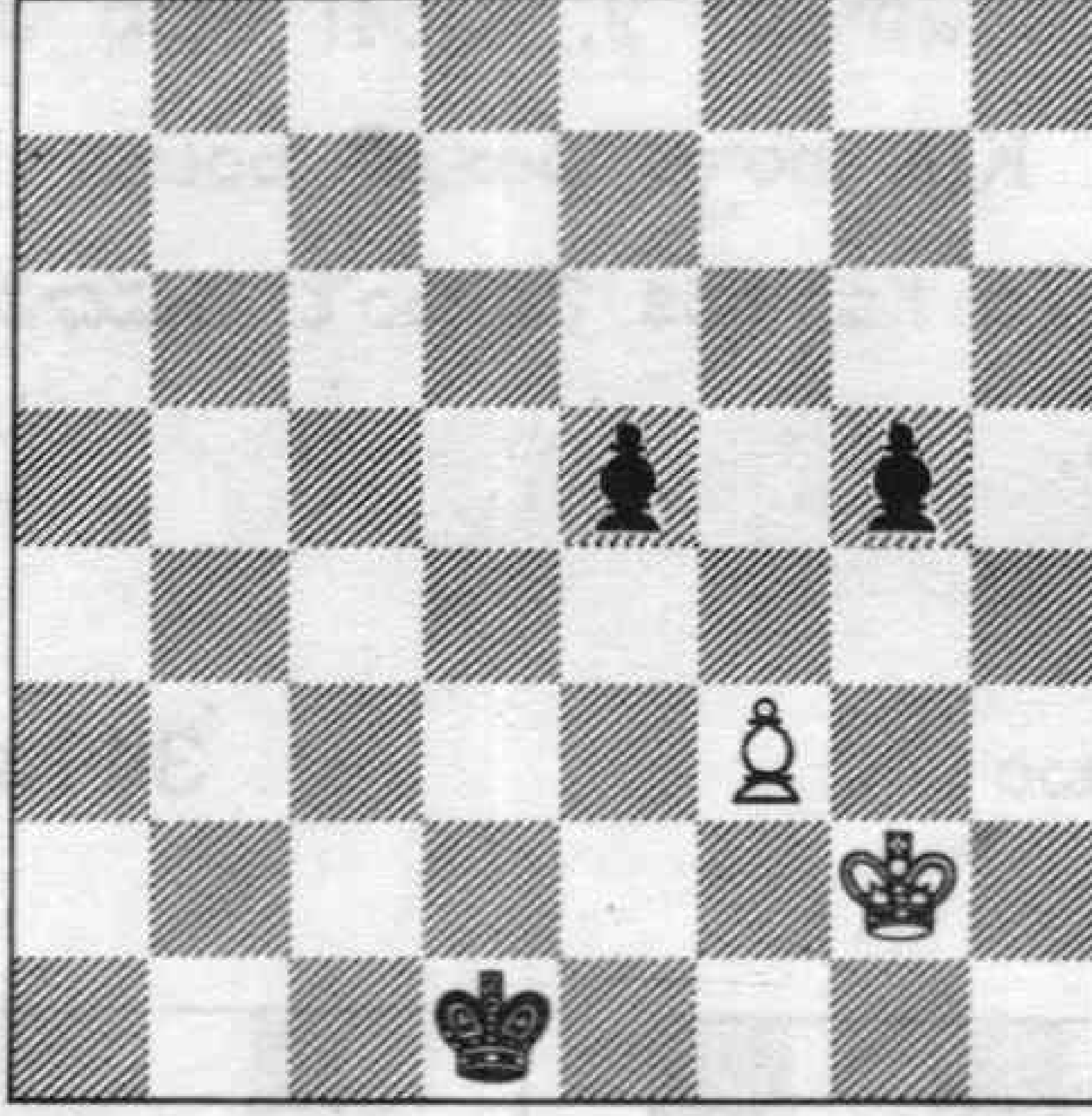
337వ పటం



తెలుపు ఆట ప్రారంభించి గెలవాలి (దూరపు ఎదుర్కోలు ఉపయోగించండి).

అభ్యాసం 57.

338వ పటం

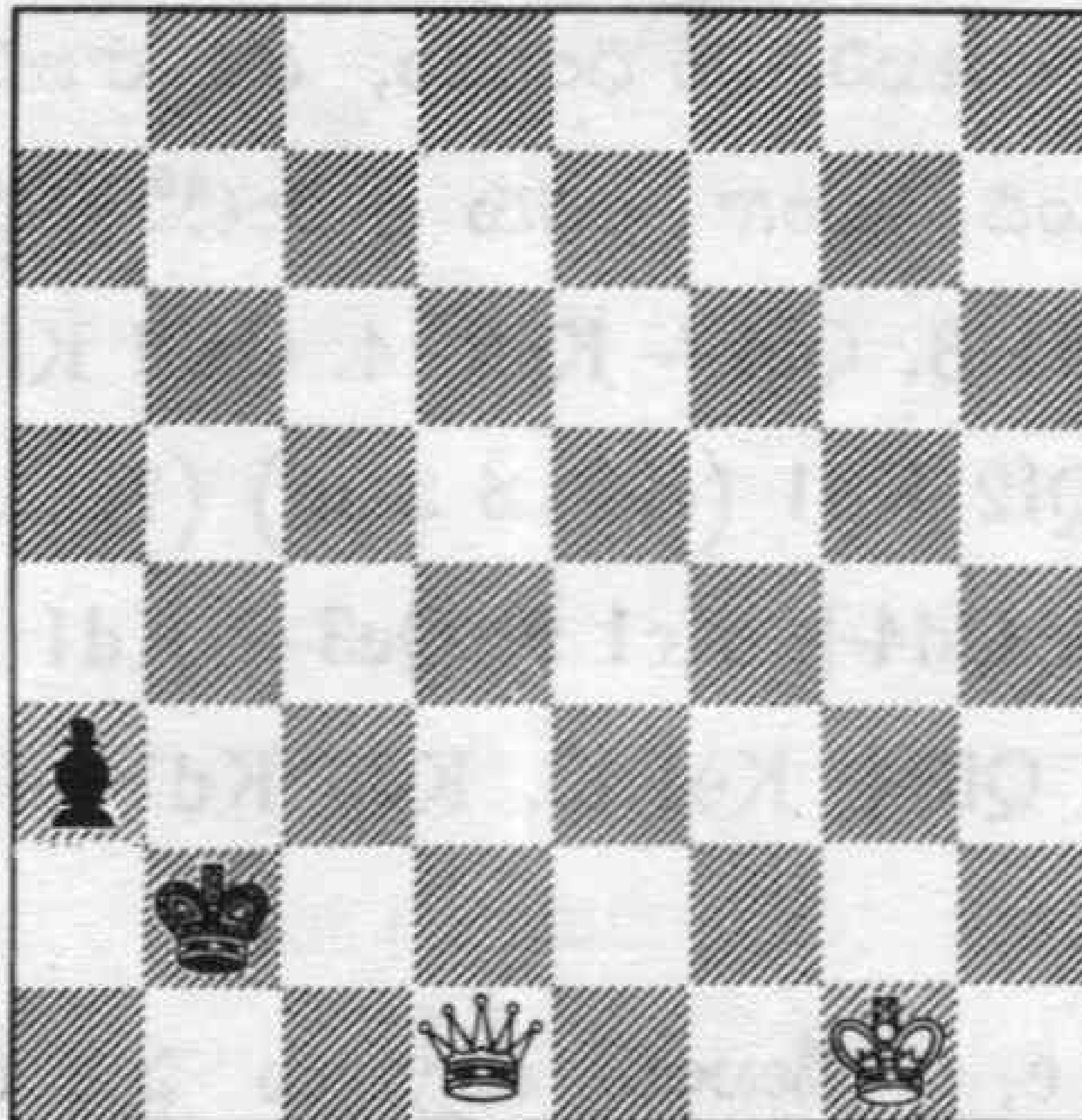


తెలుపు ప్రారంభించి ఆట 'డ్రా' చెయ్యాలి (దూరపు ఎదుర్కోలు ఉపయోగించండి).

రాజు, మంత్రికి ప్రతిగా రాజు, బంటు

8వ గడికి దూరంగా కనుక బంటు వున్నట్లయితే రాజు, మంత్రి కలిసి సునాయాసంగా గెలుపొందుతాయి.

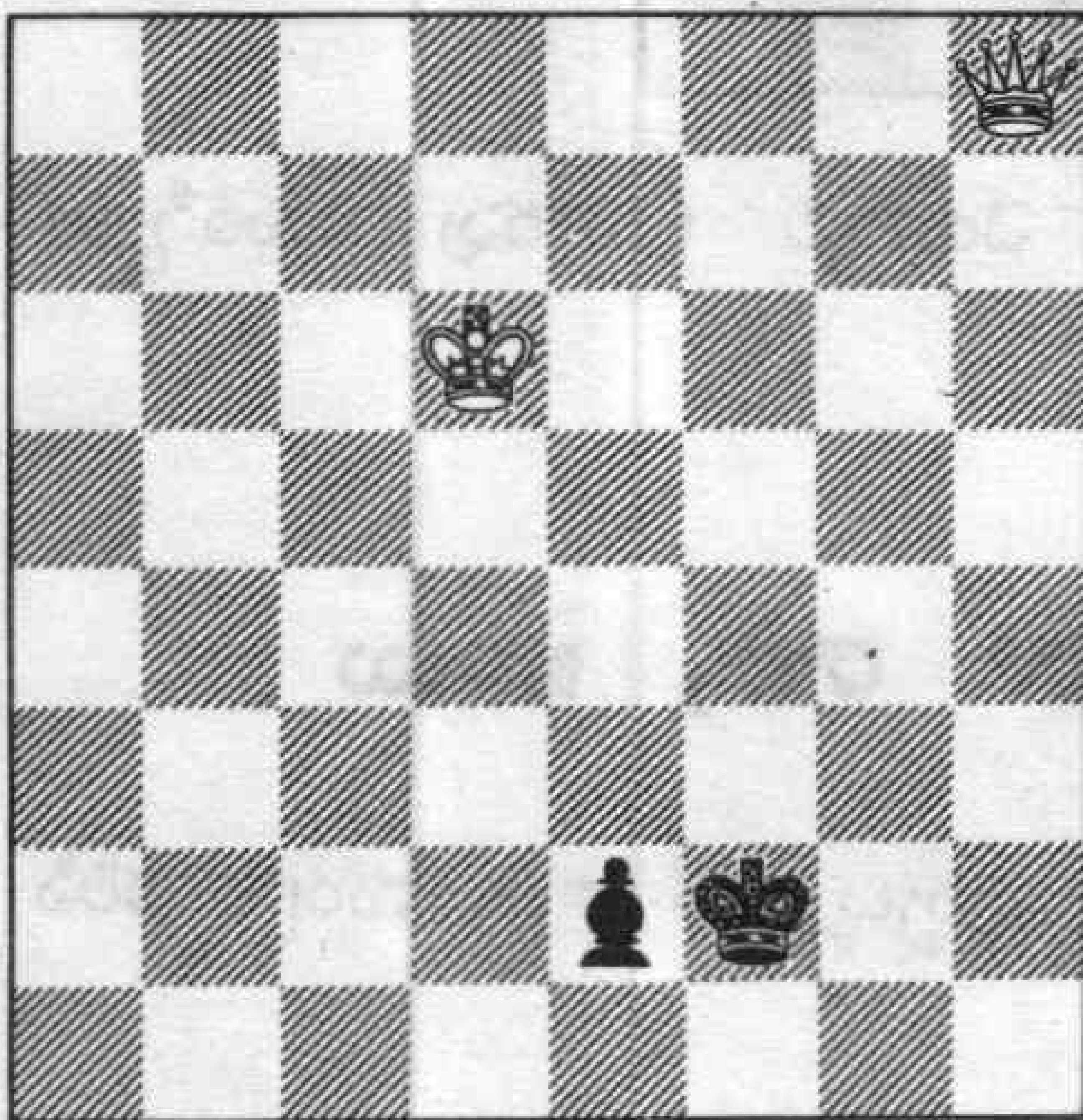
339వ పటం



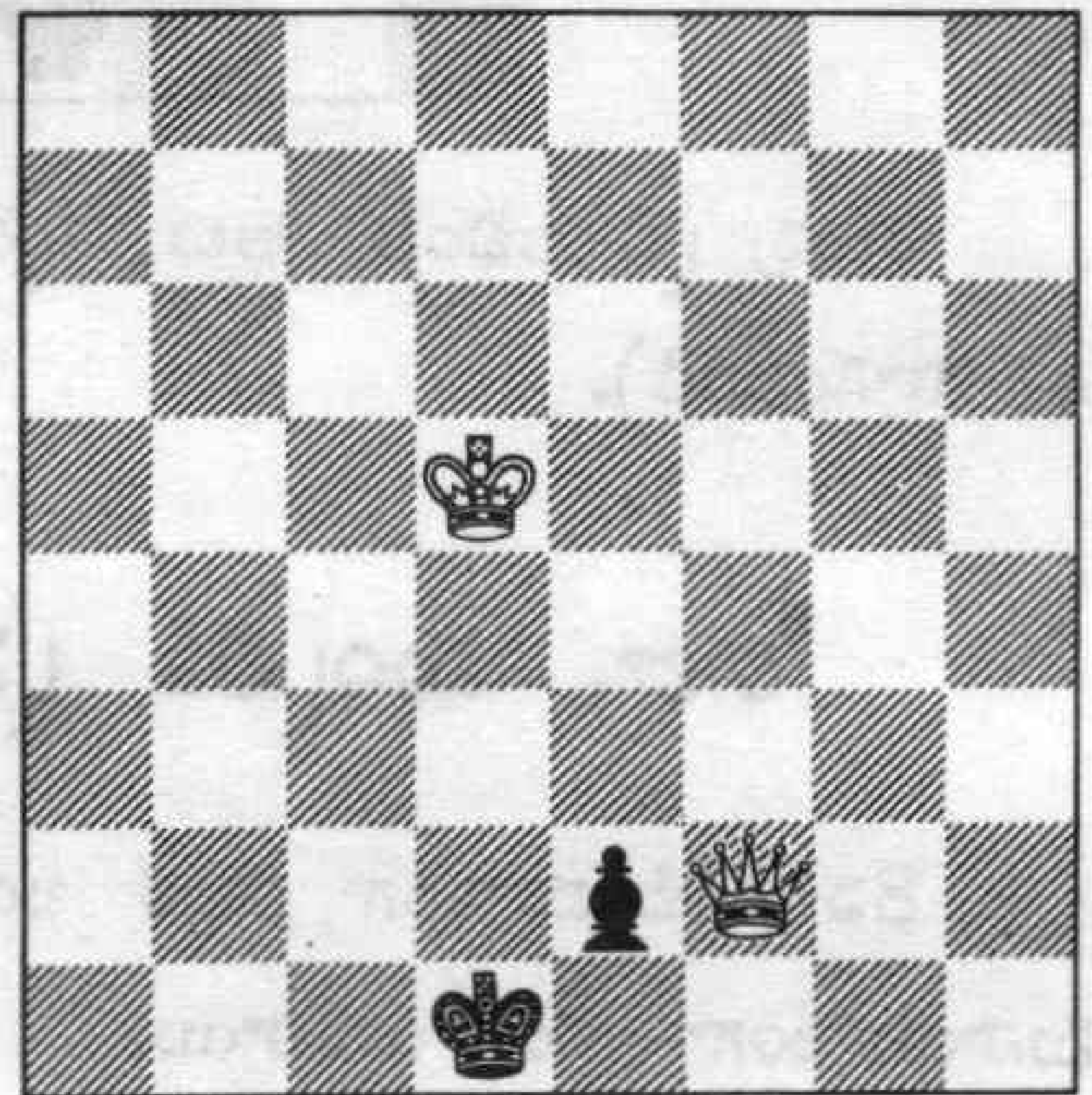
339వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో a3 గడిలో బంటున్నప్పటికీ నలుపుకి ఓటమి తప్పదు. 1. Qd4+ Kb1 (1. ... Kb3 జవాబుగా 2. Qa1 వస్తుంది. 1. ... Ka2కి జవాబుగా 2. Qb4! ఆటని వెంటనే తేల్చేస్తుంది) 2. Qb4+ Ka2 3. Kf2 తర్వాత నలుపుకి బంటుని కోల్పోకతప్పదు.

ప్రత్యర్థి బంటు 7వ గడికి కనక చేరుకుంటే గెలవడానికి తెలుపు కొద్దిగా అవస్థపడాల్సి వస్తుంది.

340వ పటం



341వ పటం



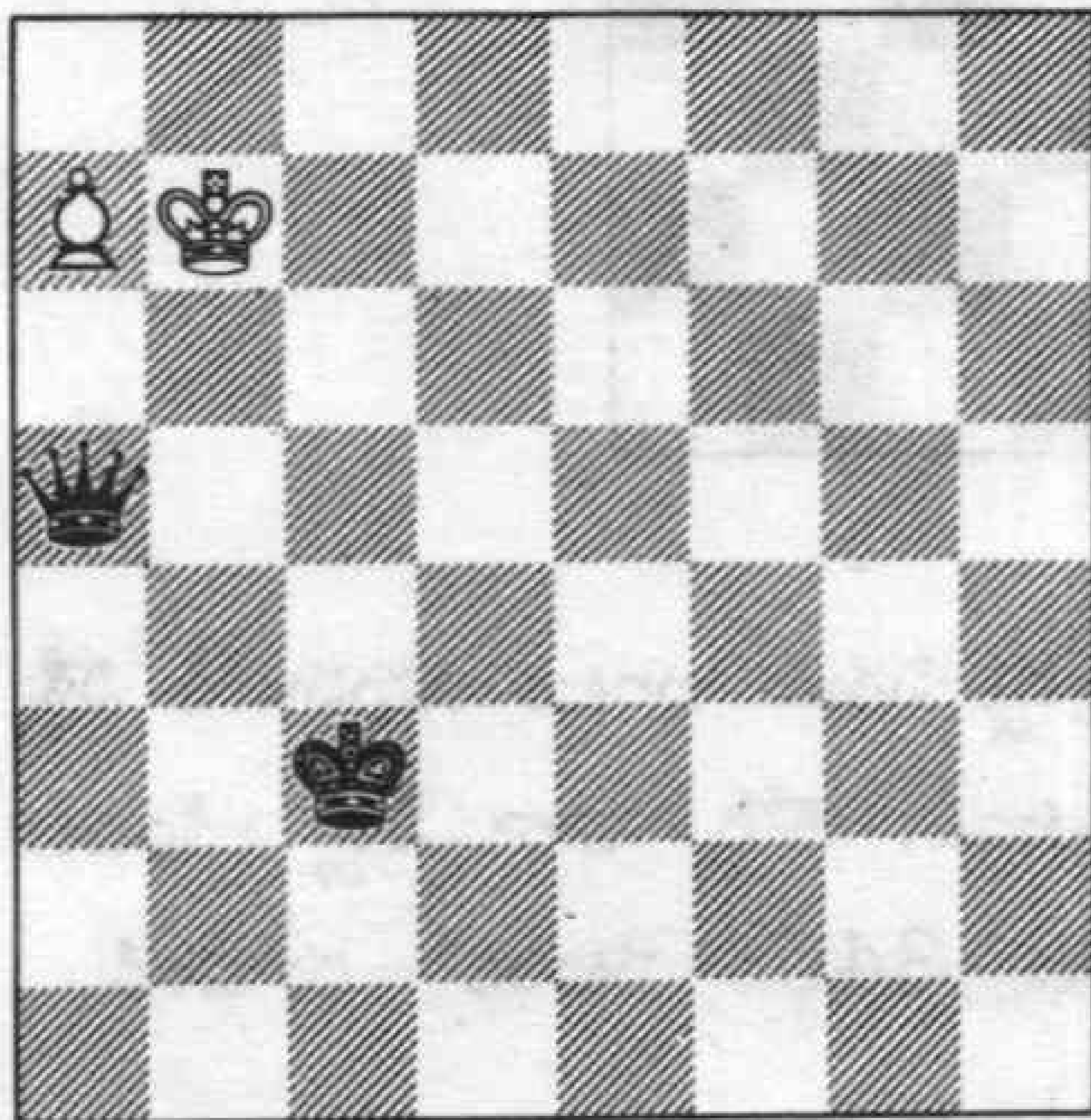
340వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో తెలుపు రెండు గమ్యాలు చేరుకోవాలి. ప్రత్యర్థి బంటుని నిరోధించడం, తన రాజుని బంటు దగ్గరగా తీసుకెళ్లడం. ఈ క్రింది విధంగా అతను ఆ రెంటినీ సాధిస్తాడు: 1. Qf6+ Kg2 2. Qg5+ Kf1 3. Qf4+ Kg2 4. Qe3! Kf1 5. Qf3+ Ke1 6. Kd5! Kd2 7. Qf2 Kd1 (341వ పటం) (7. ... Kd3కి జవాబుగా 8. Qe1 వస్తుంది) 8. Qd4+ Kc1 9. Qe3+ Kd1 10. Qd3+ Ke1 11. Ke4! Kf2 12. Qf3+ Ke1 13. Kd3 Kd1 14. Q×e2+ Kc1 15. Qc2 ++.

బంటు b, d, e, g శ్రేణులలో ఉన్నప్పుడు పైన ఉదహరించిన పద్ధతి

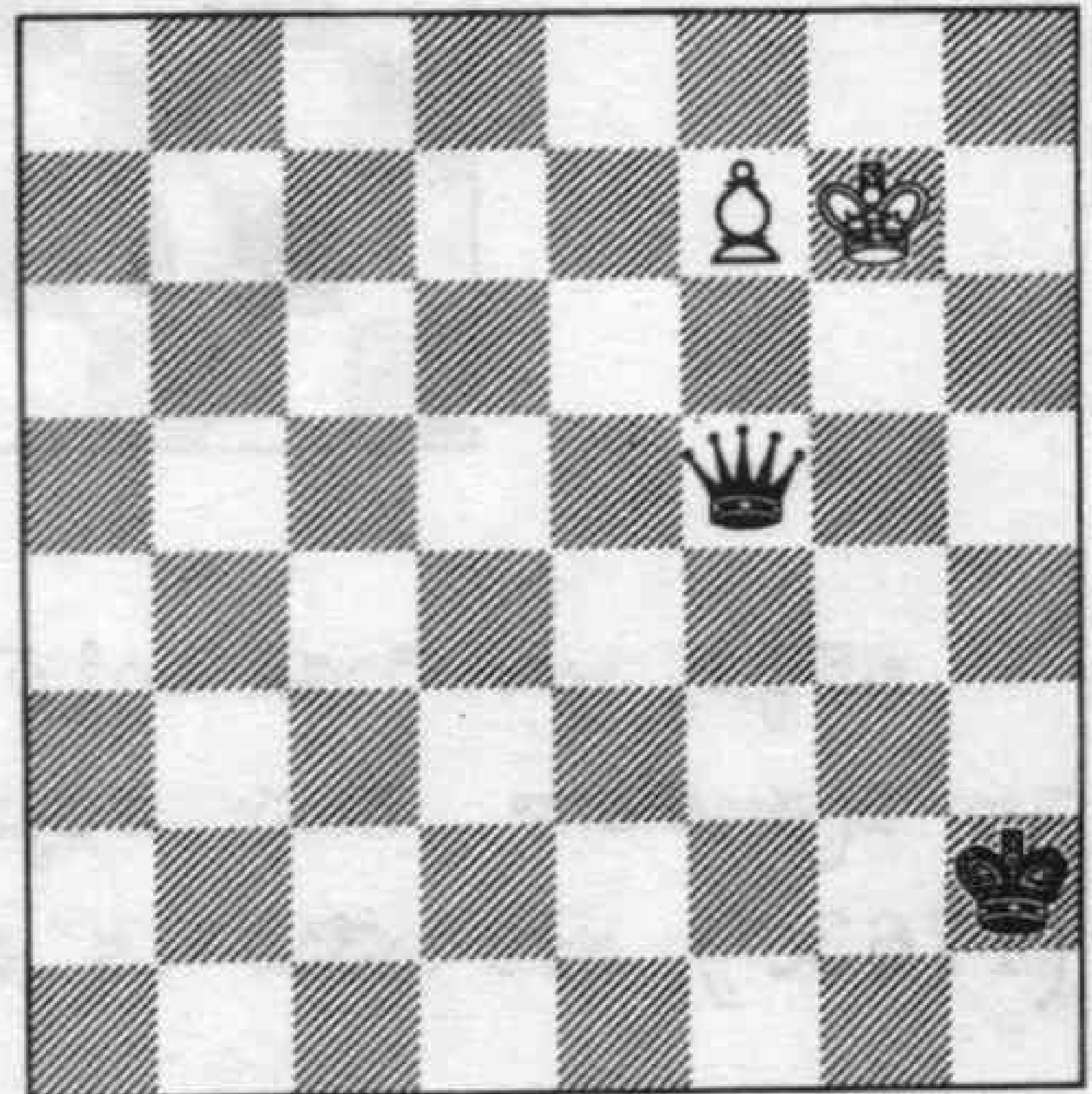
పనికి వస్తుంది. బంట్లు ఏనుగు లేక శకటు శ్రేణుల్లో (a, c, f, h) 7వ గడికి చేరినప్పుడు ఆట 'డ్రా' కావడానికి అవకాశాలు చాలా ఎక్కువ.

అందుకని 342, 343వ పటాల్లో ఉన్న పరిస్థితులలో నలుపు గెలవలేడు.

342వ పటం



343వ పటం



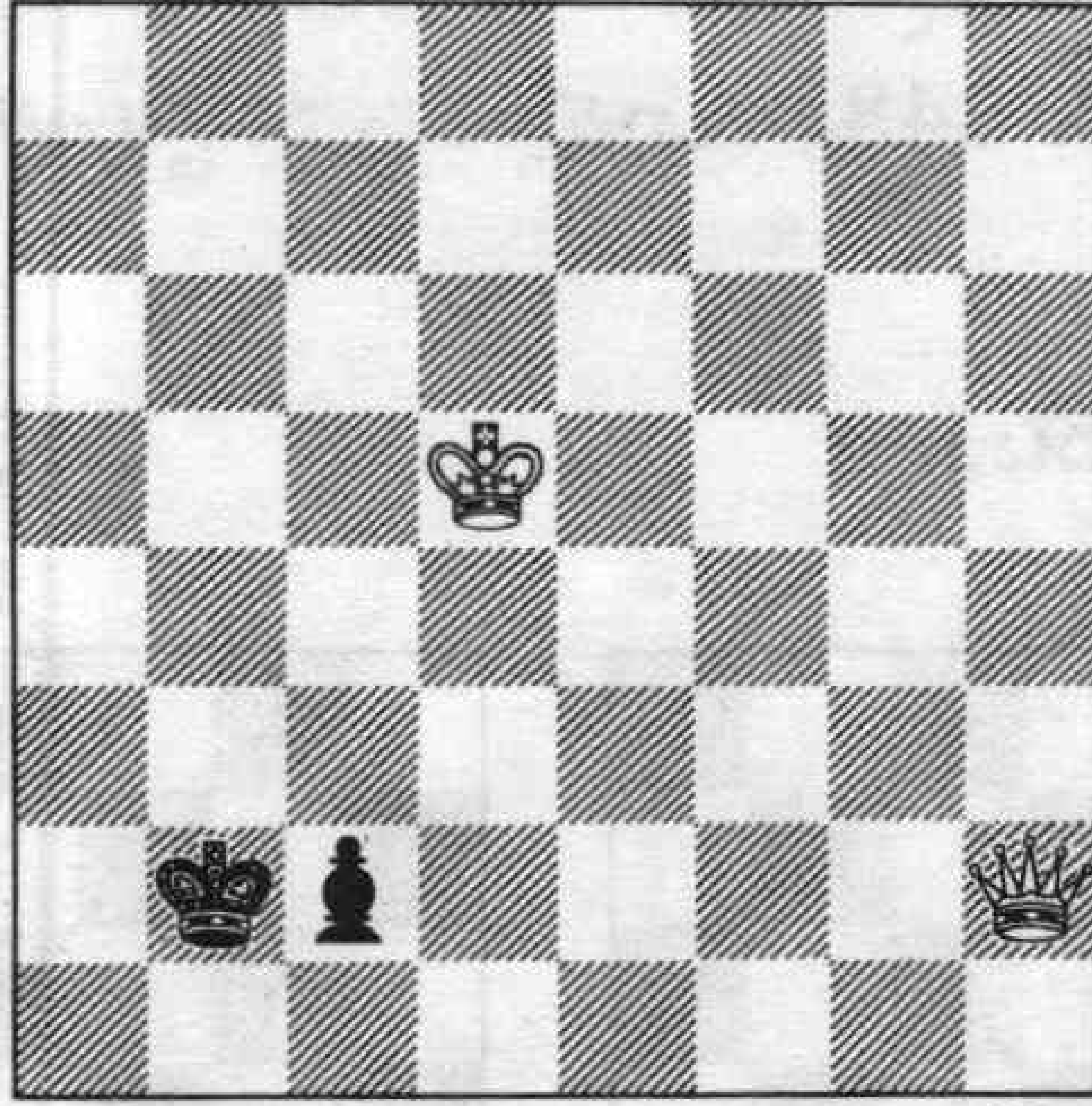
342వ పటంనుంచి 1. ... Qb5+ 2. Kc7 Qa6 3. Kb8 Qb6+ 4. Ka8 ఎత్తుల తర్వాత ఆట తట్టు అయ్యే ప్రమాదం ఉంది. అందుకు నలుపుకి తన రాజుని కూడా దగ్గరికి తీసుకురావడానికి సమయం ఉండదు.

343వ పటంనుంచి 1. ... Qg5+ 2. Kh7 Qf6 3. Kg8 Qg6+ ఎత్తుల తర్వాత తెలుపు తన బంటుకి దారి వదులుతూ 4. Kh8! ఆడతాడు. f7లో బంటుని నలుపు చంపితే ఆట తట్టు అవుతుంది.

కొన్ని పరిస్థితులలో 7వ గడికి చేరిన శకటు బంటు లేక ఏనుగు బంటు ఉన్నప్పటికీ రాజు, మంత్రి కలిసి ఆటకట్టు వ్యూహాన్ని సమకూర్చడానికి వీలవుతుంది.

344వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి 1. Kc4 Ka1 (1. ... Kb1 ఆడినా కూడా 2. Kb3! వస్తుంది) 2. Kb3! Pc1N+ (లేక 2. ... Pc1Q? 3. Qa2++) 3. Ka3 వరుసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

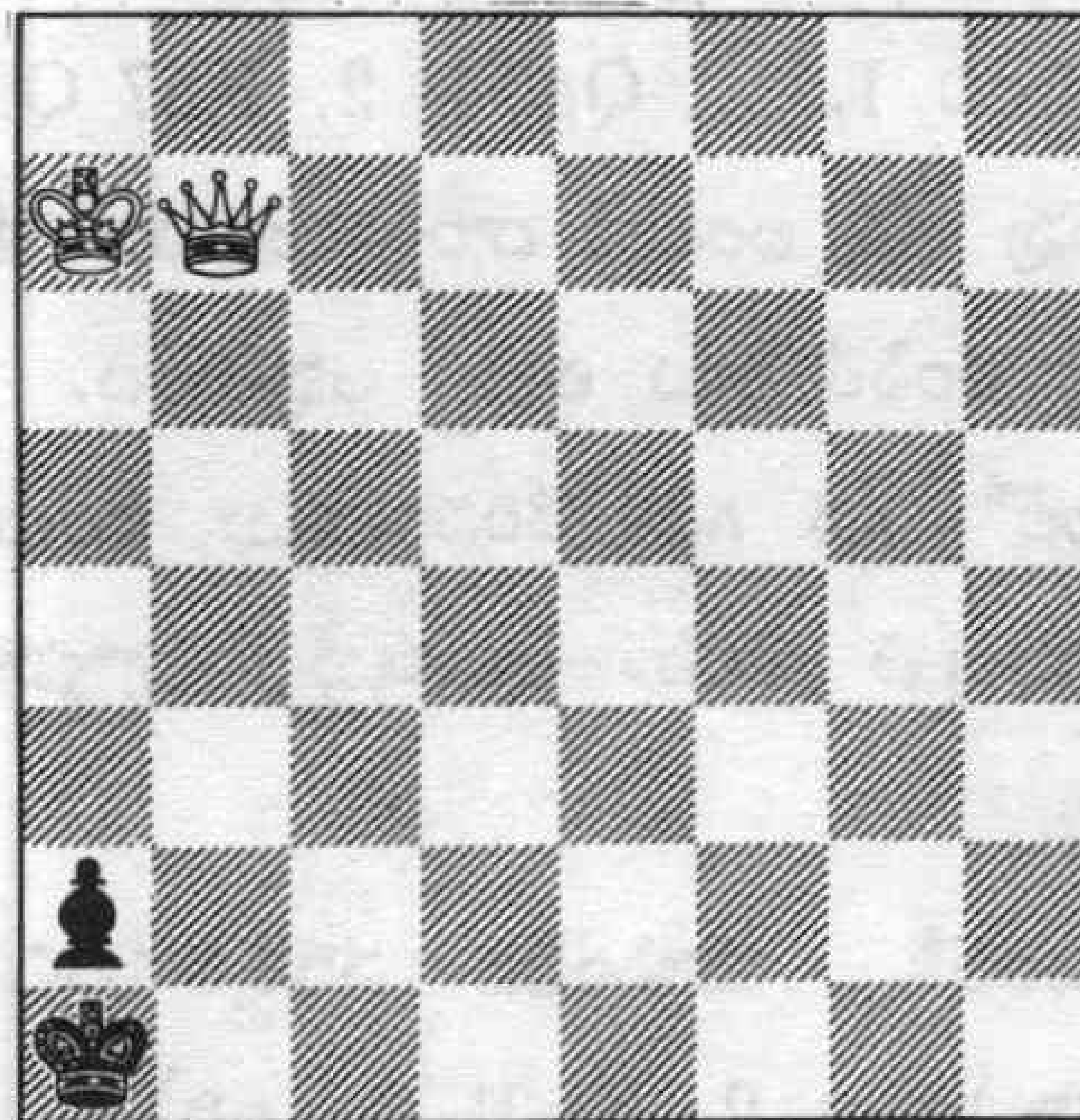
344వ పటం



ఒక్కొక్కప్పుడు రెండవ పంక్తిలో వున్న ఏనుగు బంటు ఉన్నప్పటికీ విశ్లేషణ చిత్రణలోలాగా గెలుపు సాధ్యమవుతుంది. లోల్లీ చాలా ఏళ్ల క్రిందట (1763లో) తయారుచేసిన ఒక చిత్రణ 345వ పటంలో చూడండి.

అభ్యాసం 58.

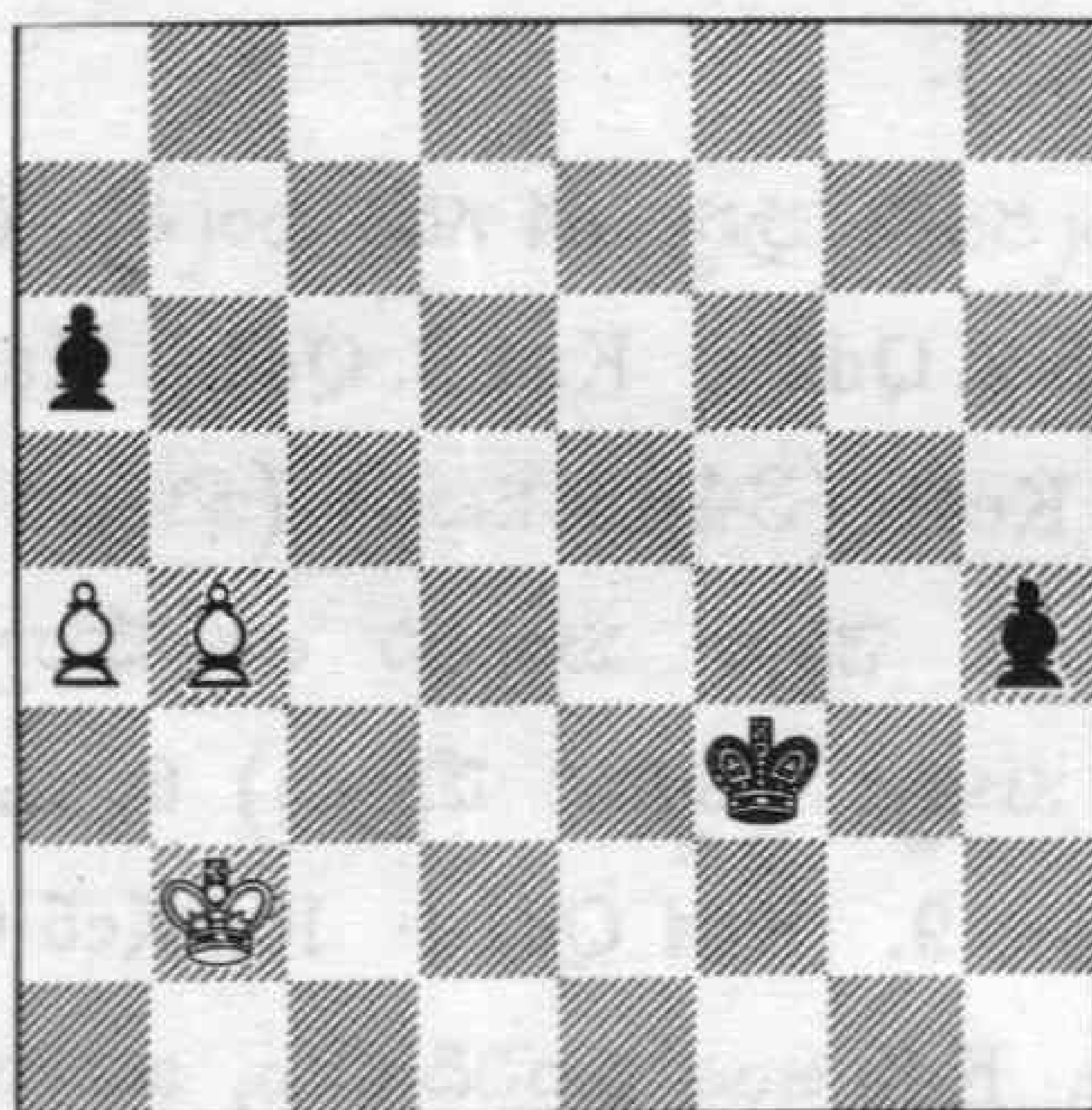
345వ పటం



తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

అభ్యాసం 59.

346వ పటం

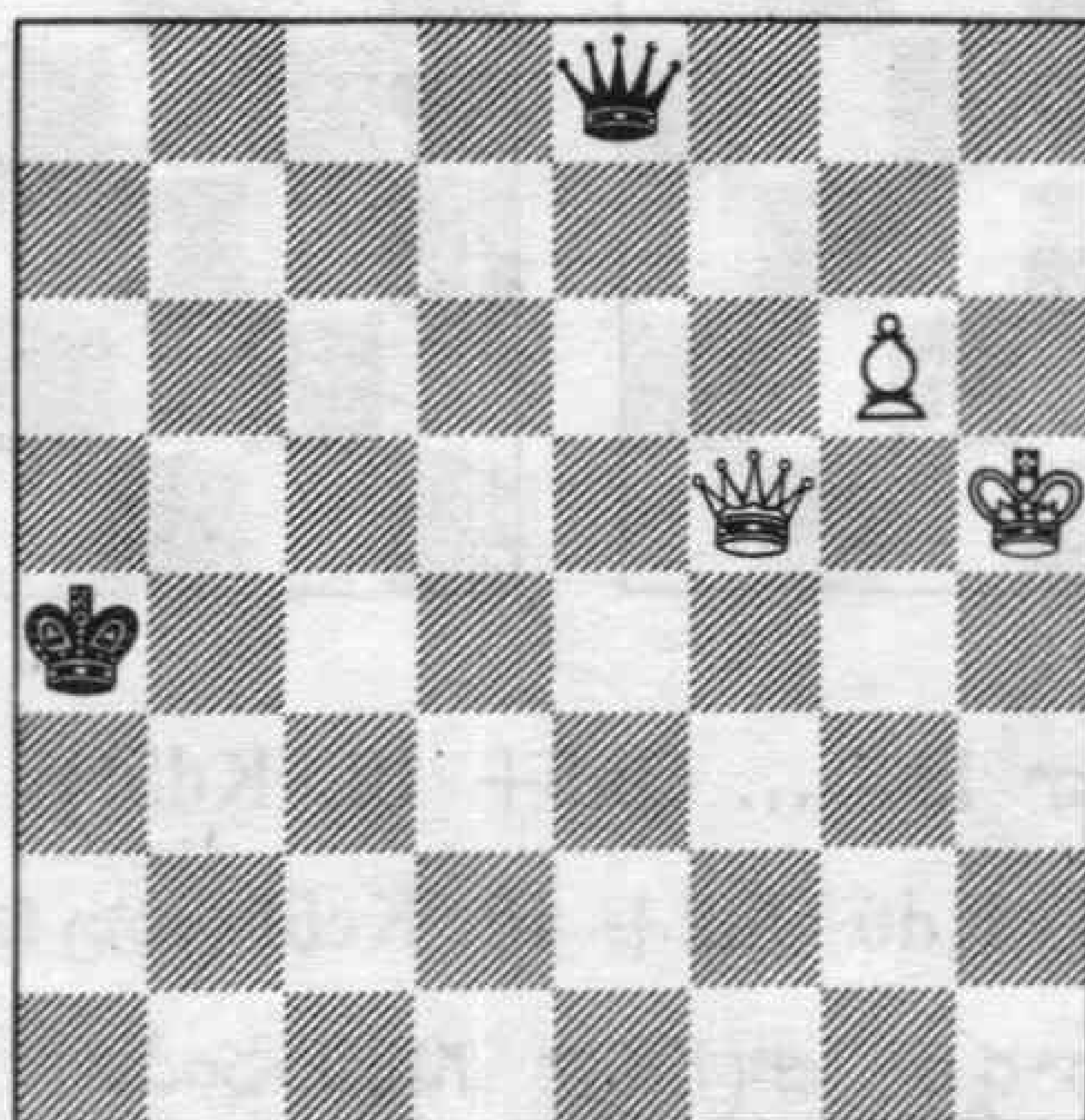


తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

మంత్రి, బంటుకి ప్రతిగా మంత్రి

తగినంత ముందుకి పోయిన బంటు వున్న బలమైన పక్షానికి గెలిచేందుకు అవకాశాలు ఎక్కువగా వుంటాయి కాని వదలకుండా 'షా'లు రాకుండా చూసుకోవడానికి ఎంతో జాగ్రత్తగా ఆడవలసి వుంటుంది.

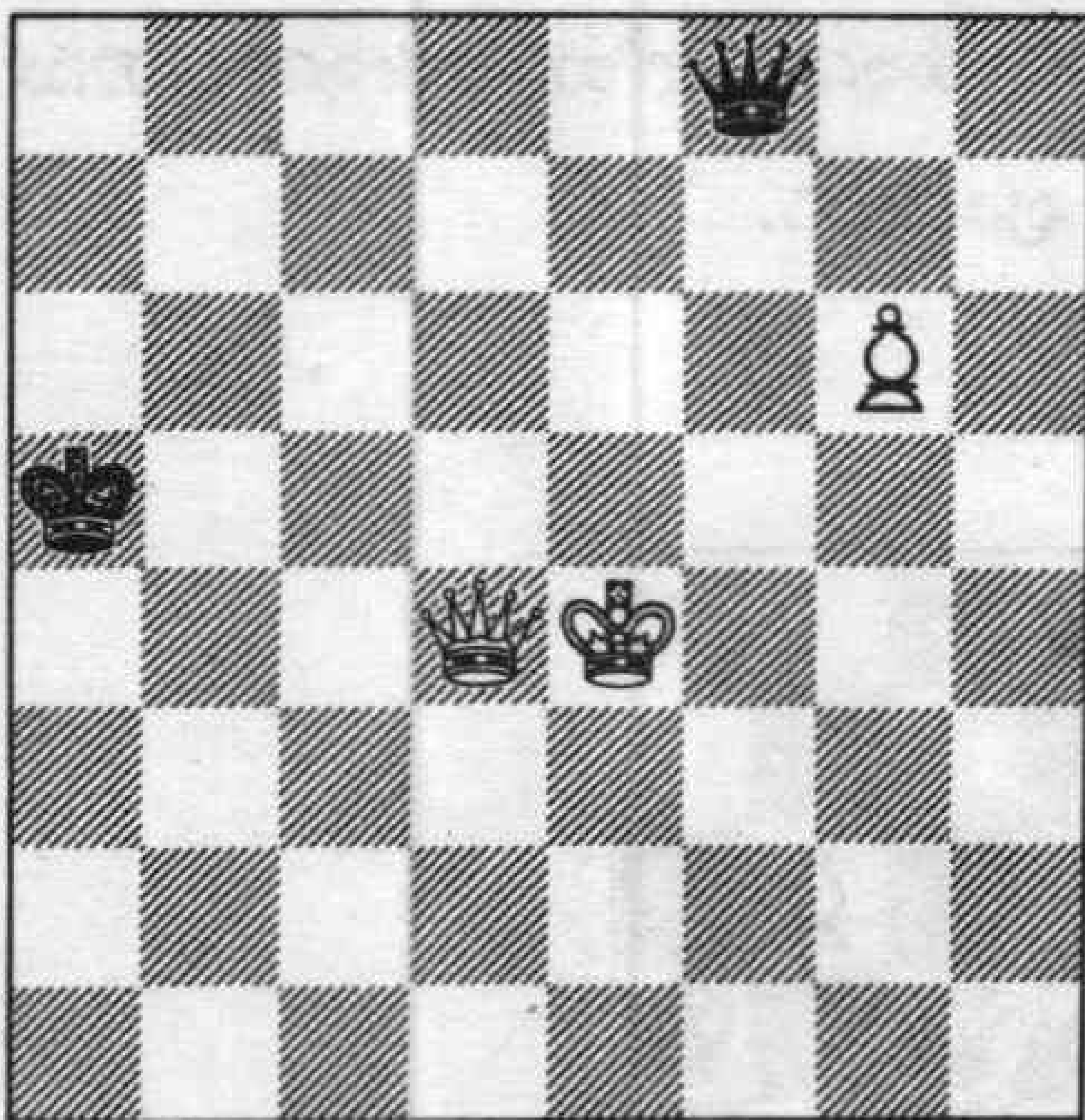
347వ పటం



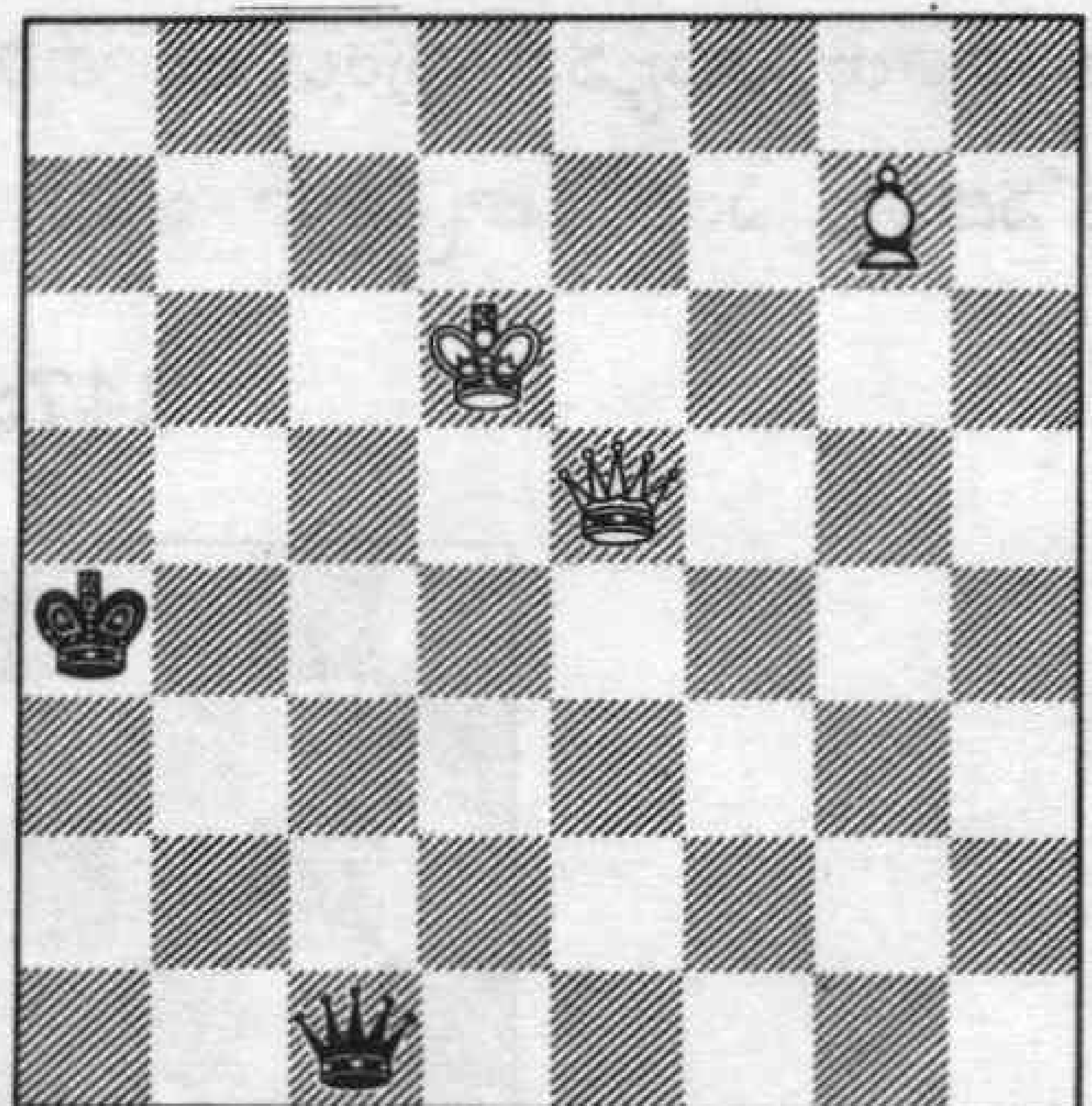
1954లో ఆమ్‌స్టర్‌డమ్‌లో పదకొండవ చదరంగం ఒలింపియాడ్‌లో మీనెవ్‌తోటి తెలుపుతో ఆడుతూ బొత్వీన్నిక్ ఇటువంటి ఆధిక్యతనే సాధించాడు (347వ పటం చూడండి).

1. Qf4+ (కేంద్రంలో వున్న d4 గడికి మంత్రిని తీసుకురావడం లాభ దాయకం) 1. ... Ka5 2. Qd2 + Ka4 3. Qd4+ Ka5 4. Kg5 Qe7+ 5. Kf5! Qf8+ 6. Ke4! (348వ పటం) (ఇది ఒక సాధారణ పరిస్థితి. నలుపు ఎటునుండి 'షా' చెప్పినా మంత్రిని అడ్డువేస్తూ తెలుపు ఎదురు 'షా' చెప్పి మంత్రుల మార్పిడి తప్పనిసరి చేస్తాడు) 6. ... Qh6 7. Qe5+ Ka4 8. g7 Qh1+ 9. Kd4 Qd1+ 10. Kc5 Qc1+ 11. Kd6 (349వ పటం) (11. Kd5 అంత మంచిది కాదు, జవాబుగా 11. ... Qc8! వస్తుంది. కానీ యిప్పుడు నలుపు 11. ... Qc8 ఆడలేదు జవాబుగా 12. Qd4+ Kb3 13. Qd5+ Kb2 తర్వాత 14. g8Q వరస వస్తుంది)

348వ పటం



349వ పటం



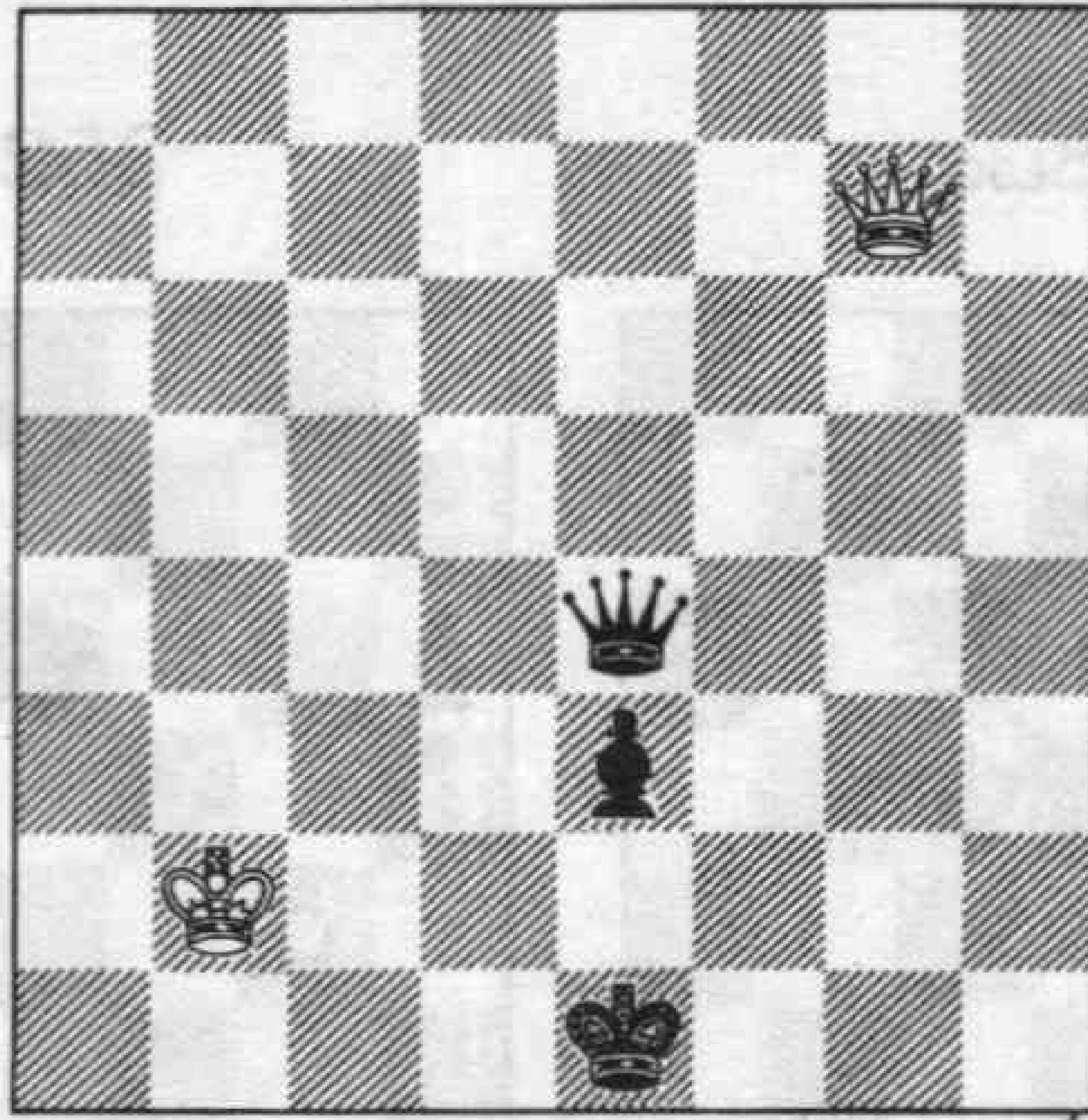
11. ... Qd2+ (లేదా 11. ... Qh6+ 12. Kd5!) 12. Ke6 Qa2+ 13. Qd5 Qe2+ 14. Kd6 Qh2+ 15. Kc5! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

తెల్ల రాజు మార్గం జాగ్రత్తగా గమనించండి. నల్ల రాజు వున్న

పంక్తిలో కాని దాని ప్రక్క పంక్తిలో గాని తెల్ల రాజు వుండాలి. తెలుపు ఒకే సమయంలో బంటుని ముందుకు తొయ్యడం, మంత్రుల మార్పిడి చెయ్యడం అనే రెండు ప్రమాదాలూ కల్పిస్తూ వుంటాడు.

మంత్రులతో కూడిన చివరి దశలలో పొరపాట్లు అనుకోకుండా వచ్చేస్తాయి.

350వ పటం



రీగ (1954)లో బతూయెవ్ సిమాగిన్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 350వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఆట ఈ విధంగా సాగింది. 1. ... e2??కి జవాబుగా 2. Qg1+ Kd2 3. Qc1+ Kd3 4. Qc3++ వరుసలో తెలుపు విజయం సాధించాడు.

నలుపు గెలవడానికి సులువైన దారి 1. ... Kf2!

ఎక్కువ బంట్లు, మంత్రులతో చివరి దశలు

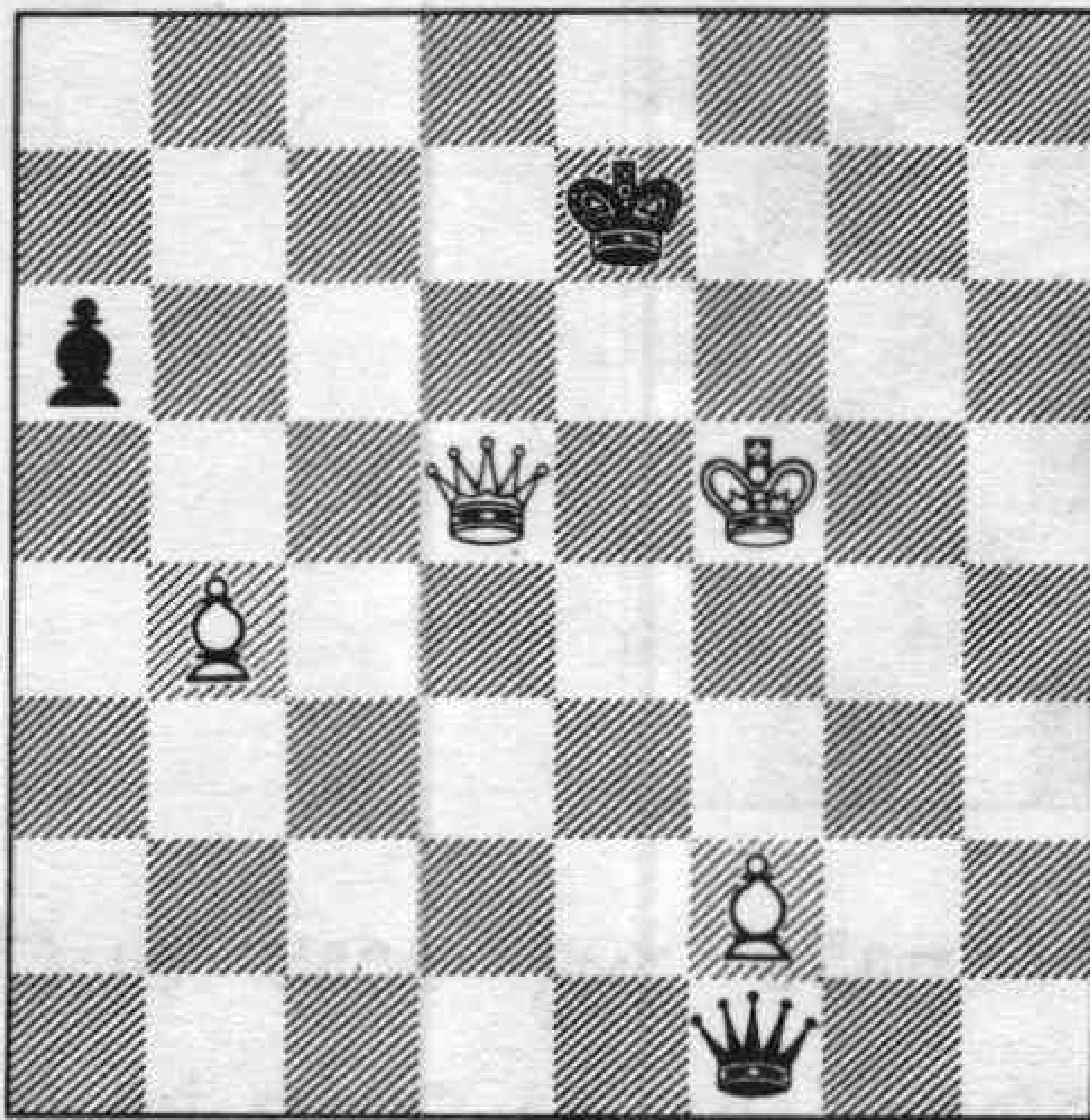
ఇటువంటి పరిస్థితులలో ఎదురులేని బంటు చాల ప్రముఖ పాత్ర వహిస్తుంది.

1954లో 21వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో లిసిత్సిన్ సుయేతిన్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో (351వ పటం) తెలుపుకి ఒక ఎదురులేని బంటు

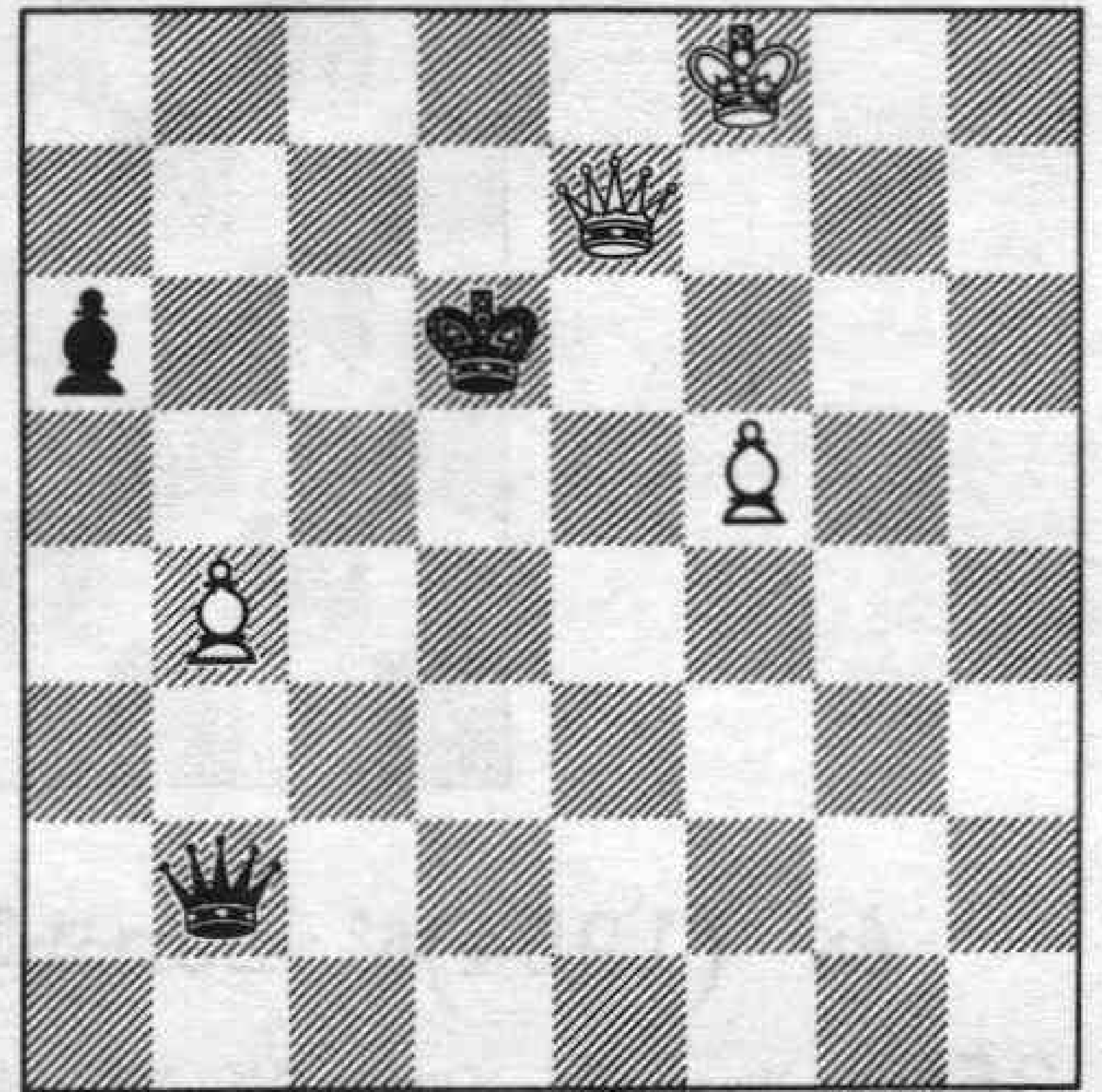
ఎక్కువగా వుంది. క్రమక్రమంగా దీన్ని ముందుకి జరుపుతూ తెలుపు తన ఆధిక్యతని నిరూపించుకున్నాడు.

1. f4 Qh3+ (1. ... Qb1+ ఆటడం పొరపాటు. జవాబుగా తెలుపు 2. Qe4+ ఆడి మంత్రులను మార్పిడి చేస్తాడు) 2. Kg6 Qa3 3. Qc5+ Kd7 4. f5 Qg3+ 5. Kf7 Qb3+6. Kf8 Qb2 7. Qa7+ Kd6 8. Qe7+! (352వ పటం) (8. Q×a6+ అంత మంచిది కాదు.

351వ పటం

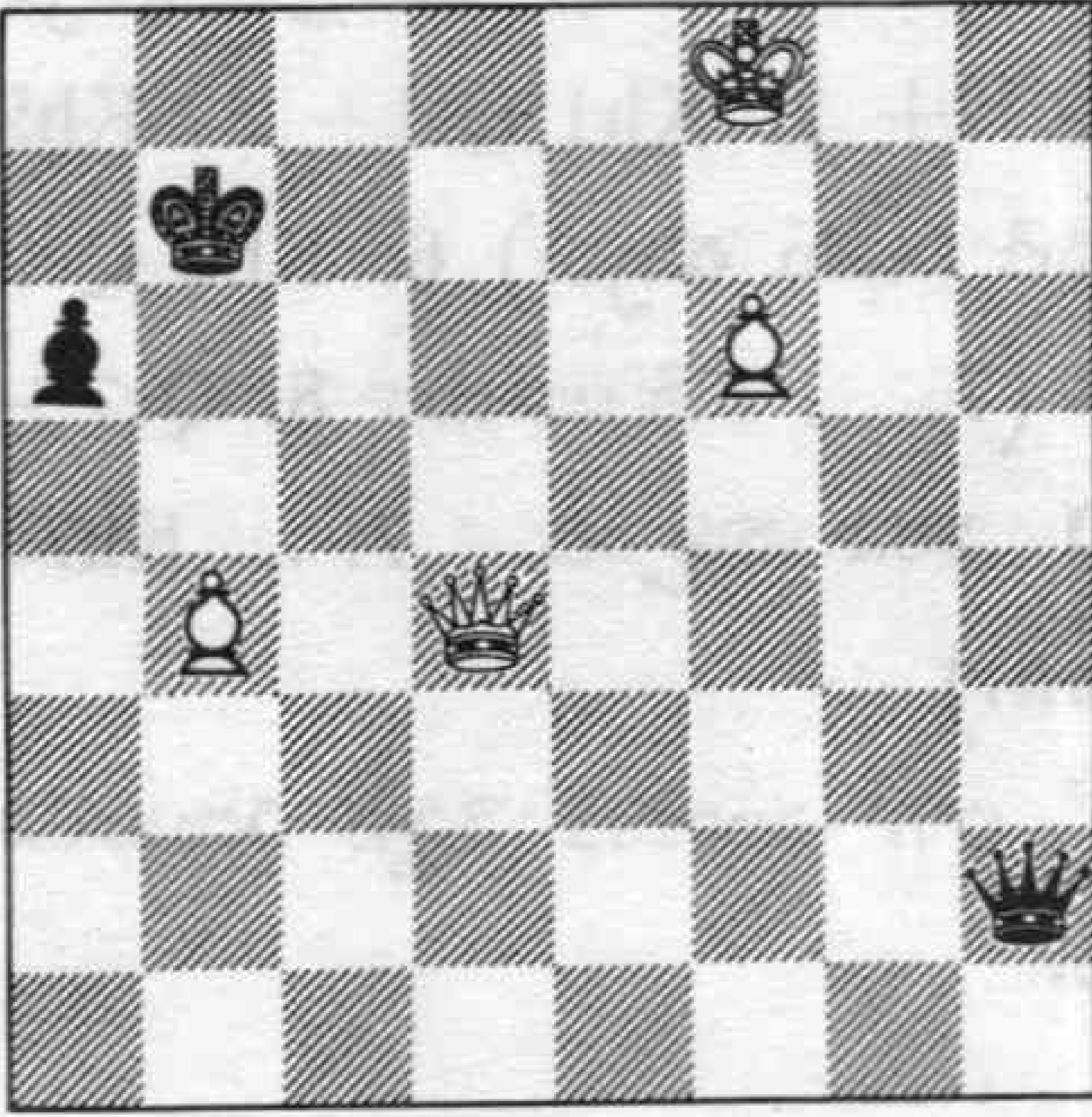


352వ పటం

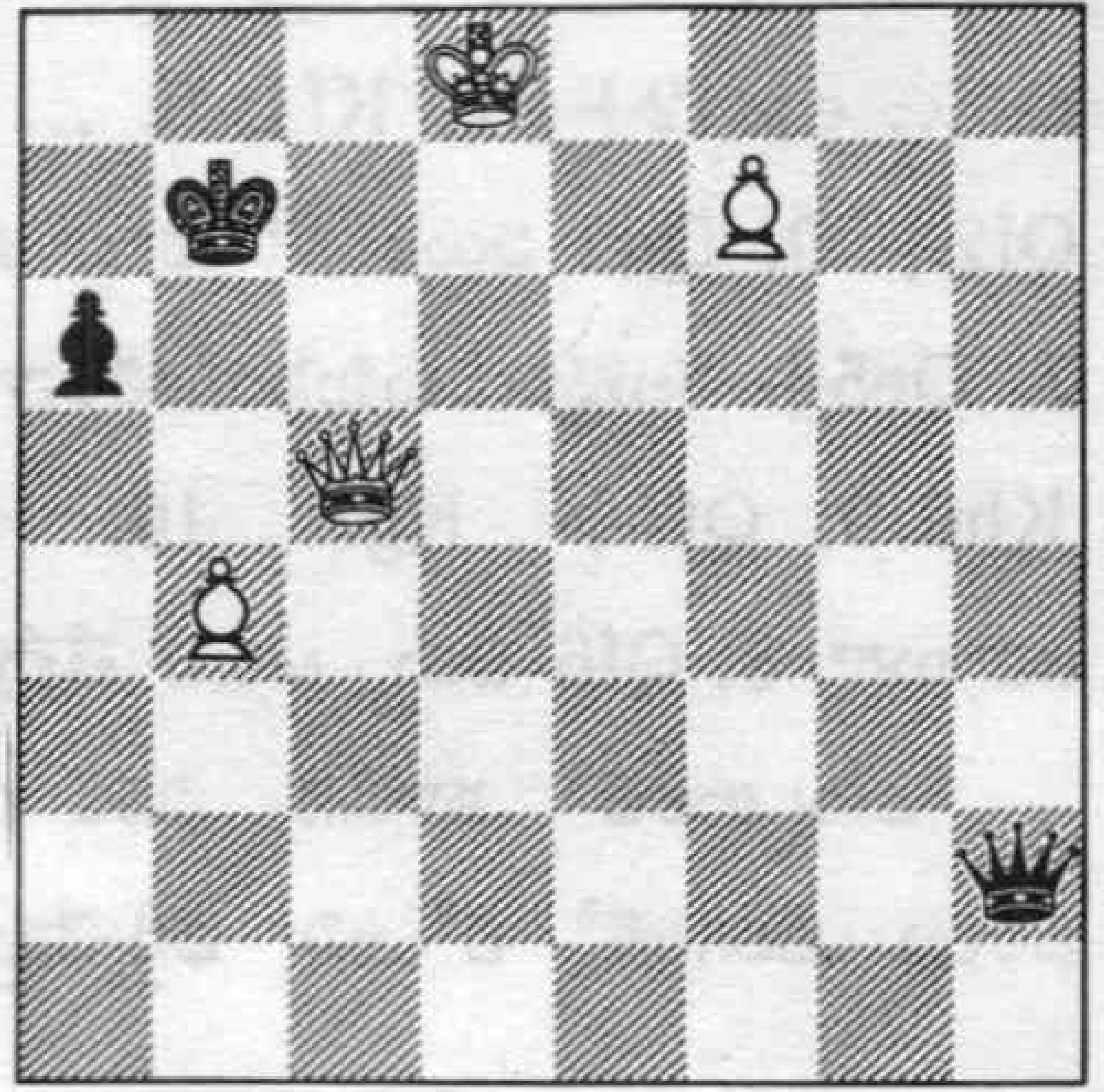


జవాబుగా 8. ... Ke5!) 8. ... Kc6 9. f6 Qh2 10. Qc5+ Kd7 11. Qd5+ Kc7 12. Qd4! (మంత్రులతో కూడిన చివరి దశలలో ఇది ఒక ప్రత్యేక లక్షణం! తన బంట్లని రక్షించుకోవడానికి, ప్రత్యర్థి బలగాల కదలికల్ని తగ్గించడానికి వీలుగా తెలుపు తన మంత్రిని కేంద్రంలో నిలబెడుతున్నాడు) 12. ... Kb7 (353వ పటం) (12. ... Qh8+ 13. Ke7, లేక 12. ... Qh6+ 13. Ke8 వరుసలో కూడా తెల్ల బంటు f7 గడికి చేరుతుంది) 13. f7 Qh6+ 14. Ke7 Qg5+ (లేదా 14. ... Qh7 15. Qg4!) 15.Qf6 Qe3+ 16. Qe6 Qg5+ 17. Ke8 Qh5 18. Kd8 Qh8+ 19. Qe8 Qh2 20. Qe7+ Kb6 21. Qc5+ Kb7 (354వ పటం) 22. f8Q Qd2+ 23. Qfd6. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

353వ పటం



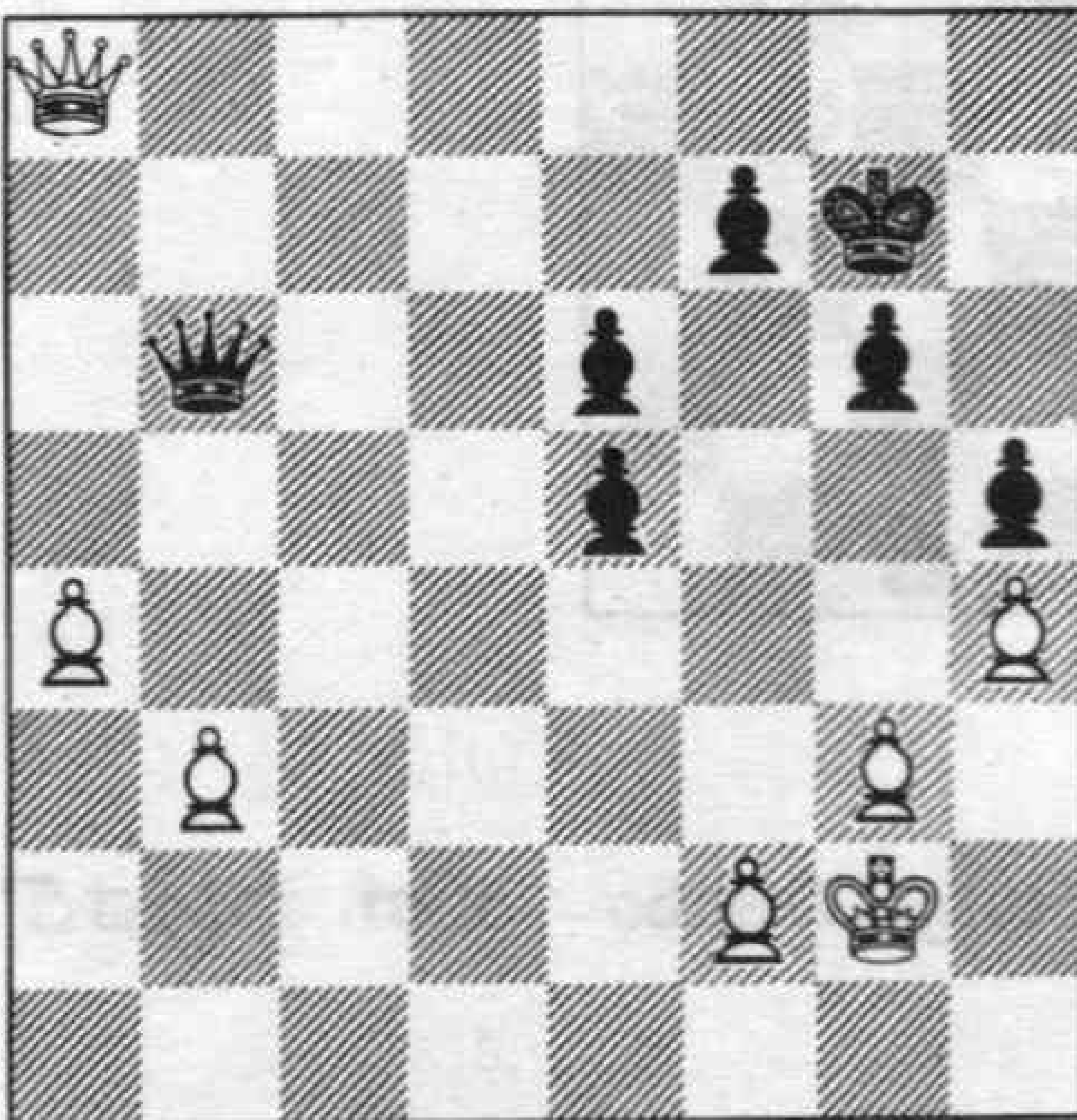
354వ పటం



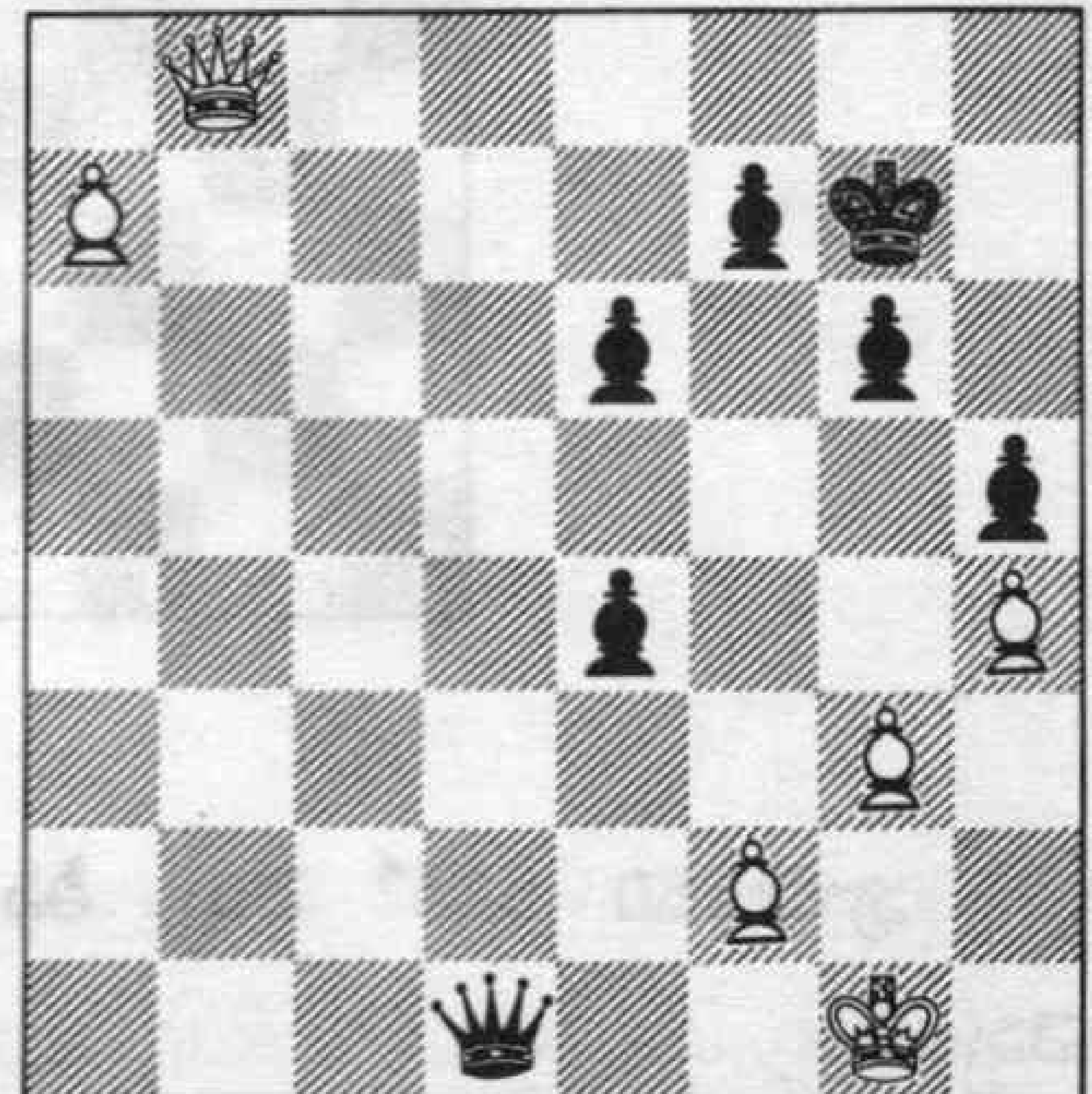
బంట్ల సంఖ్య యింకా ఎక్కువగా వుంటే ఎదురులేని బంటు వున్న పక్షానికి గెలుపొందే అవకాశాలు కూడా ఎక్కువగా వుంటాయి. ఎందుకంటే వదలకుండా 'షా'లు చెప్పడాన్కి ప్రత్యర్థికి అవకాశాలు తగ్గిపోతాయి.

1936లో నాటింగ్‌హామ్‌లో ఐవె రెషేవ్‌స్కీల మధ్య జరిగిన ఆటలో తన a బంటుని ముందుకు తోసుకుని పోయి తెలుపు సునాయాసంగా గెలుపొందాడు (355వ పటం చూడండి).

355వ పటం



356వ పటం

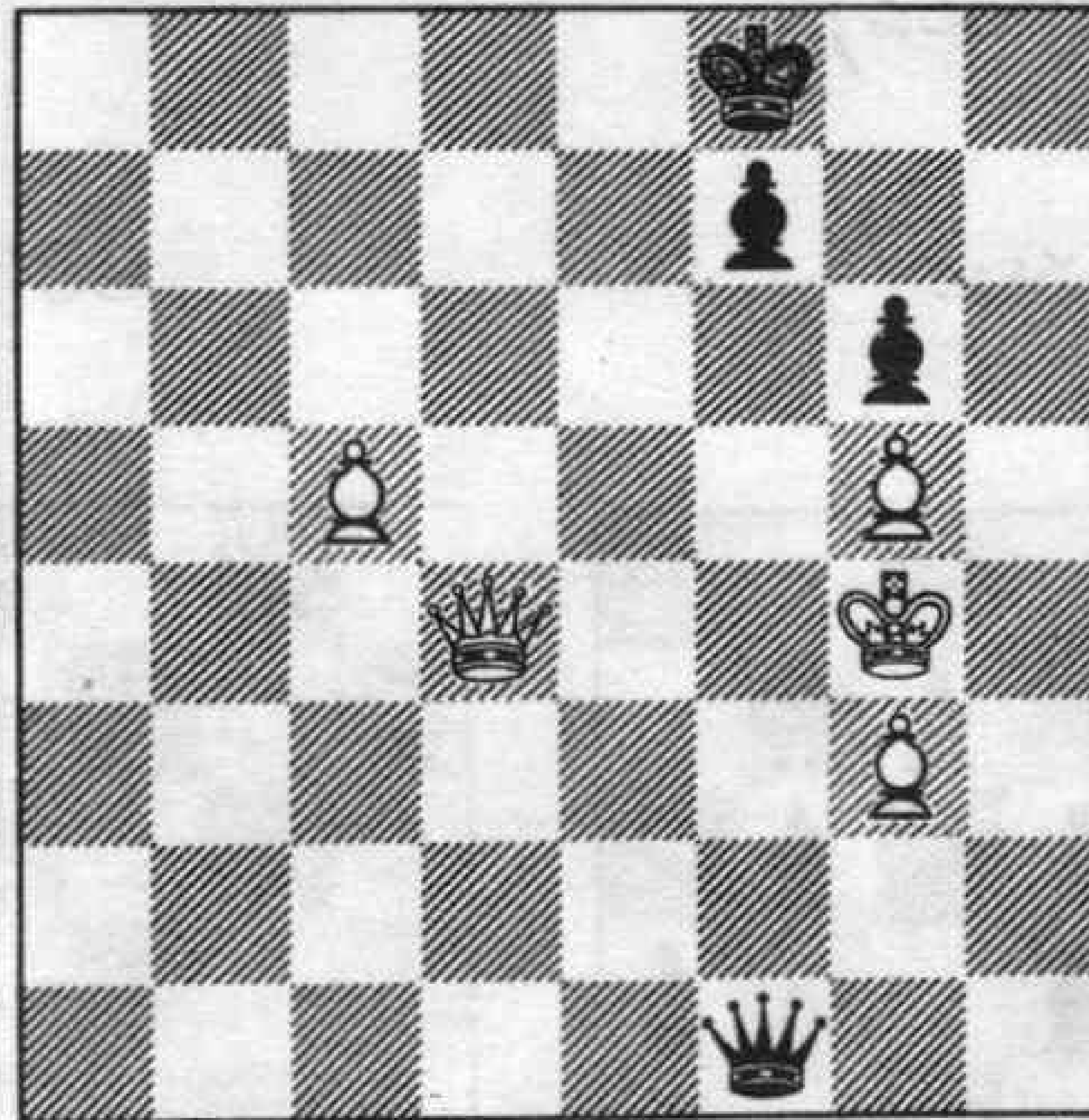


1. a5! Q×b3 2. a6 Qa3 3. a7 e4 4. Qb8! Qf3+ 5. Kg1 Qd1+ (356వ పటం) (లేక 5. ... e3 6. a8Q! ఎత్తుల తర్వాత 6. ... e×f2+ 7. Kf1; 6. ... Q×f2+ 7. Kh1 Qf1+ 8. Kh2 Qf2+ 9. Qg2 వరుసలలో కూడా నలుపుకి ఓటమి తప్పదు) 6. Kh2 Qe2 7. Qe5+ నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. (7. ... f6కి జవాబుగా 8. Qc7+ Kh6 9. Qf4+ Kg7 10. a8Q వరస వస్తుంది. 7. ... Kh7కి జవాబుగా 8. Qf6 ఎత్తు ఆటని తేల్చేస్తుంది.)

మంత్రులతో కూడిన చివరి దశలో బాగా ముందుకి వెళ్లిన ఎదురులేని బంటు బలగంలో లోటుని భర్తీ చేస్తుంది.

అభ్యాసం 60.

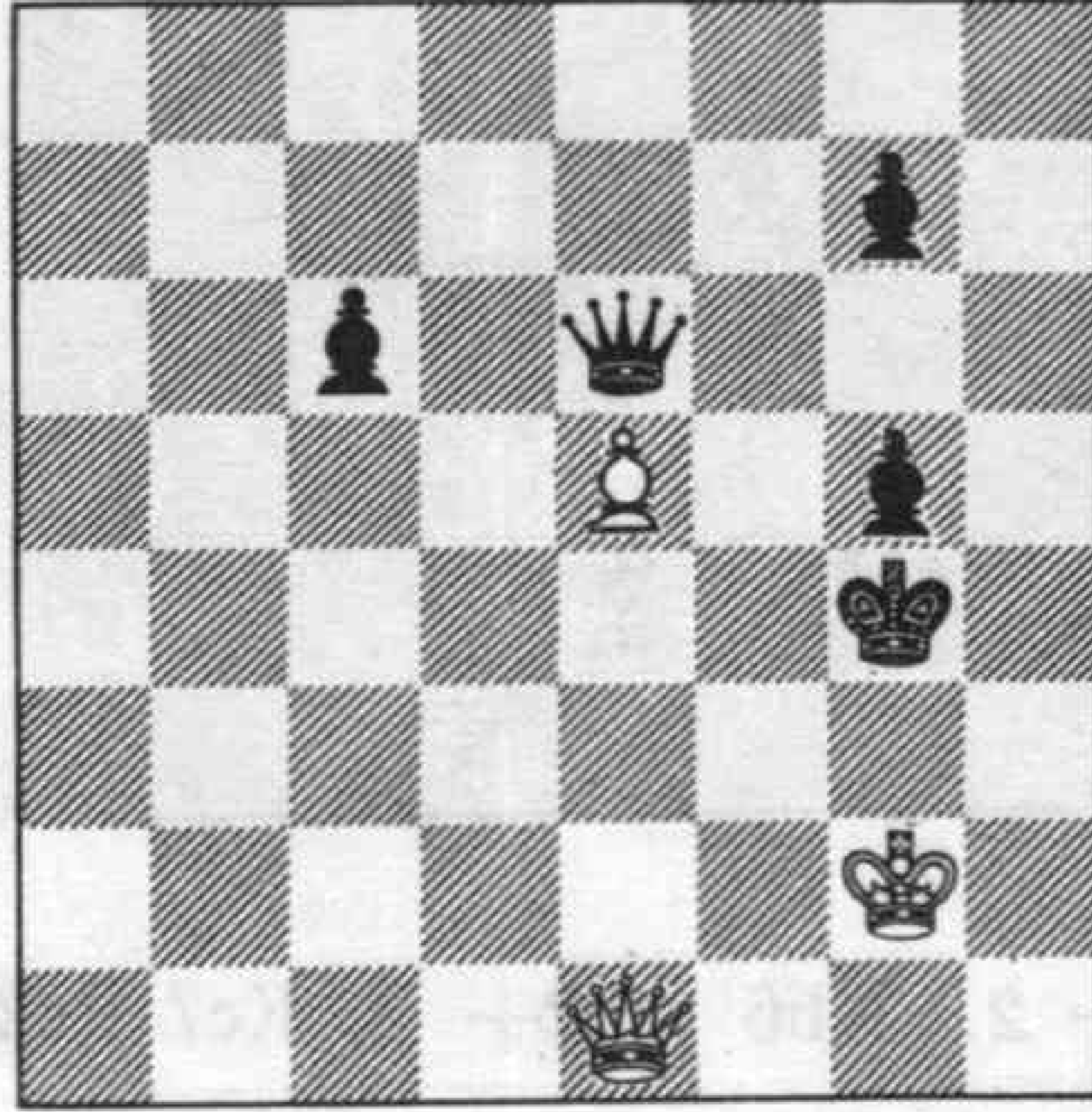
357వ పటం



వ్యూహించని రీతిలో దెబ్బ తీసి నలుపు విజయం యెలా సాధించాడో చెప్పండి.

అభ్యాసం 61.

358వ పటం



358వ పటంలో నలుపుకి బలగంలో ఆధిక్యత వుంది. కానీ అతని రాజు చాల క్లిష్టమైన పరిస్థితిలో యిరుక్కున్నాడు. దీన్ని ఆసరాగా తెలుపు ఎలా గెలుస్తాడో చెప్పండి.

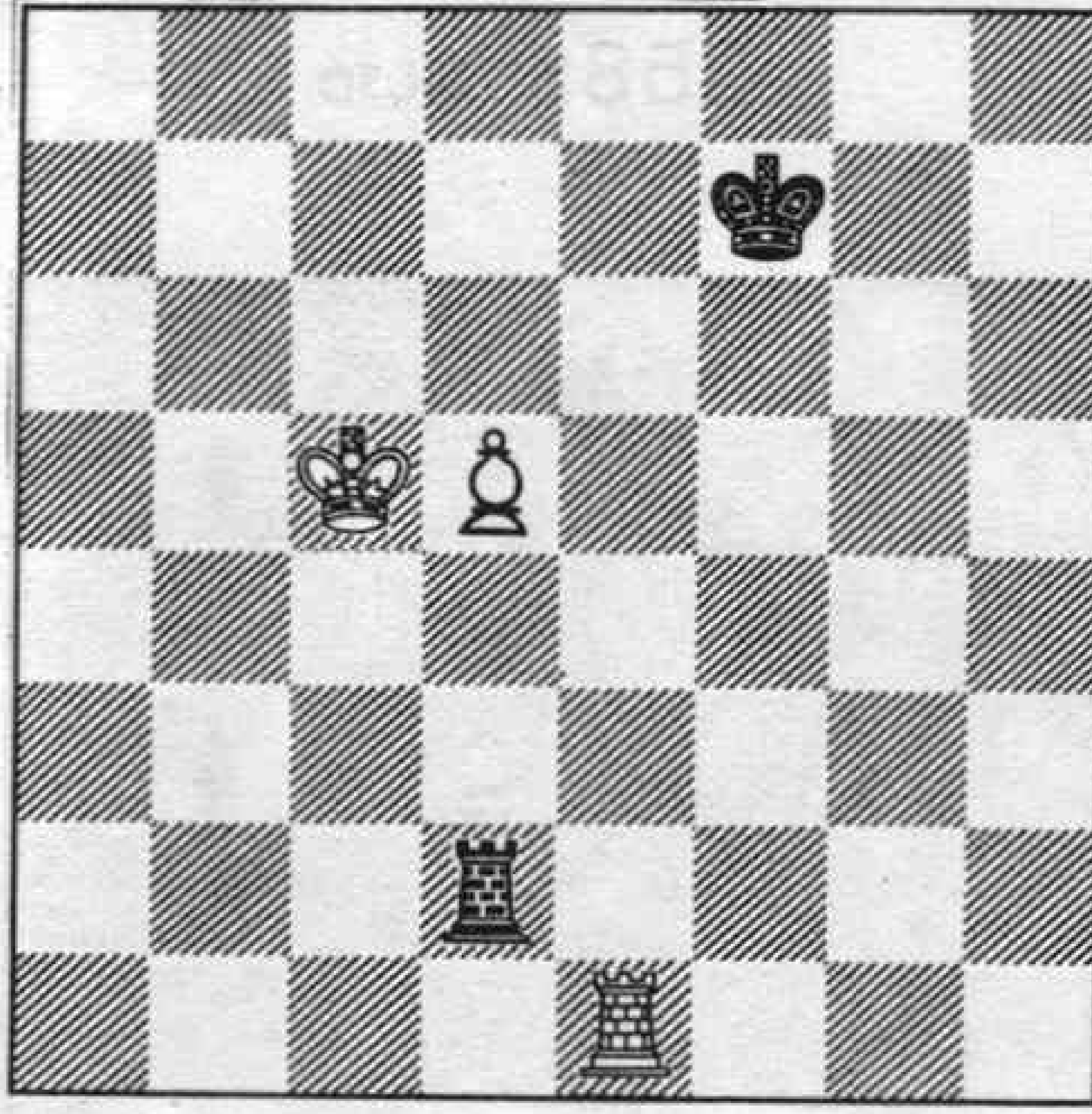
ఏనుగుకీ, బంటుకీ ప్రతిగా ఏనుగు

ఇటువంటి చివరి దశలు చాల తరచుగా వస్తుంటాయి కాబట్టి కొన్ని మాదిరి పరిస్థితులు, గెలిచే విధానాలు తెల్సుకోవడం ముఖ్యం.

1) బలహీన వర్గపు రాజుకి, ఎదురులేని బంటు దగ్గర్కి రాకుండా అడ్డం కలిగింది.

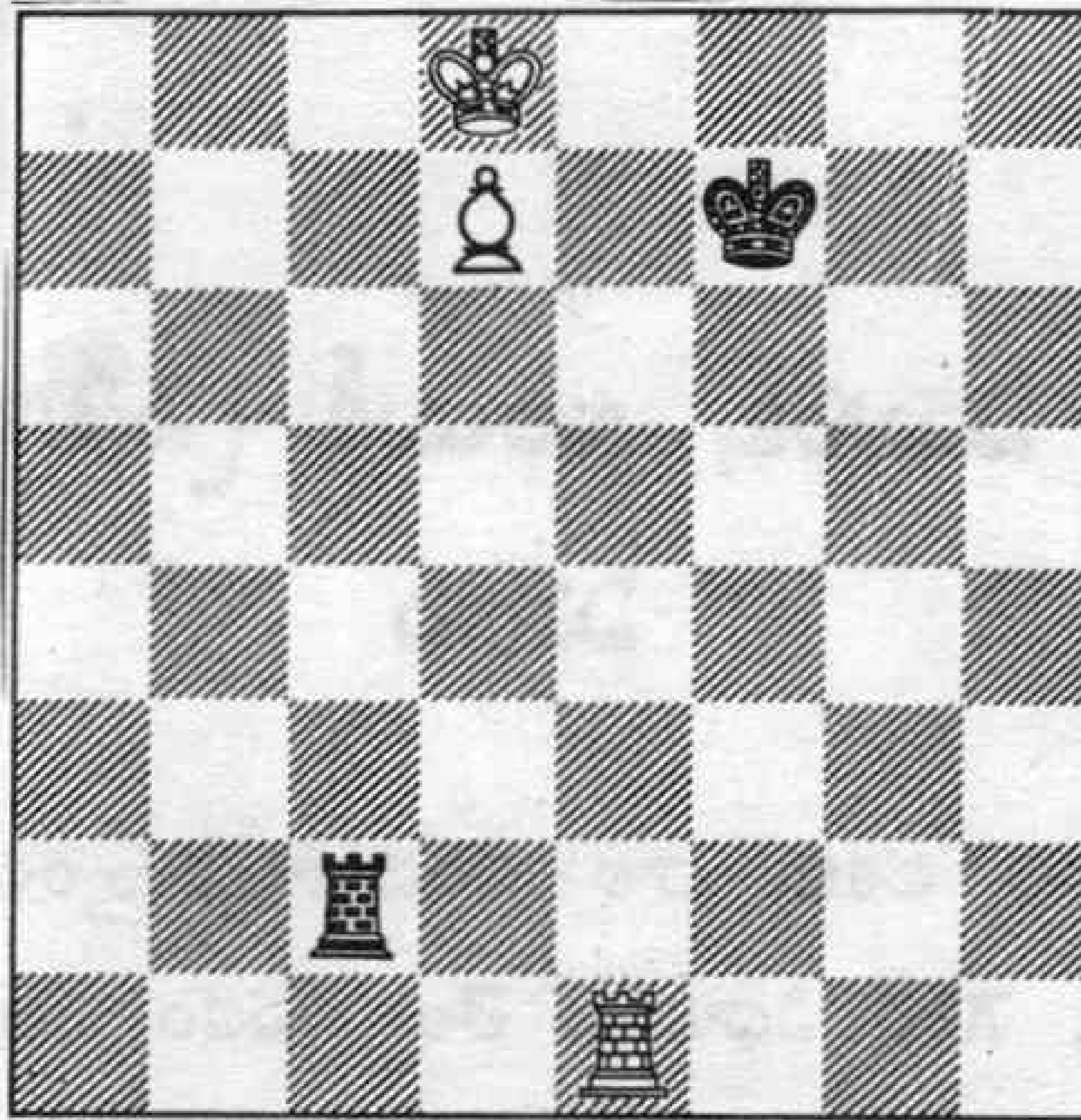
359వ పటంలో 1. d6. తెలుపు బంటుని ముందుకు తోస్తున్నాడు. e శ్రేణిలోకి రాకుండా అడ్డగించబడిన నల్ల రాజు ఈ బంటుని ఆపలేడు. ఏనుగుతో అదే పనిగా 'షా'లు చెప్పడం ఒక్కటే నలుపుకి మిగిలిన దారి.

359వ పటం



1. ... Rc2+ 2. Kb6 Rb2+ 3. Kc7 Rc2+ 4. Kd8 Rd2 5. d7 Rc2. ఇప్పుడు 360వ పటంలో వున్న పరిస్థితి వచ్చింది.

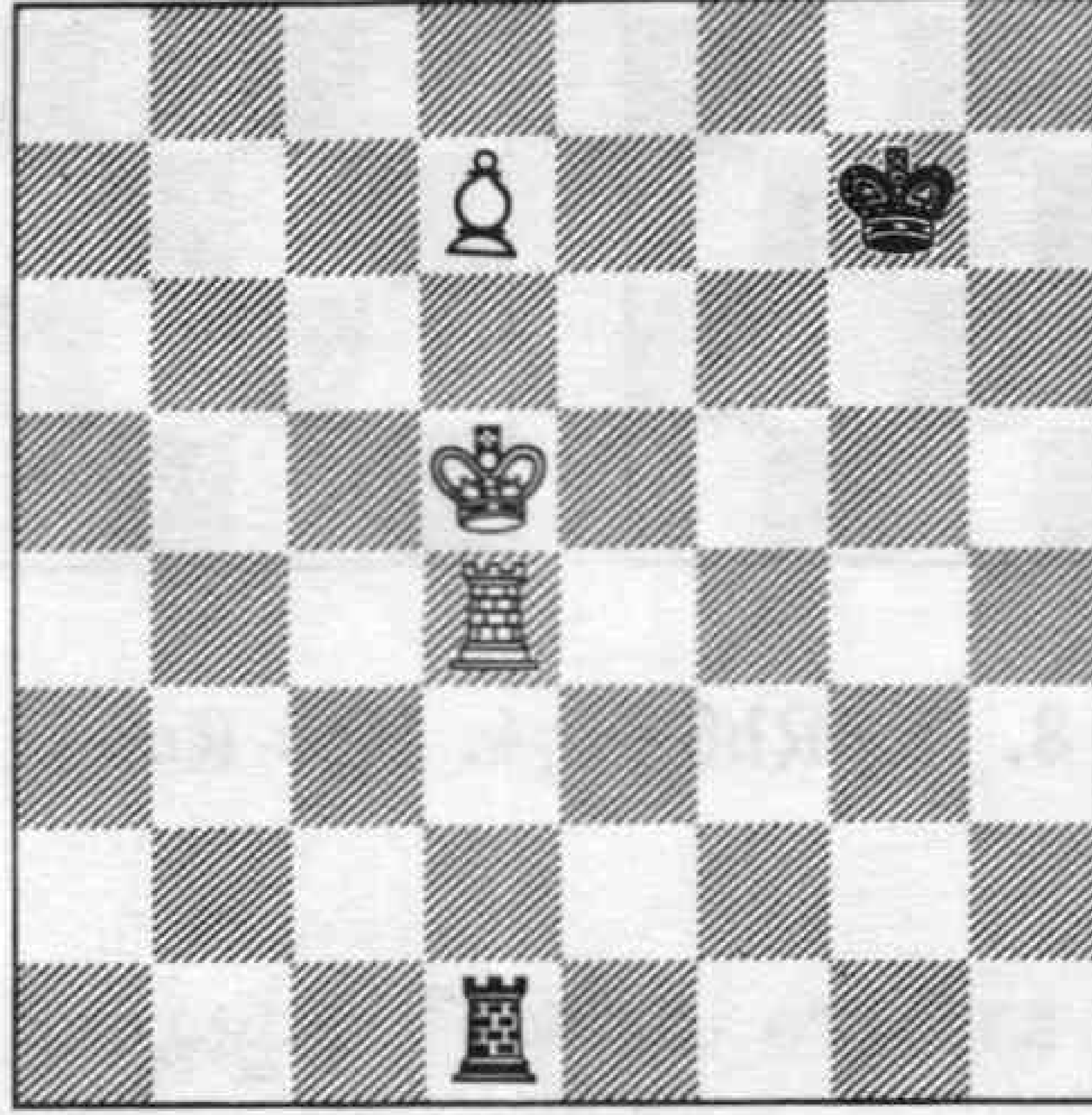
360వ పటం



ఈ పరిస్థితినుంచి తెలుపు ''వంతెన కట్టడం'' అనే పద్ధతిని అవలం బించి గెలుస్తాడు. ఇందుకోసం తెలుపు ముందుగా తన ఏనుగుని 4వ పంక్తి లోకి తీసుకురావాలి. 6. Re4! Rc1 7.Rf4+ Kg7 (7. ... Ke6కి జవాబుగా తెలుపు 8. Ke8! ఆడి తర్వాత d8Q ఎత్తుతో తన బంటుని మంత్రి చేసుకుం

టాడు) 8. Ke7+ Re1+ 9. Kd6 Rd1+ 10. Ke6 Re1+ (లేక 10. ... Kg8కి జవాబుగా 11. Rf5! తర్వాత Rd5 వస్తాయి) 11. Kd5 Rd1+ 12. Rd4! (361వ పటం)

361వ పటం

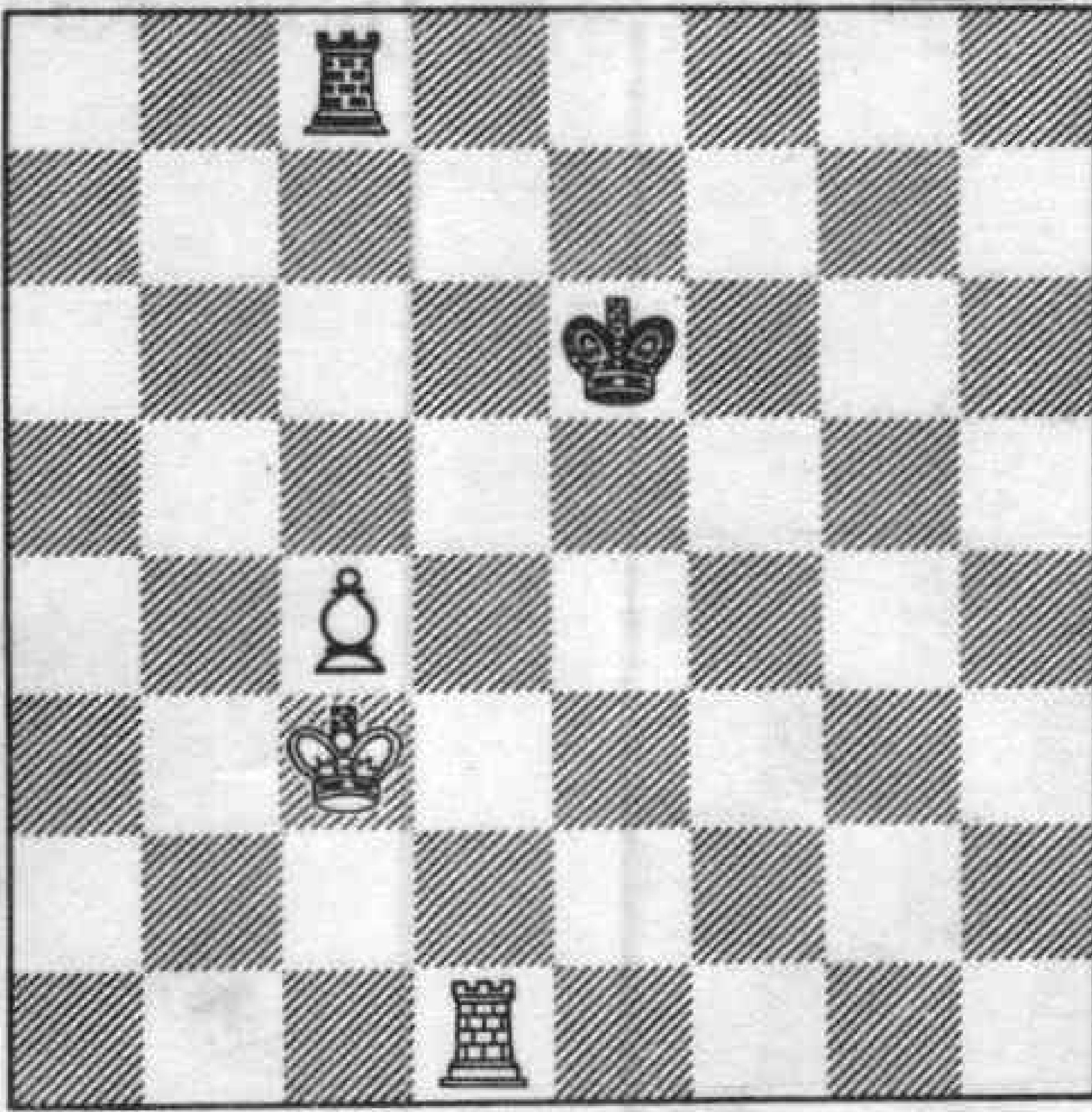


ఇప్పుడు వంతెన పూర్తయింది. బంటు మంత్రి అవుతుంది.

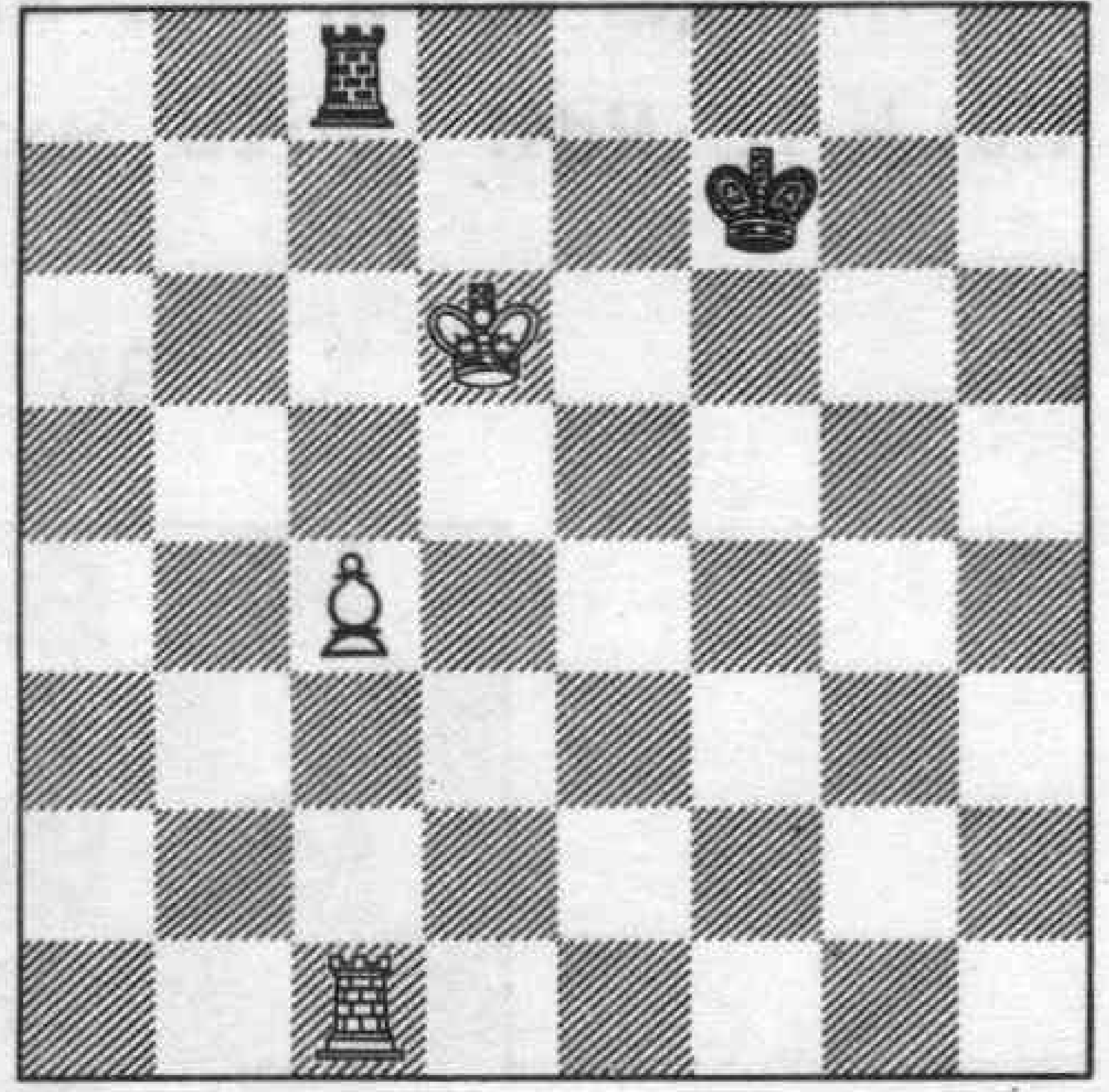
రాజుని మిగతా బలగంనుంచి నిరోధించినంత మాత్రాన ఎల్లవేళలా విజయం సాధ్యం కాదు. ఉదాహరణకు, 362వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో తెలుపు తన ఎదురులేని బంటును ముందుకు నడవడంలో విఫలం అయ్యాడు.

362వ పటంనుంచి పరిస్థితిలో 4వ పంక్తిని దాటి తెలుపు తన బంటుని ముందుకి తొయ్యలేదు (బంటు 2వ, లేక 3వ పంక్తిలో వున్నా కూడా యింతే అవుతుంది). బంటు ముందుకి పోకుండా నల్ల ఏనుగు ఆపుతోంది. తెల్ల రాజు ముందుకి వస్తే 'షా'లు చెప్తూ నల్ల ఏనుగు దాన్ని తిరిగి వెనక్కి పంపిస్తుంది. ఈ కారణాలవలన నలుపుకి 'డ్రా' లభిస్తుంది. ఉదాహరణకు 1. Rd5 Rc6 2.Kd4 (లేక 2. Kb4 Kc8 3. Rc5 Rb8+ 4. Rb5 Rc8 5. c5 Kd7! ఆట 'డ్రా') 2. ... Rd6 3. R×d6+ K×d6 ఆట 'డ్రా'. లేక 1. Kb4 Rb8+ 2. Ka5 Rc8! 3. Kb5 (3. Rc1 Kd6!; గానీ 3. Rd4 Ke5! 4. Rd5+ Ke6 గానీ వరసలలో కూడా 'డ్రా' కంటె

362వ పటం



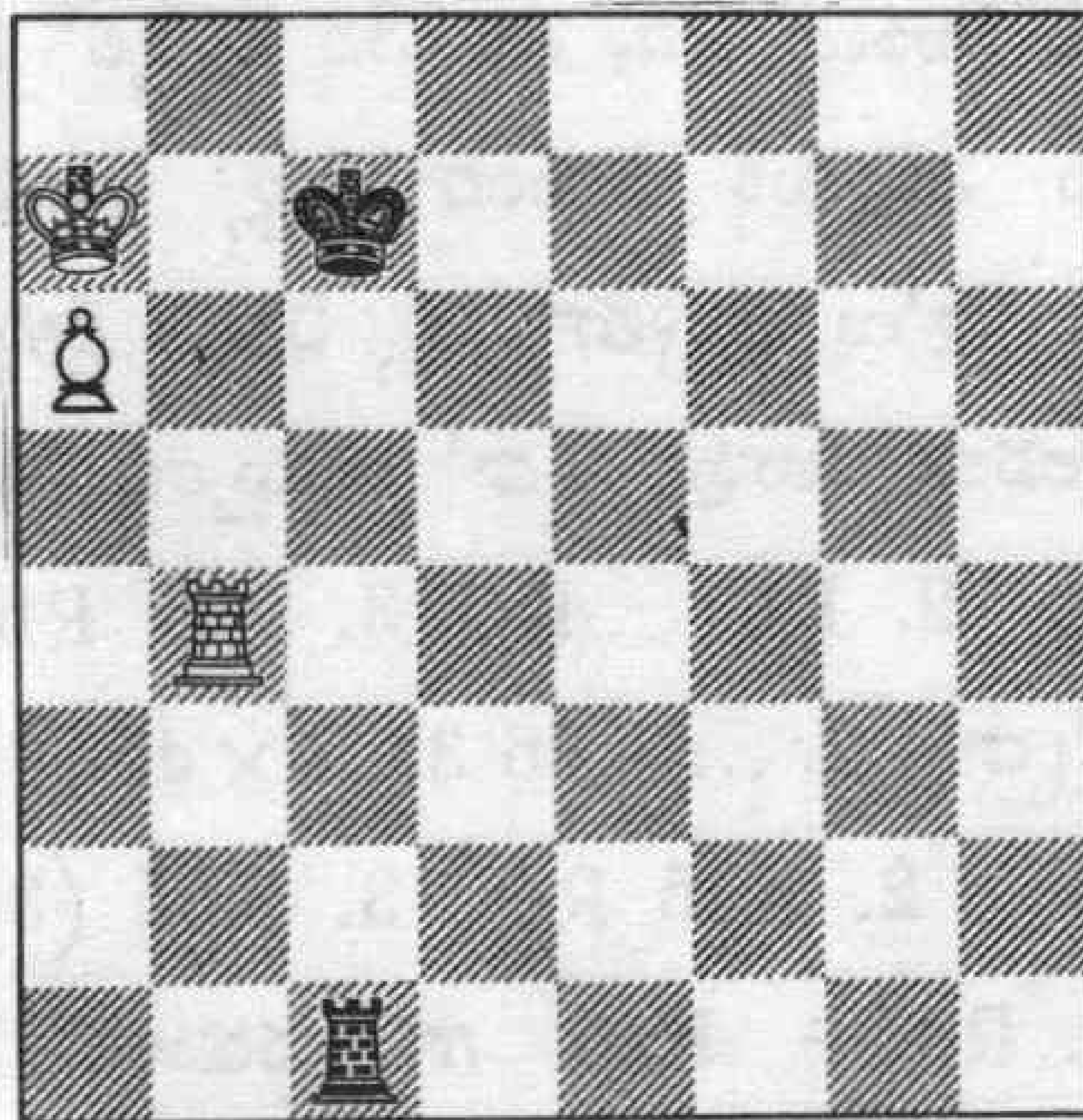
363వ పటం



ఎక్కువ ఏమీ కాదు) 3. ... Rb8+ 4. Kc6 Rc8+ 5. Kb5 Rb8+ వగైరా.

ప్రత్యర్థి రాజు కనక చాల దూరంలో వున్నట్లయితే తెలుపు గెలుస్తాడు (ఉదాహరణకు 362వ పటంనుండి నల్ల రాజుని g7 గడికి, తెల్ల ఏనుగుని f1 గడికి మార్చినప్పుడు, 1. Kd4 Rd8+ 2. Ke5 Rc8 3. Rc1! Kf7 4. Kd6! (363వ పటం) Ke8 5. c5 Kd8 6. Rh1! వరసలో ఆడి తెలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు).

364వ పటం

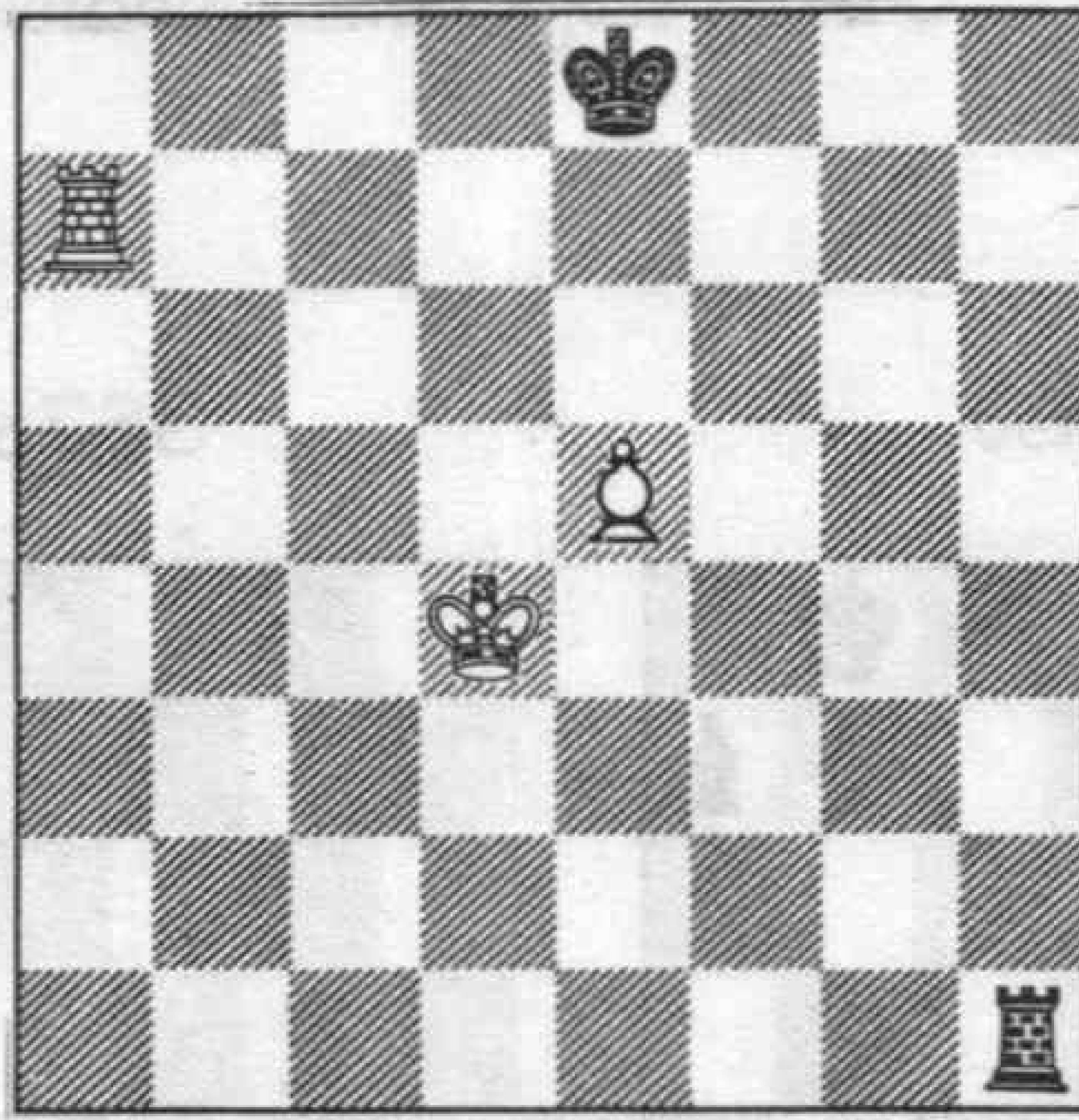


364వ పటంలో తెలుపుకి ఏనుగు బంటు వుంది. ఈ బంటు చాల ముందుకి వెళ్ళింది. నల్ల రాజు b శ్రేణిలోకి రాకుండా తెల్ల ఏనుగు కాస్తోంది. అయినా తెల్ల రాజు కూడా ప్రక్కకు వెళ్లడాన్కి వీలులేని కారణంగా తెలుపుకి విజయం అసాధ్యం.

2) బలహీన పక్షపు రాజు బంటుకి ముందుగా వున్నాడు.

సర్వ సాధారణంగా యిటువంటి పరిస్థితులు 'డ్రా'కే దారి తీస్తాయి.

365వ పటం



365వ పటంలో బంటు వెళ్లే శ్రేణిలోనే నల్ల రాజు కూడా వున్నాడు. తెల్ల రాజుని 6వ పంక్తిలోకి చేరడానికి వీలు లేకుండా నలుపు తన ఏనుగుని 6వ పంక్తికి అప్పగించి ఆట 'డ్రా' చేయడాన్కి ప్రయత్నిస్తాడు. 1. ... Rh6! (అదే పనిగా 'షా'లు చెప్పడం పొరపాటు: 1. ... Rd1+ 2. Kc5 Rc1+ 3. Kd5 Rd1+ 4. Ke6! Kd8 5. Ra8+ Kc7 6. Ke7 తర్వాత 7. e6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 2. Kd5 Rg6! 3. e6 Rg1! (ఇలా బంటు 6వ గడికి చేరిన తర్వాత నలుపు తెల్ల రాజుకి 'షా'లు చెప్పడం ప్రారంభించి 'డ్రా' సాధిస్తాడు) 4. Kd6 Rd1+ 5. Ke5 Re1+ 6. Kf6 Rf1+. ఆట 'డ్రా'. 'షా'ల నుండి తప్పుకోవడాన్కి తెల్ల రాజుకి దారి లేదు.

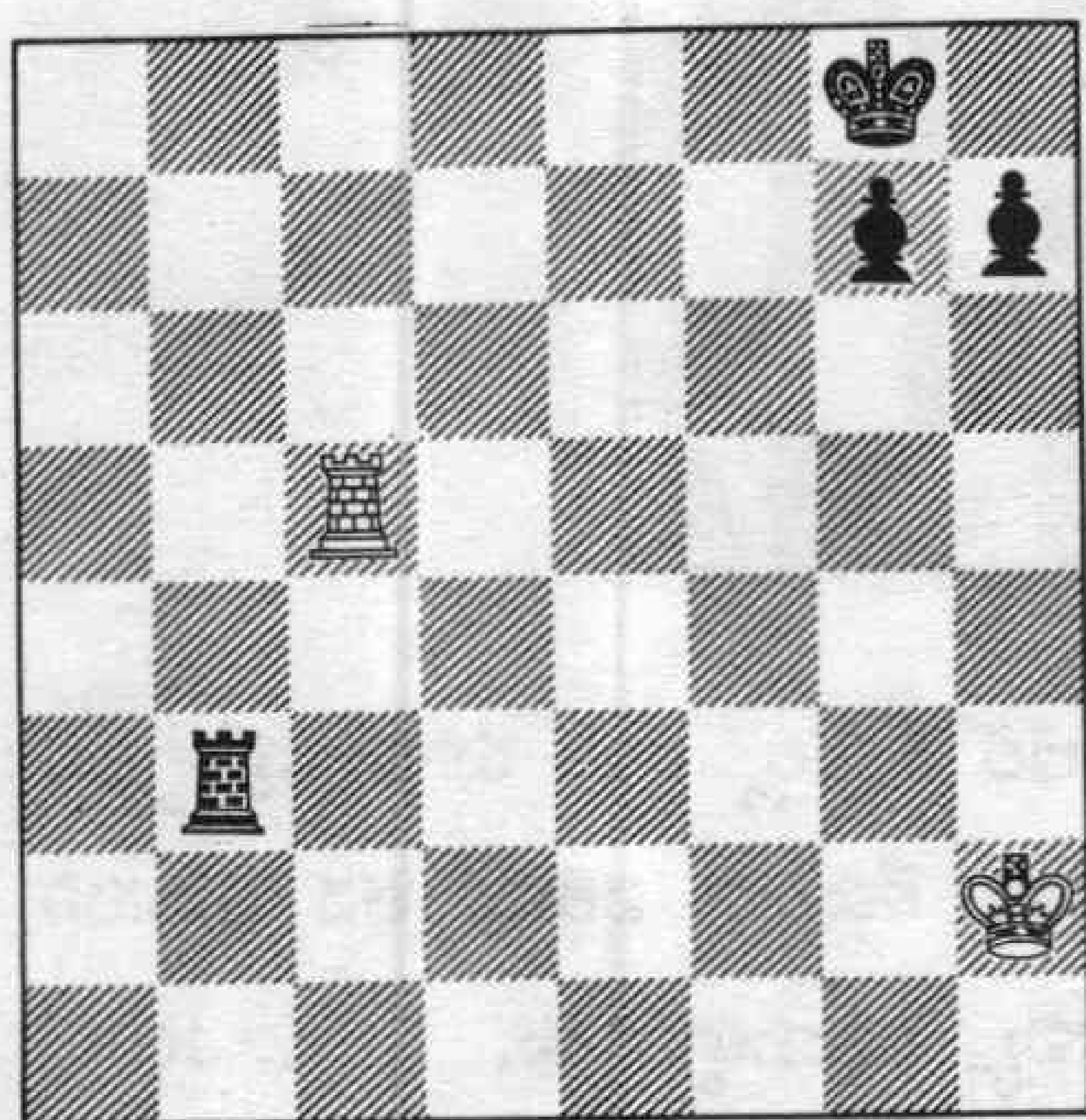
ఏనుగుకీ, రెండు బంట్లకీ ప్రతిగా ఏనుగు

ఏనుగులు బల్లమీద వున్నప్పుడు జత బంట్లు వున్న పక్షానికి మామూలుగా విజయం చేకూరుతుంది.

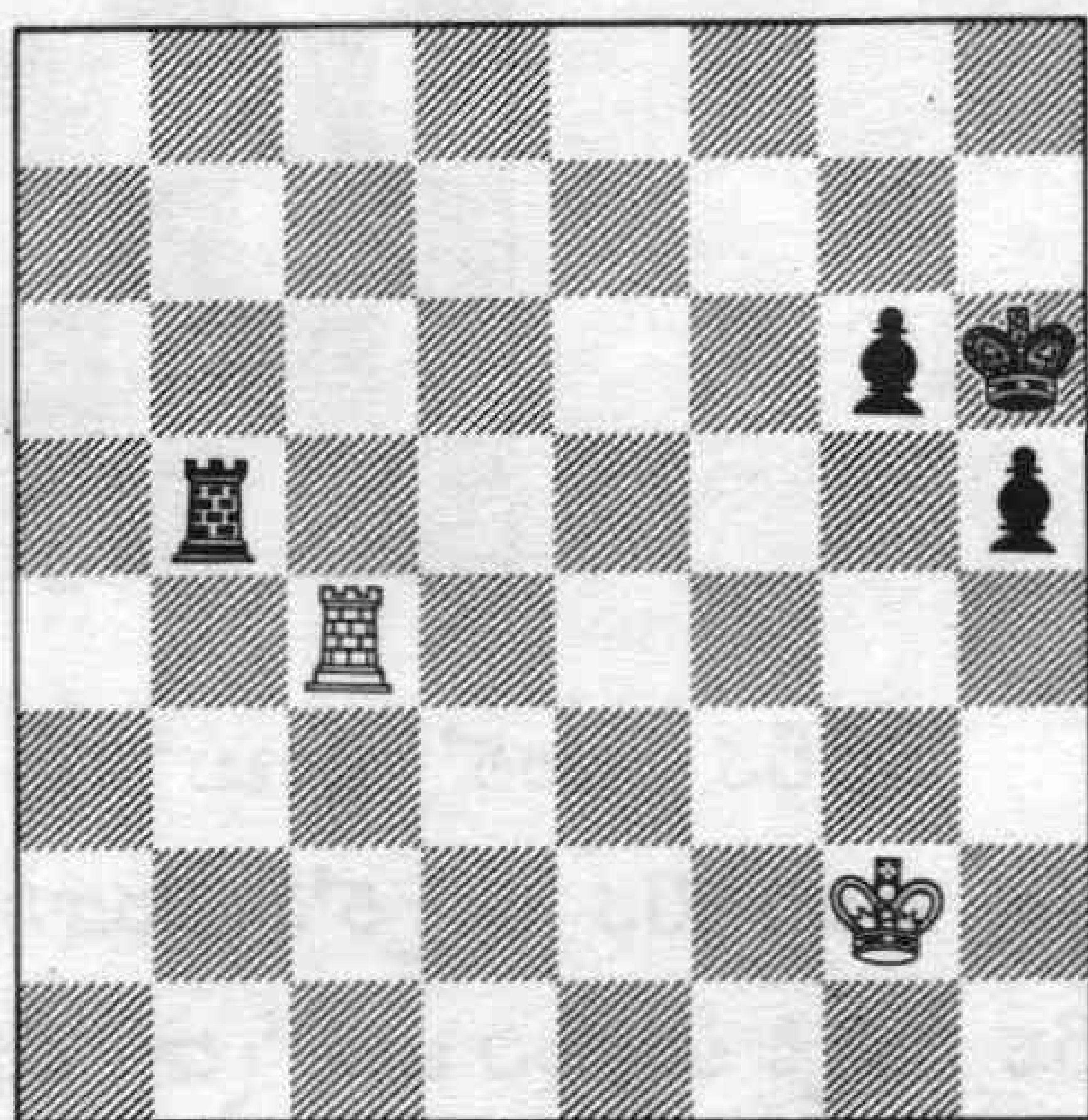
ఇటువంటి ఆధిక్యతని గెలుపులోకి ఏ విధంగా కూర్చాలో 1914లో పీటర్స్ బుర్గ్‌లో బ్లెక్‌బెర్న్ లాస్కెర్‌ల మధ్య జరిగిన ఆట స్పష్టంగా చూపిస్తుంది. (366వ పటం చూడండి.)

నలుపుకి రెండు బంట్లు యెక్కువ వున్నాయి. అవి పుట్టు గళ్లలోనే వున్నాయి. ఈ బంట్లనీ రాజునీ క్రమక్రమంగా ముందుకు తెస్తూ లాస్కెర్ గెలుపు సాధిస్తాడు.

366వ పటం



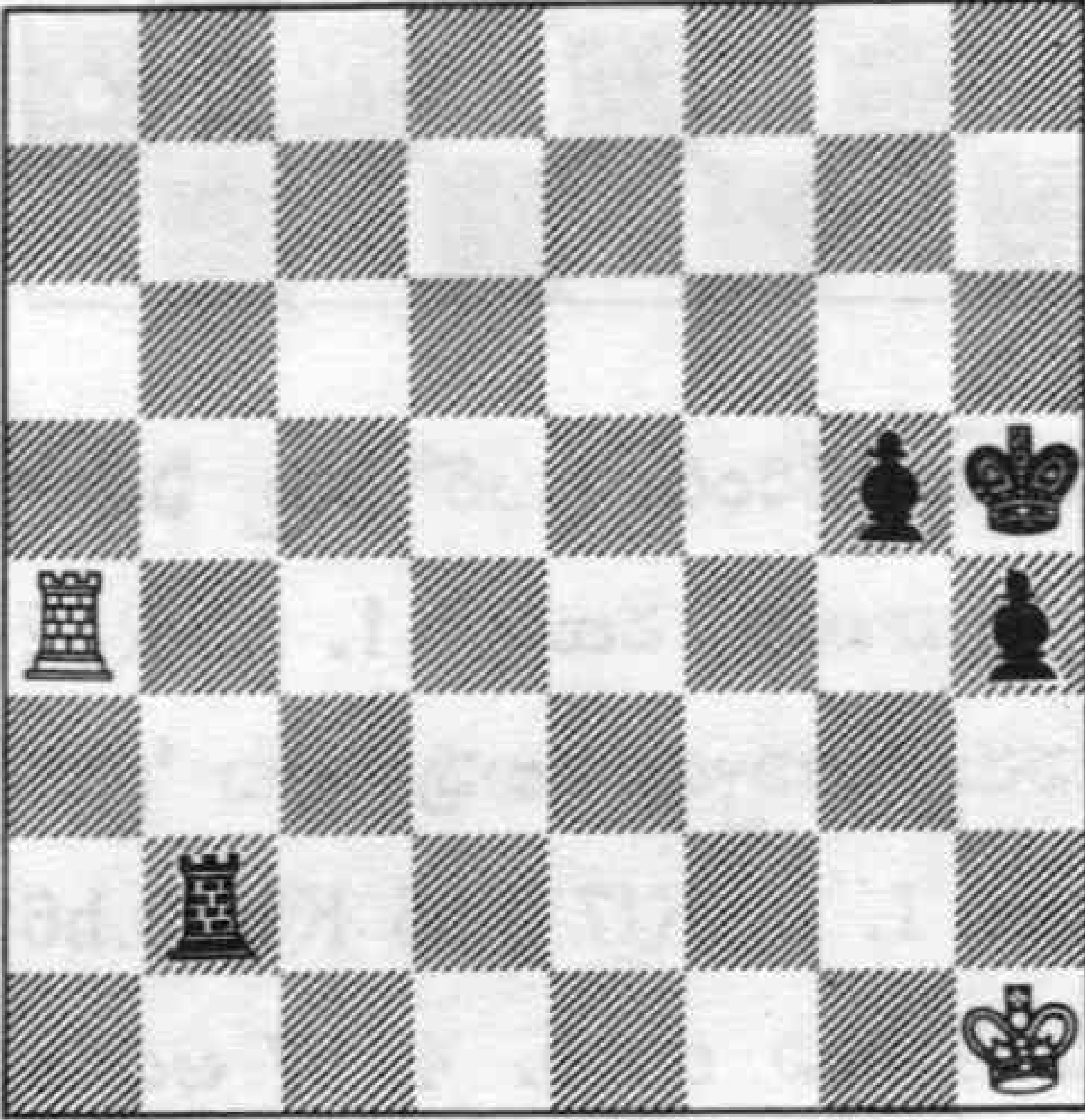
367వ పటం



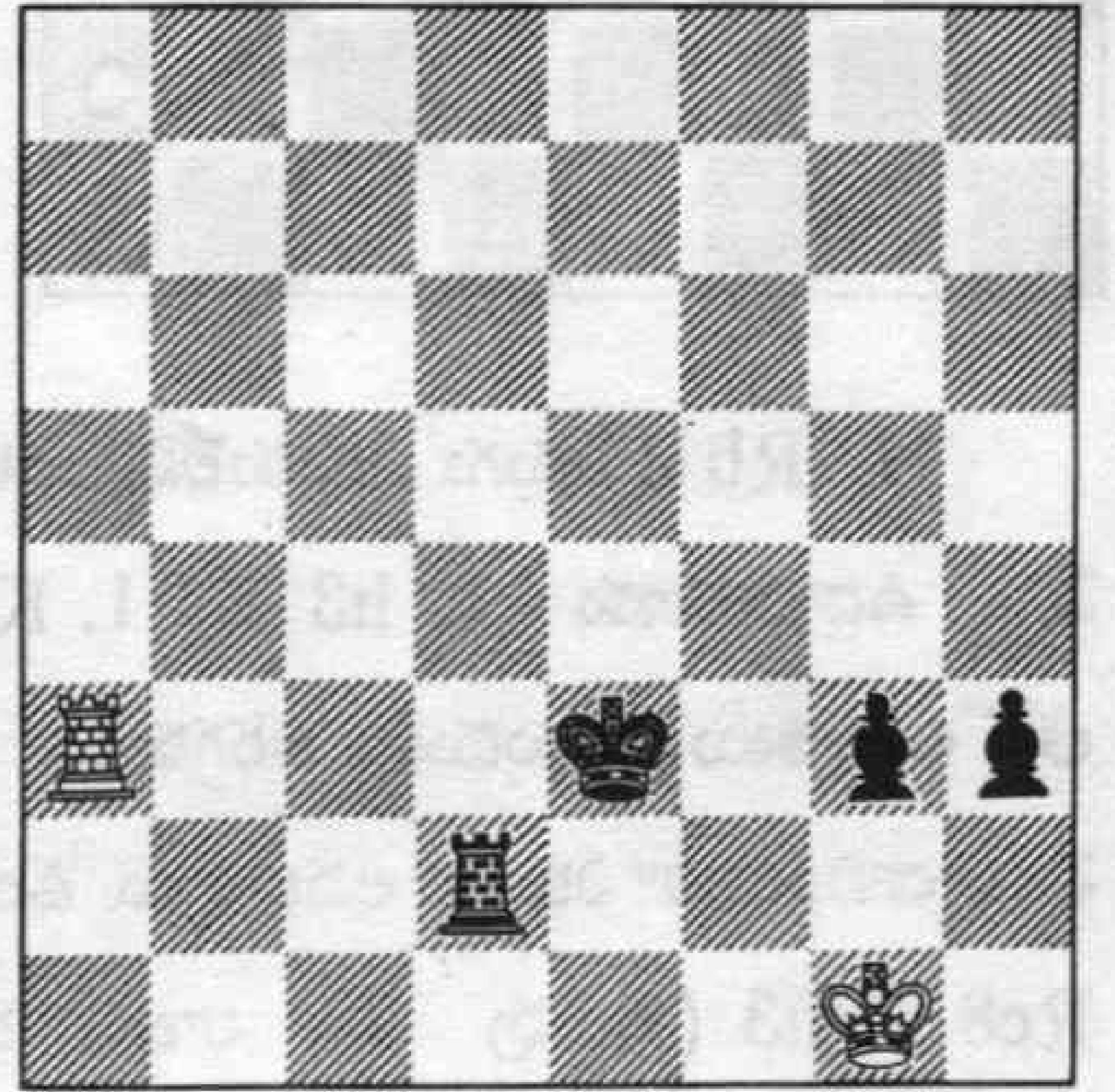
.1 ... h6 (1. ... g6? ఆడడం పొరపాటు జవాబుగా 2. Rc7 తర్వాత నల్ల రాజు పైకి రావడానికి కష్టమౌతుంది) 2. Rc6 Kh7 3. Kg2 h5 4. Ra6 g6 5. Ra4 Kh6 6. Rc4 Rb5 (367వ పటం) (6. ... g5 పొరపాటు. 7. Rc6+ Kg7 8. Rc5 Kf6 9. Rc6+ Ke5 10. Rc5+ Kf4 11. Rc4+ Ke3 12. Rc5 వగైరా వరస వస్తుంది) 7. Kg3 Kg5 8. Rc3 (లేదా 8. Ra4 ఆడితే 8. ... h4+ 9. R×h4 Rb3+

వస్తుంది) 8. ... h4+ 9.Kh3 Kh5 10. Rc4 Rb3+ 11. Kh2 g5 12. Ra4 Rb2+ 13. Kh1 (368వ పటం) (13. Kh3? తర్వాత g4+! 14. R×g4 Rb3+ వరుసలో తెల్ల ఏనుగు చస్తుంది) 13. ... h3 14. Rc4 g4 15. Kg1 g3 16. Rc5+ Kg6 17. Rc1 Kf5 18. Ra1 Rd2 19. Re1 Kf4! 20. Ra1 Ke3 21. Ra3+ (369వ పటం)

368వ పటం



369వ పటం



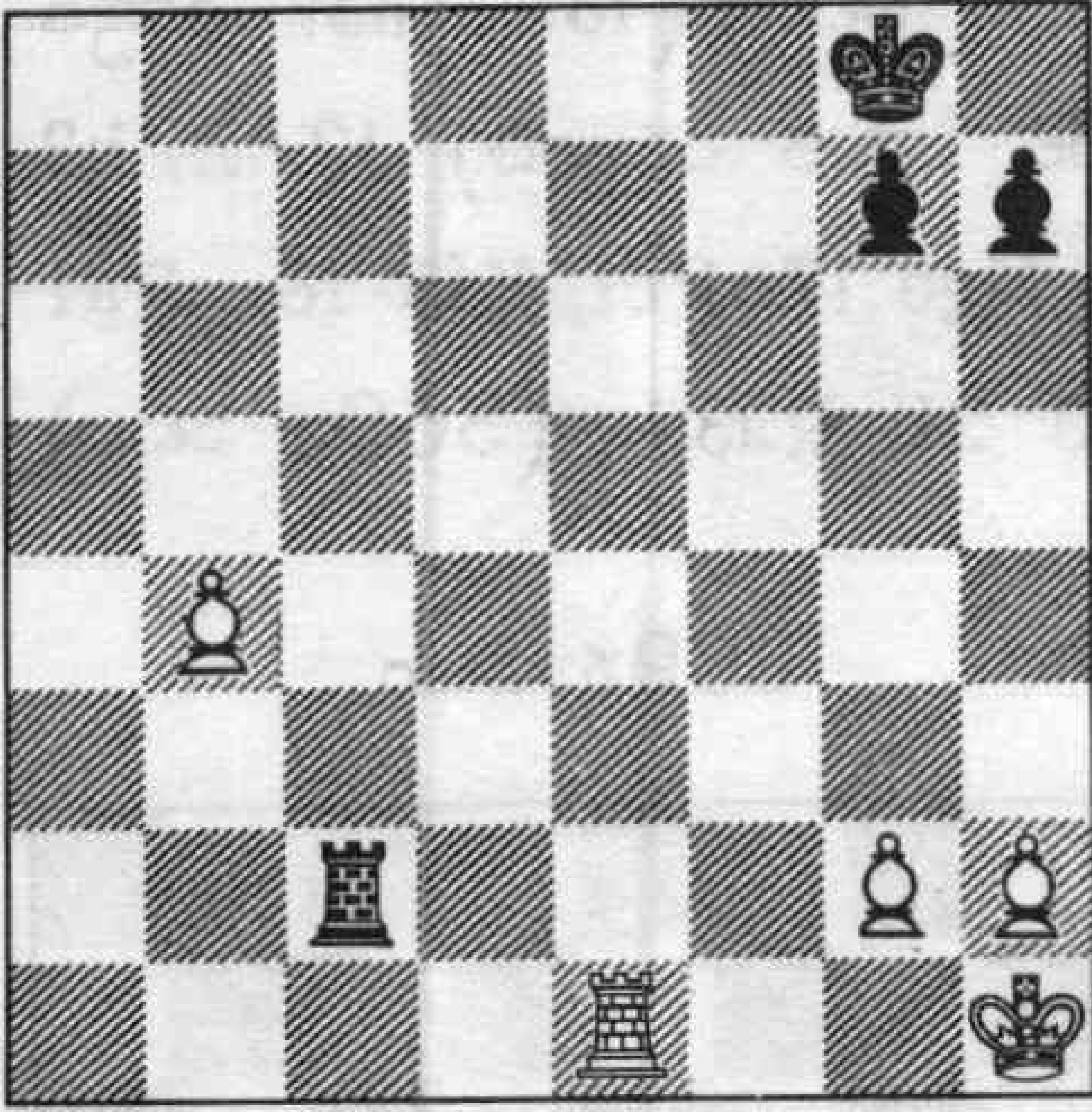
(21. Re1+ తర్వాత కూడా 21. ... Kd3 22. Kh1 Kc2 తర్వాత 23. ... Rd1) 21. ... Rd3 22. Ra1 Ke2. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

ఎక్కువ బంట్లు, ఏనుగులతో చివరి దశలు

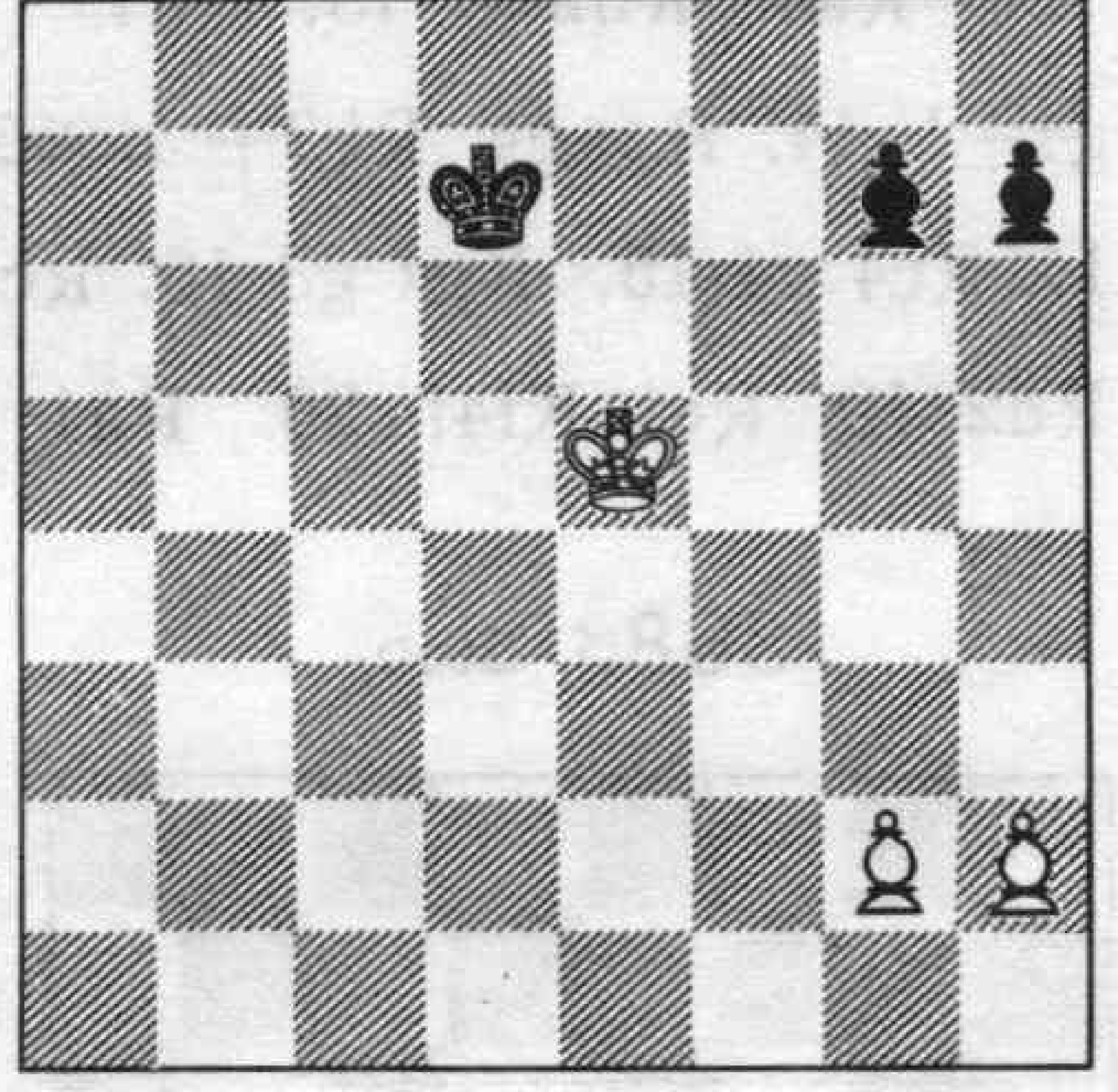
ఏనుగులతో చివరి దశలలో బలగంలో ఆధిక్యతని ఎలా వినియోగించుకోవాలో విశదీకరించే చక్కటి ఉదాహరణ 1941లో మాస్కోలో బొత్విన్నిక్ బొలెస్లావ్‌స్కీల మధ్య జరిగిన ఆట (370వ పటం).

తెలుపుకి ఒక ఎదురులేని బంటు ఎక్కువగా ఉంది. ముందుకు వెళ్లడానికి దీనికి తెల్ల ఏనుగు ఆసరా కావాలి.

370వ పటం

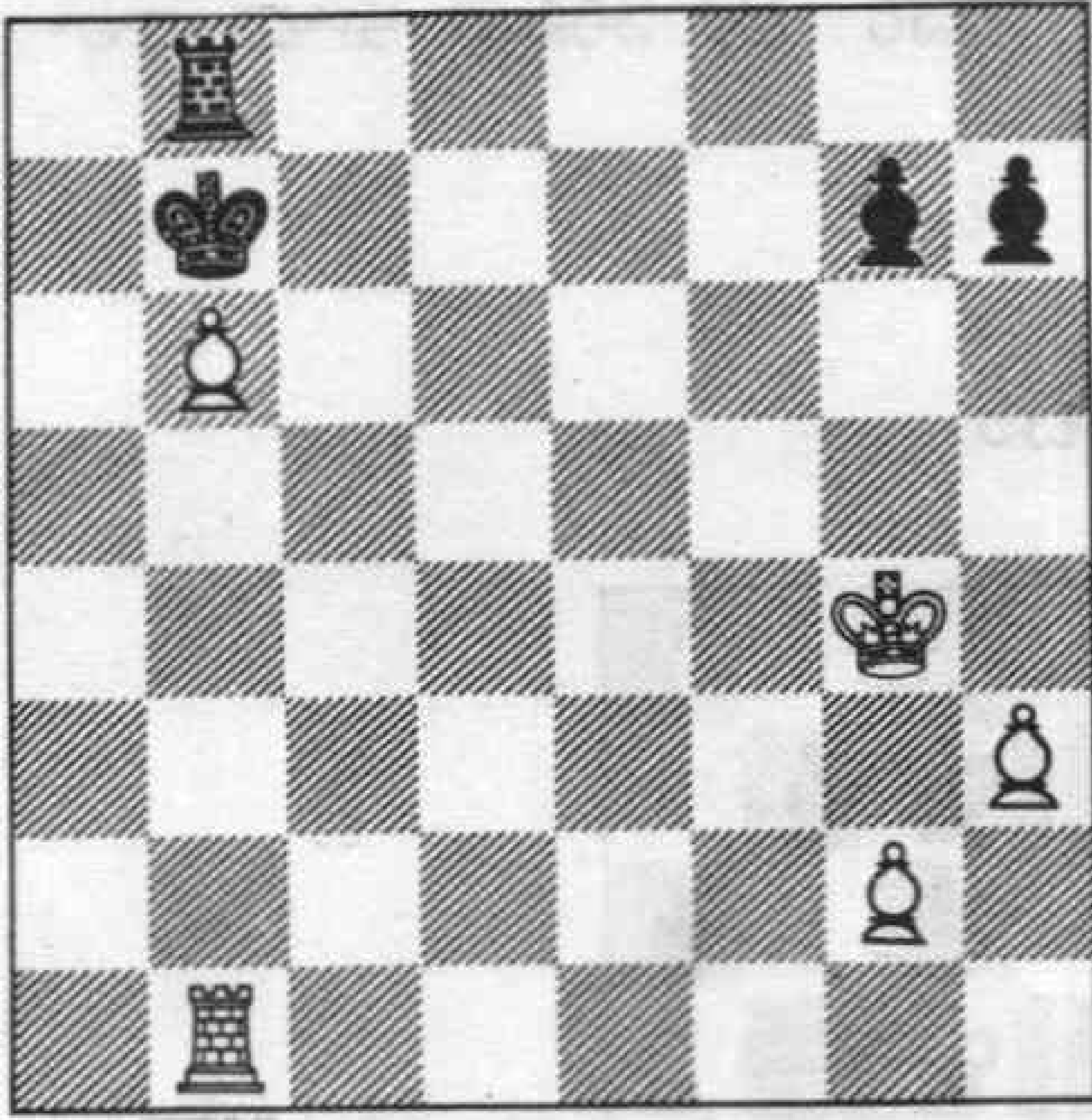


371వ పటం

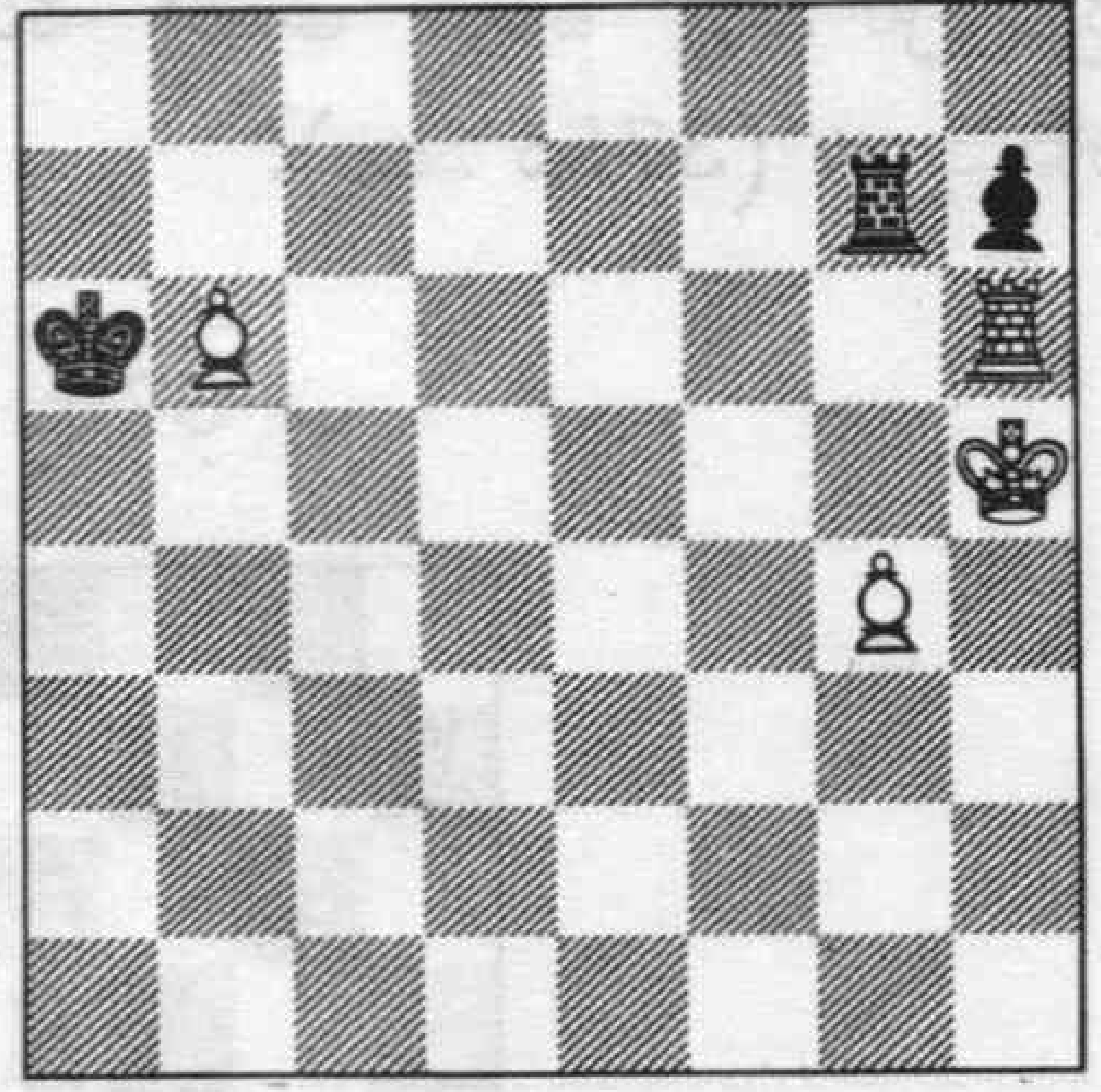


1. Rb1! ఏనుగు ఎదురులేని బంటు వెనకకు చేరింది. (మరో ఎత్తు ఏదేనా వేస్తే ఉదాహరణకు 1. h3 లేక 1. Kg1) జవాబుగా నలుపు 1. ... Rb2 ఆడి ఆ బంటు ముందుకి జరగకుండా ఆపవచ్చు. అప్పుడు నలుపుకి ఆట 'డ్రా' చెయ్యడానికి చాలా ఎక్కువ అవకాశాలు ఉంటాయి. 1. ... Kf7 2.b5 Ke6 3.b6 Rc8 4. h3 (తెలుపు తన రాజుని కూడా తీసుకుని రావాలి. 4. b7 ఆడడం తొందర పాటు. 4 . ... Rb8 5. Kg1 Kd6 6. Kf2 Kc7 7. Kg3 R×b7 8.R×b7+ K×b7 9. Kf4 Kc6 10. Ke5 Kd7 (371వ పటం) వరసలో తెల్ల రాజుకి నల్ల బంట్ల దగ్గరికి వెళ్లడానికి సందు దొరకదు) 4. ... Rb8 5. Kh2 Kd5 6. Kg3 Kc6 7. Kg4 Kb7 (372వ పటం) (7. ... R×b6 8. R×b6+ K×b6 9. Kf5 Kc6 10. Ke6 వరసలో తెలుపు సునాయాసంగా గెలుపొందుతాడు) 8. Re1! Rg8 (ఇప్పుడు 9. Re7+ దెబ్బ ఉంది. b6 లో బంటుని తీసుకుంటే Rb1+ వస్తుంది. ఏనుగుల మార్పిడి తర్వాత Kf5 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు) 9. Re6 Ka6 10. Kg5 Kb7 11. h4 Ka6 12. h5 Kb7 13. g4 Ka6 14. Kh4 Kb7 15. h6 g×h6 16. R×h6 Rg7 17. Kh5 Ka6 (373వ పటం) (ఏనుగుని అటూ ఇటూ కదుపుతూ నలుపు వేచి చూసే ఎత్తులకి దిగితే కాలం గడిపితే తెలుపు తన రాజుని h6 గడికి, బంటుని g5కి, ఏనుగుని h8కి తీసుకువెళ్లి తర్వాత

372వ పటం

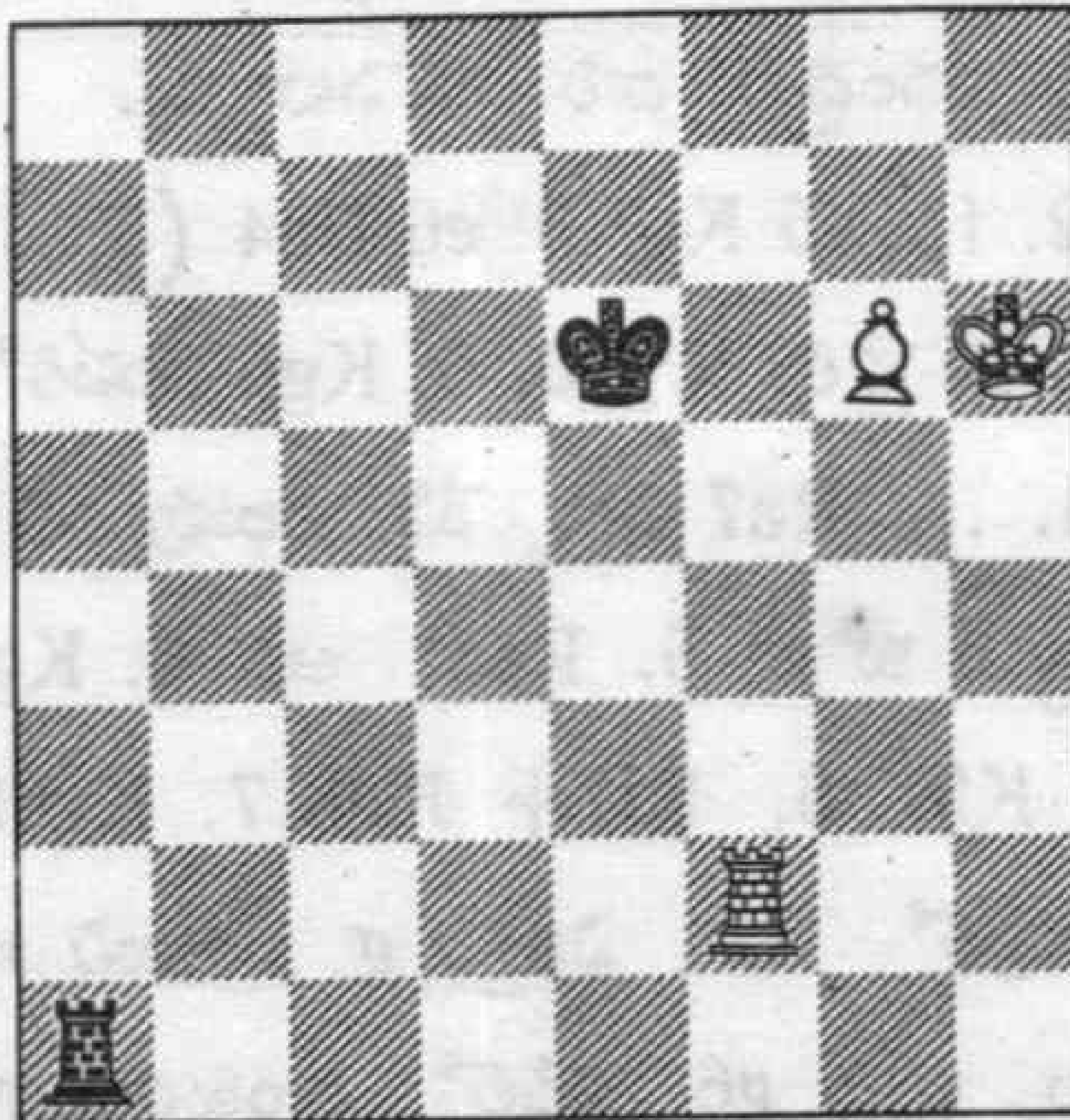


373వ పటం



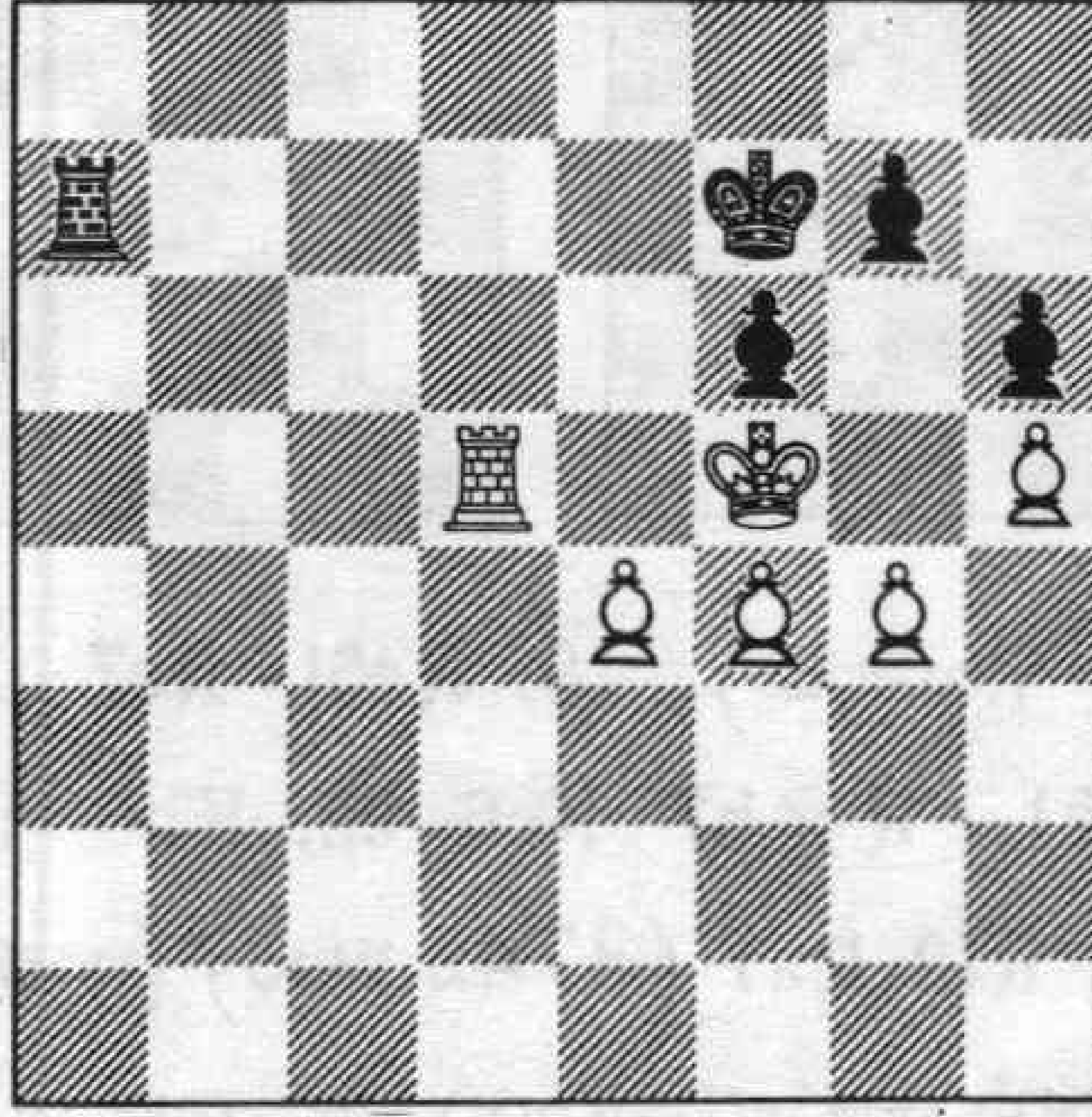
h7 బంటుని చంపి, గెలుస్తాడు) 18. Rc6! Re7 19. Rc7 Re5+ 20. g5 K×b6 21. R×h7 Kc6 22. Kh6 Kd6 23. g6 Re1 24. Rf7 Ke6 25. Rf2 Ra1 (374వ పటం) (ఇంతకు ముందు పరిశీలించి నటువంటి చివరి దశ పరిస్థితి ఇప్పుడు వచ్చింది. నల్ల రాజు f శ్రేణిలో అడ్డగింపబడిన కారణంగా నలుపు బంటు కోసం తన ఏనుగుని ఇచ్చుకోవాలి.) 26. g7 Rh1+ 27. Kg6 Rg1+ 28. Kh7 Rh1+ 29. Kg8 Ke7 30. Re2+ Kd7 31. Re4! Rh2 32. Kf7. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

374వ పటం



1956లో మాస్కోలో అల్యోహిన్ మెమోరియల్ పోటీలో బొత్వీన్నిక్ నైడోర్ఫ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో వచ్చిన చివరి దశ పరిస్థితి కూడా చాలా విశేషమైనది (375వ పటం).

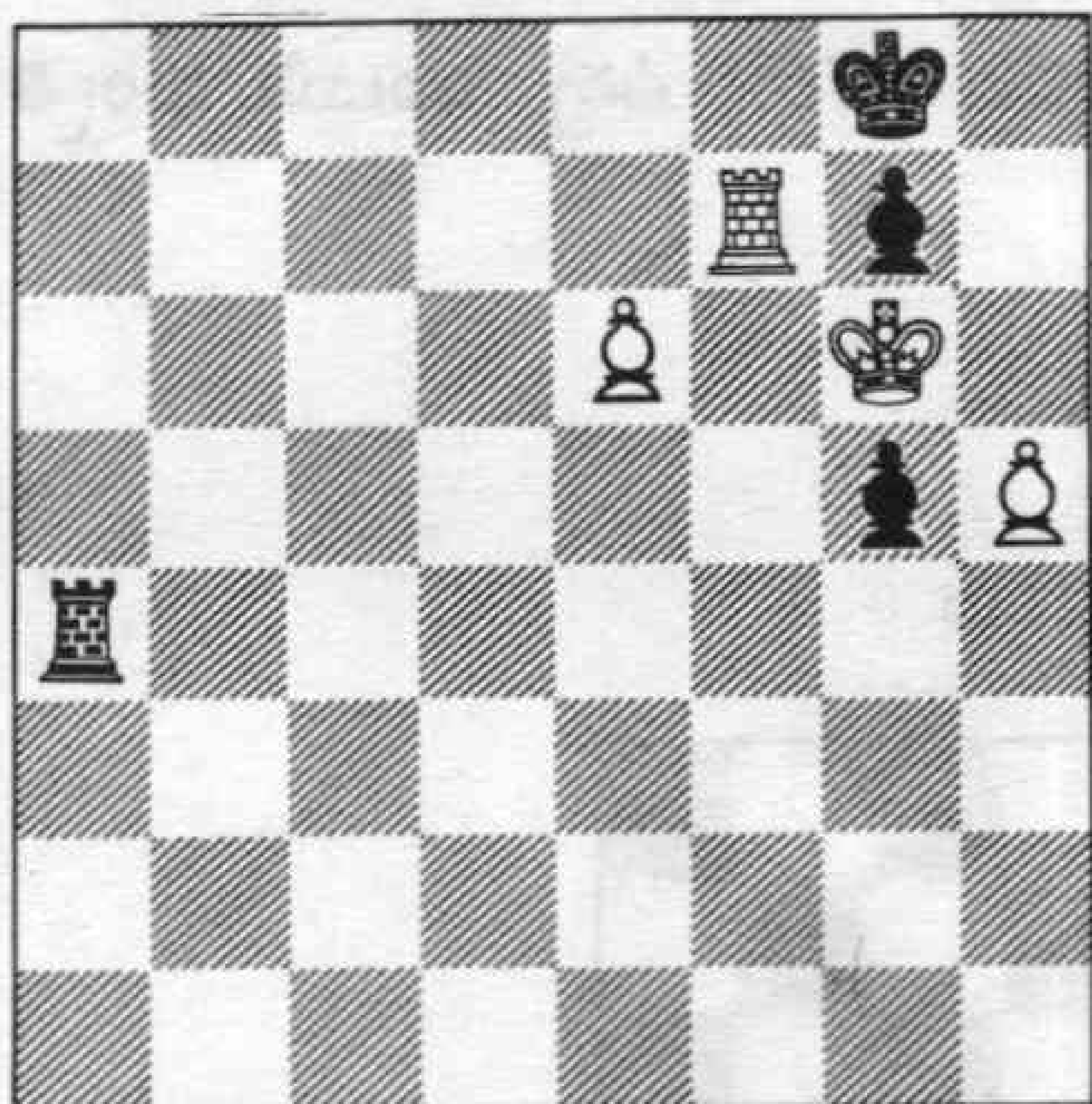
375వ పటం



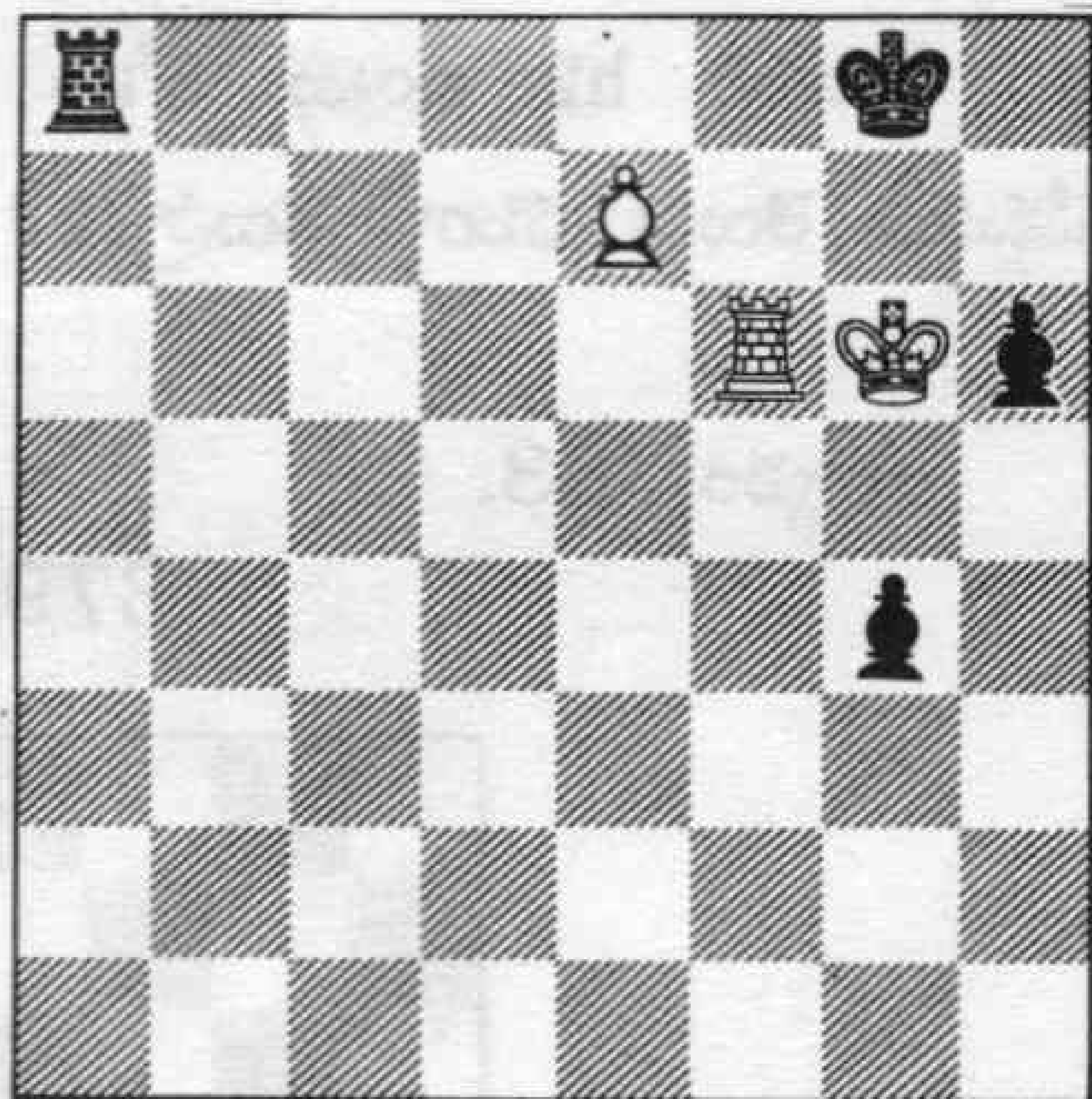
తెలుపుకి ఒక బంటు ఎక్కువగా ఉంది. అతని రాజు, ఏనుగు మంచి చొరవైన స్థానాల్లో ఉన్నాయి. అయినా బంట్లన్నీ ఒక వైపునే ఉండడం చేత గెలవడం అంత తేలికైన విషయమేమీ కాదు. ఇంతకు ముందు ఉదాహరణలలో చూసినట్లుగా దూరంగా ఎదురులేని బంటు ఉంటే దాన్ని తోసుకుని వెళ్లడం చాలా తేలికైన పని. కాని ఈ పరిస్థితిలో కూడా విజయం సాధించడానికి బొత్వీన్నిక్ ఒక పసందైన దారి కనిపెట్టాడు.

1. e5 f×e5 2. f×e5 Ke7 3. e6 Ra4 (3. ... Rb7కి జవాబుగా 4. Rd7+! R×d7 5. e×d7 K×d7 6. Kg6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 4. g5! h×g5 (4. ... Ra7 ఎత్తు వేసి నలుపు తన రక్షణని పటిష్టం చేసుకోవచ్చు. కాని అప్పుడు కూడా 5. Re5! ఆడి 6. Kg6 దెబ్బతో తెలుపు గెలవాలి) 5. Rd7+ Kf8 6. Rf7+ Kg8 7. Kg6! (376వ పటం) (చాలా ముందు చూపుతో వేసిన ఎత్తు. g బంటుని బలిచేసి, ఆ శ్రేణిలో 'షా'లు రాకుండా తెల్ల రాజు g6 గడిలో దాంకుంటున్నాడు) 7. ... g4

376వ పటం



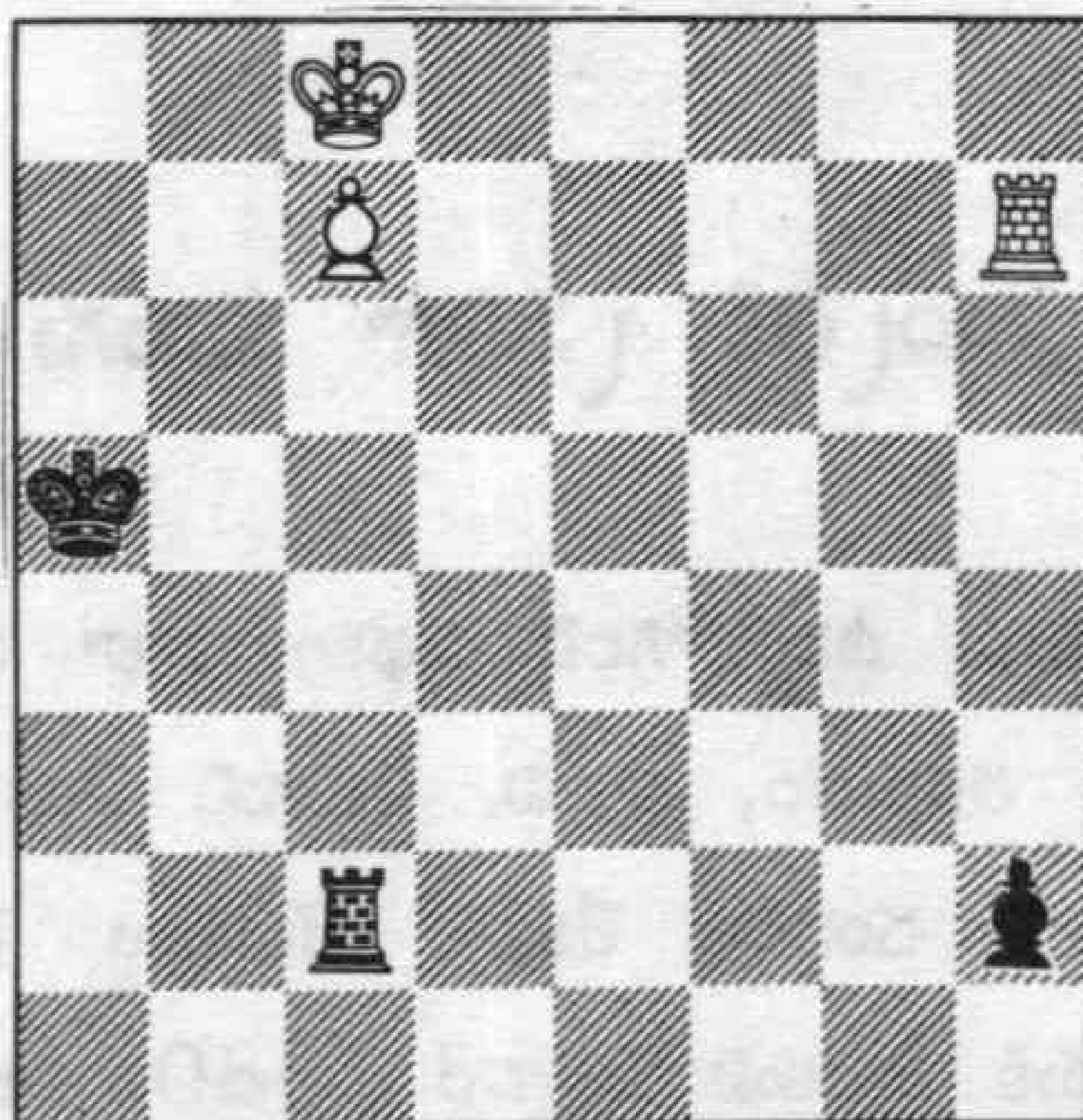
377వ పటం



8. h6! g×h6 (లేక 8. ... Ra8 9. h×g7 g3 10. e7 g2 11. Rf8+ వగైరా) 9. e7! Ra8 (9. ... Ra6+కి జవాబుగా 10. Rf6 వస్తుంది) 10. Rf6! (377వ పటం). నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 10. ... Re8కి జవాబుగా 11. Rd6! వస్తుంది. అప్పుడు నలుపు 12. Rd8 దెబ్బను ఏ విధంగానూ కాచుకోలేదు.

అభ్యాసం 62.

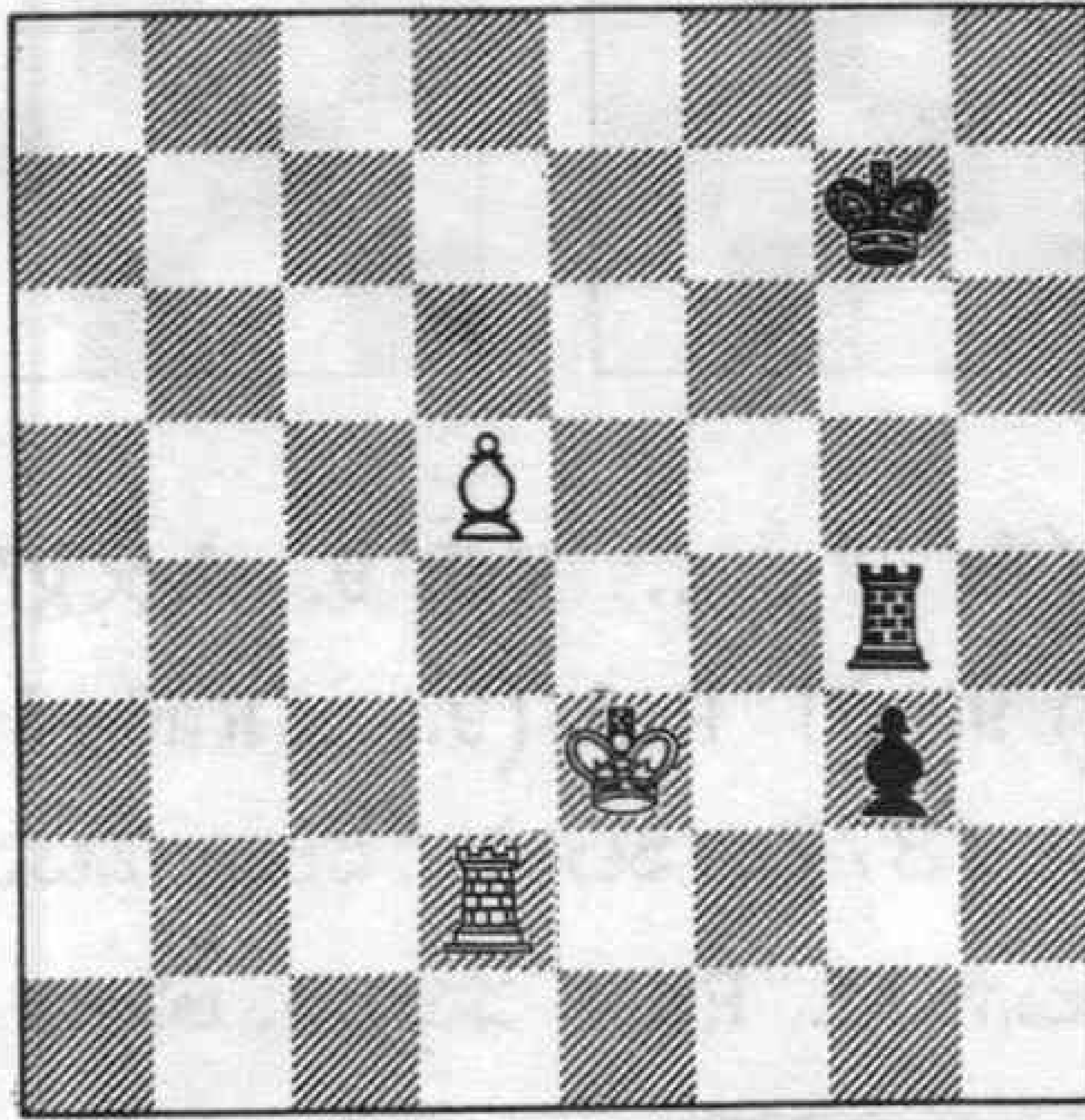
378వ పటం



లాస్కెర్ తయారుచేసిన చివరి దశ విశ్లేషణని (378వ పటం) పూరించండి. తెలుపు ఆట ప్రారంభిస్తూ గెలవాలి. నల్ల రాజుని వెనక్కి తరిమి తన ఏనుగుని h2 బంటు కోసం బలిచేసి c7లో ఉన్న బంటుని మంత్రి చేసుకుని తెలుపు యెలా గెలుస్తాడు?

అభ్యాసం 63.

379వ పటం

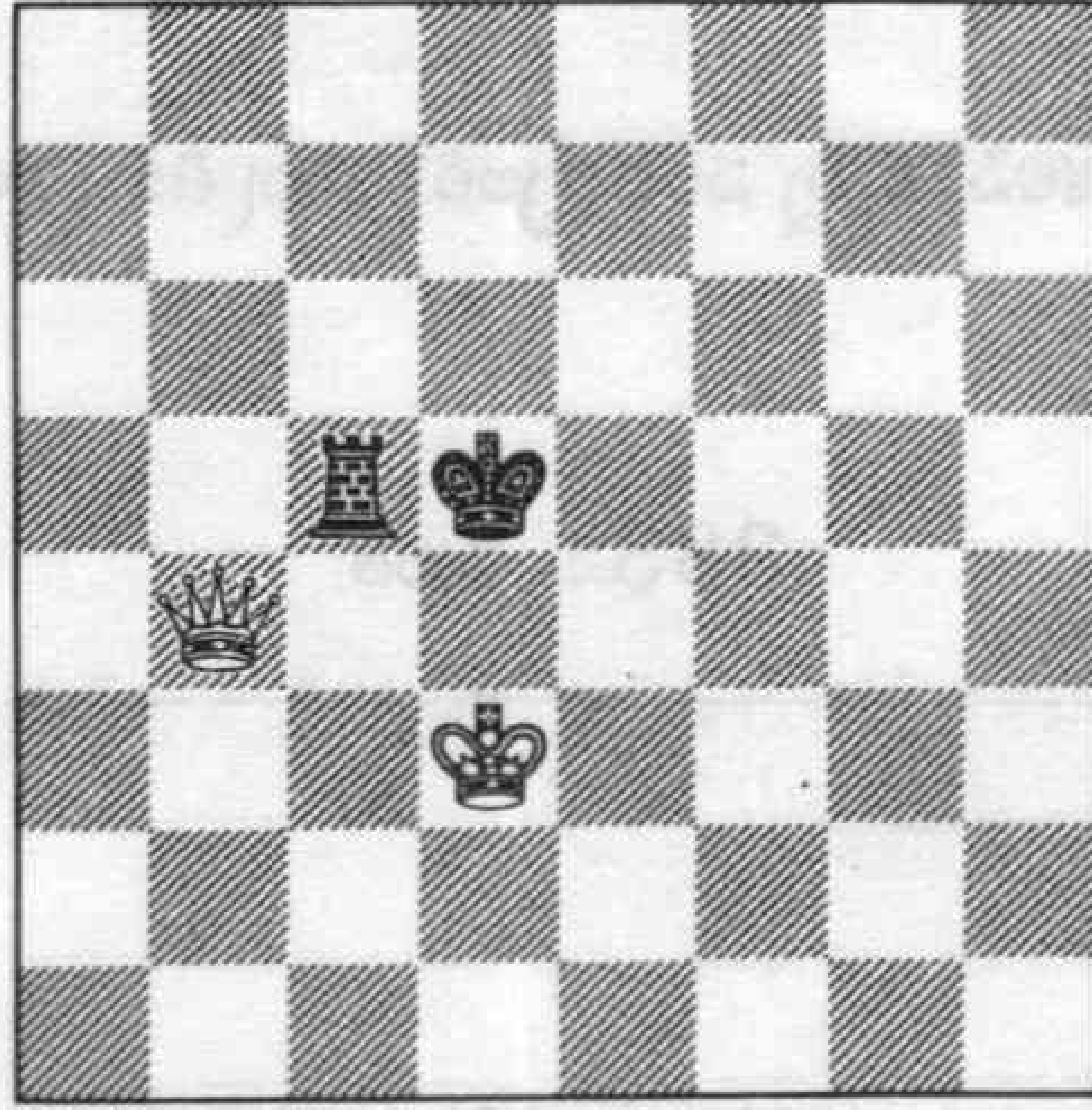


379వ పటంనుంచి కూడా (కొపాయెవ్ కూర్చిన చివరి దశ విశ్లేషణ) తెలుపు ఆట ప్రారంభిస్తూ గెలుస్తాడు. తన ఏనుగుని బంటుకి బలిచేసి ప్రత్యర్థి తన బంటుని చంపకుండా తెలుపు అడ్డగిస్తాడు.

మంత్రికి ప్రతిగా ఏనుగు

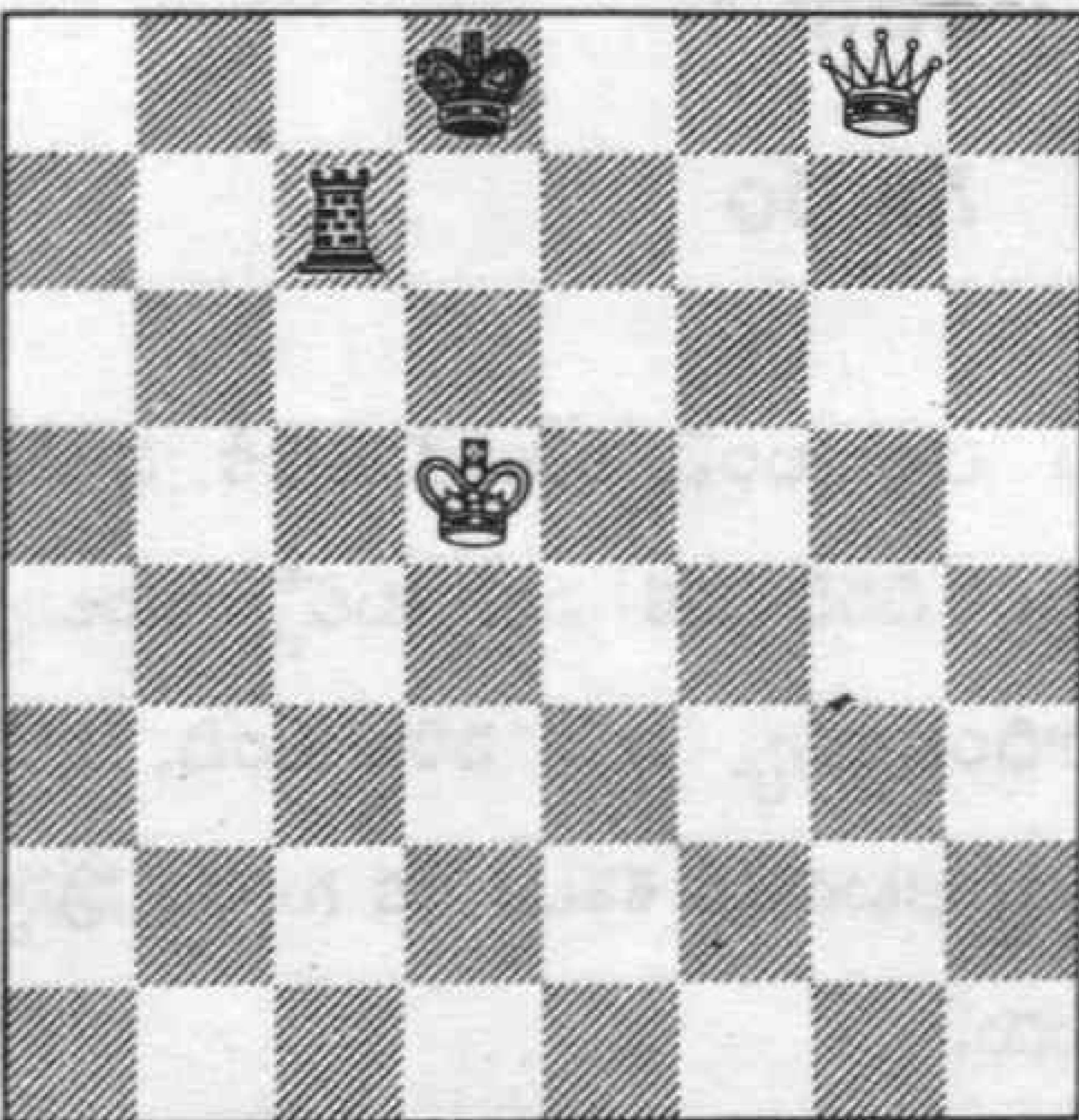
తెలుపు గెలిచేందుకు ఉపయోగించే పథకం చాలా సులభమైనది. నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకి తరమడం, రాజుని, ఏనుగుని వేరు పరచడం, తర్వాత 'షా'లు ఇస్తూ ఏనుగుని చంపడం లేకపోతే ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలుగా రాజుని కూడా ముందుకి తీసుకుని వెళ్లడం (380వ పటం).

380వ పటం

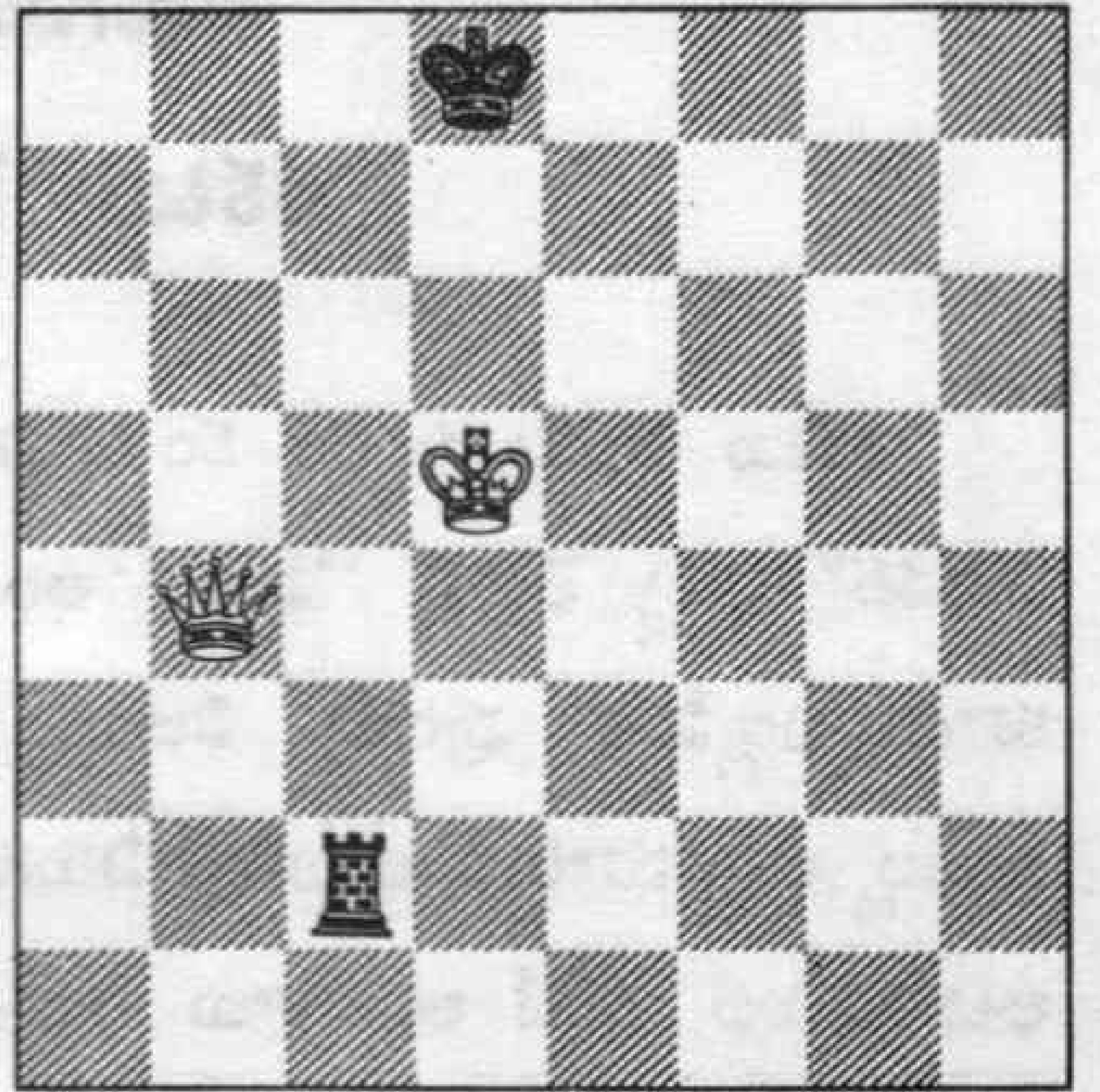


1. Qe4+ Kd6 2. Kd4 Rc6 3. Qe5+ Kd7 4. Kd5 Rc7 5. Qe6+ Kd8 6. Qg8+ (381వ పటం) (6. Kd6? పొరపాటు. జవాబుగా 6. ... Rc6+! 7. K×c6 వరసలో ఆటతట్టు అవుతుంది. ఇటువంటి చివరి దశ పరిస్థితులలో తట్టుకాకుండా జాగ్రత్త పడడం చాలా అవసరం.) 6. ... Ke7 7. Qg7+ Kd8 8. Qf8+ Kd7 9. Qb8! Rc2! (లేదా 9. ... Rc8 10. Qd6+ Ke8 11. Ke6) 10. Qb5+ Ke7 11. Qb4+ Kd8 (382వ పటం) (11. ... Kd7 12. Qa4+ గాని;

381వ పటం



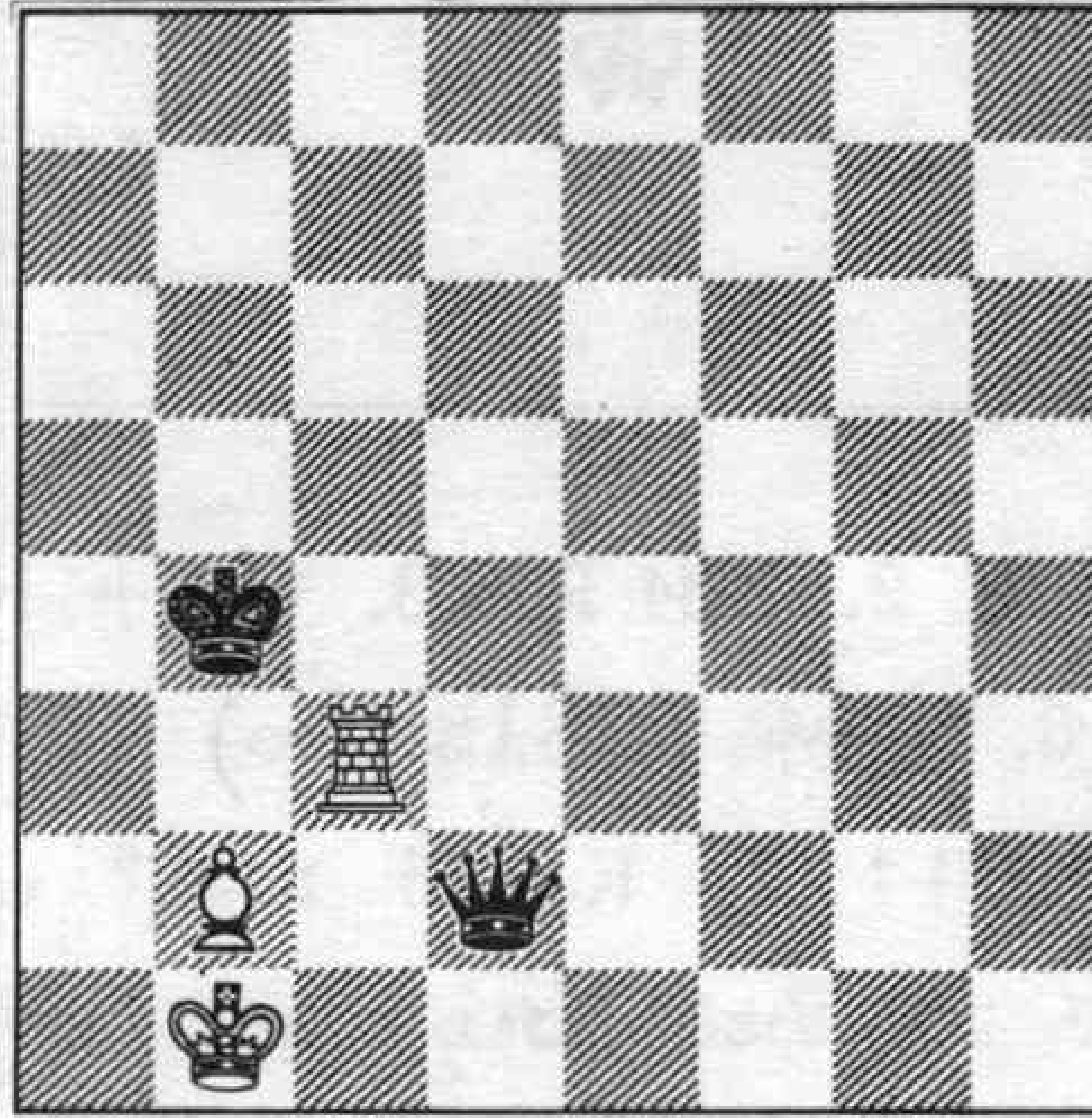
382వ పటం



11. ... Kf7 12. Qf4+ వగైరా) 12. Kd6 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

ఏనుగు, బంటు కలిసి కొన్ని సందర్భాలలో మంత్రికి ప్రతిగా 'డ్రా' సాధించ గలవు.

383వ పటం

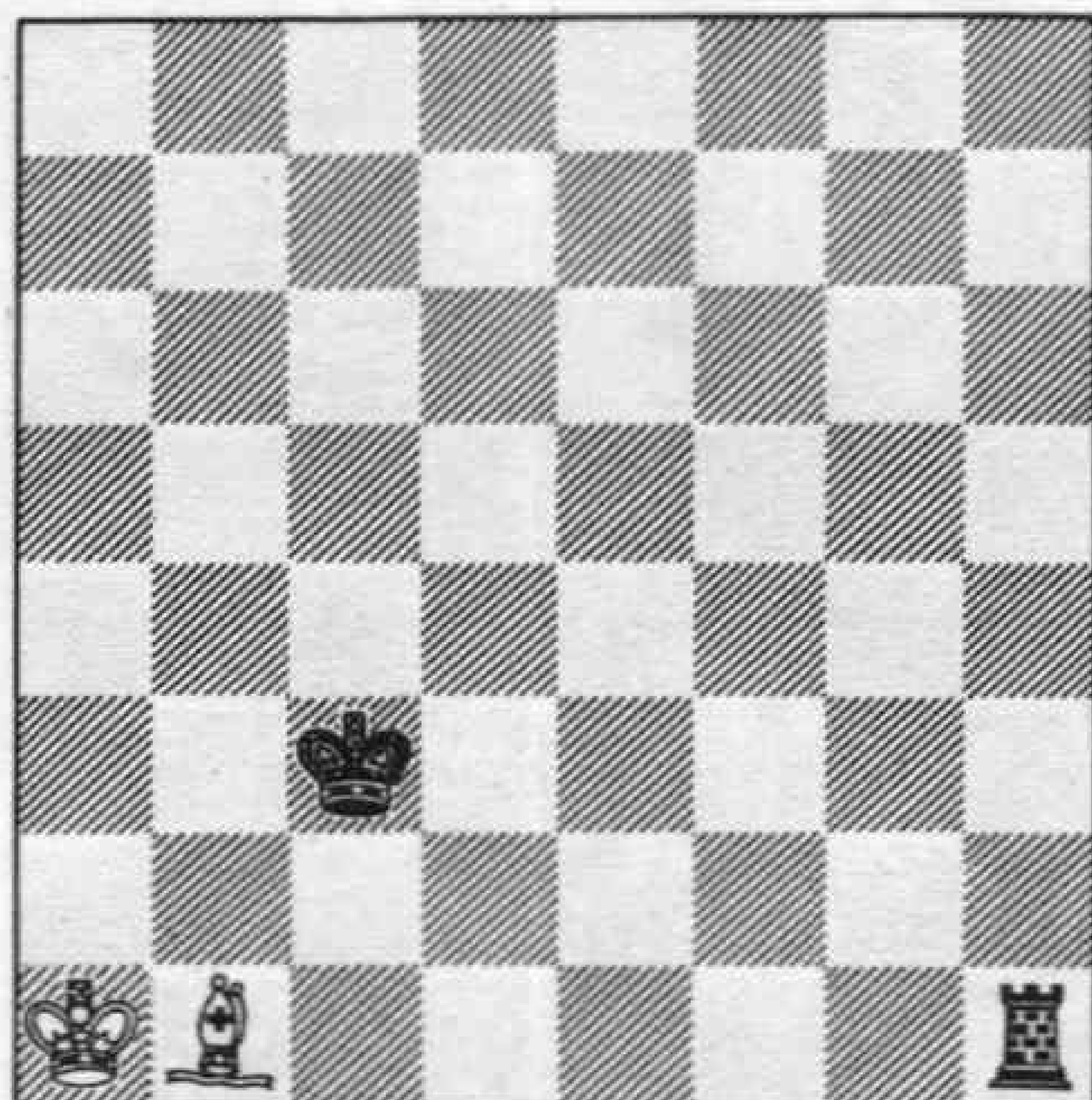


383వ పటంలో పరిస్థితినుంచి తెలుపు చేయవలసిందల్లా ఏనుగుని a3, c3 గళ్లల్లో జరుపుతూ ఉండడం. నల్ల రాజుకి లోపలికి చొచ్చుకు రావడానికి దారి దొరకదు.

ఏనుగుకి ప్రతిగా శకటు లేక గుర్రం

శకటు కంటే గుర్రం కంటే ఏనుగు చాల బలమైంది. ఏనుగుకీ వాటికీ విలువలో వున్న తేడాని ''వాసి'' అంటారు. చివరి దశ పరిస్థితుల్లో బంట్లు కూడా బల్లమీద వుంటే విజయం సాధించడాన్కి వాసి సరిపోతుంది. కాని బంట్లు అన్నీ మార్పిడి అయిపోతే ఏనుగు వున్న ఆటగాడికి శకటు లేక గుర్రం వున్న ఆటగాడిమీద గెలిచే అవకాశాలు చాల అరుదు.

384వ పటం



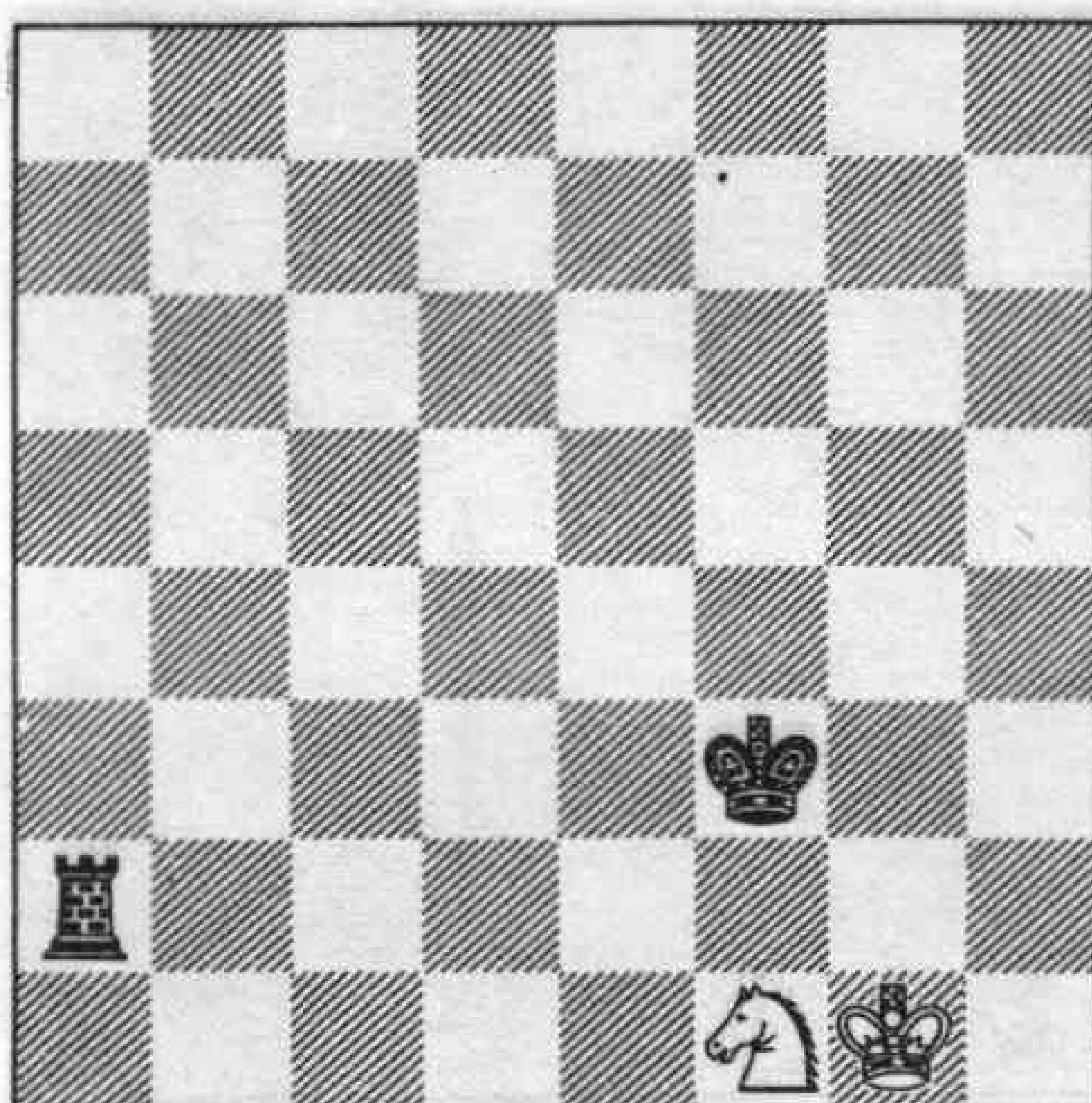
384వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిని చూడండి. యిక్కడ ఎత్తు నలుపుది.

తెల్ల రాజు ఆక్రమించిన మూల గడి నల్లది. అతని శకటు తెల్ల గళ్లలోనే తిరగగలదు. నలుపు 1. ... Kb3 ఆడితే ఆటతట్టు అవుతుంది.

1. ... Rg1కి జవాబుగా తెలుపు 2. Ka2 ఆడతాడు. 1. ... Rh2కి జవాబుగా తెలుపు తన శకటుని జరుపుతాడు. నలుపు తన పరిస్థితిని ఏ విధంగానూ మెరుగు పరచుకోలేడు.

ప్రత్యర్థి ఏనుగుకి ప్రతిగా మీ వద్ద శకటు ఉన్నప్పుడు ఆట 'డ్రా' చెయ్యడం కోసం మీ రాజుని కేంద్రంలోనైనా ఉంచుకోవాలి, లేదా అ రంగు శకటుకి వ్యతిరేకమైన మూల గడికి మీ రాజుని తీసుకునేనా వెళ్లాలి. ప్రత్యర్థి ఏనుగుకి ప్రతిగా మీ దగ్గర గుర్రం ఉంటే మీ రాజునీ, గుర్రాన్నీ కేంద్రంలో పక్కపక్కనే నిలిపి సునాయాసంగా 'డ్రా' సాధించవచ్చు (రాజునీ గుర్రాన్నీ వేరు చేస్తే మాత్రం ప్రమాదం). అలా వీలు కాకపోతే 385వ పటంలో చూపిన విధంగా (ఎత్తు మీది అయినప్పుడు) బల్ల అంచున రాజునీ గుర్రాన్నీ పక్క పక్కన నిలిపి ఉంచాలి.

385వ పటం



ఇప్పుడు ఎత్తు తెలుపుదయితేనే ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

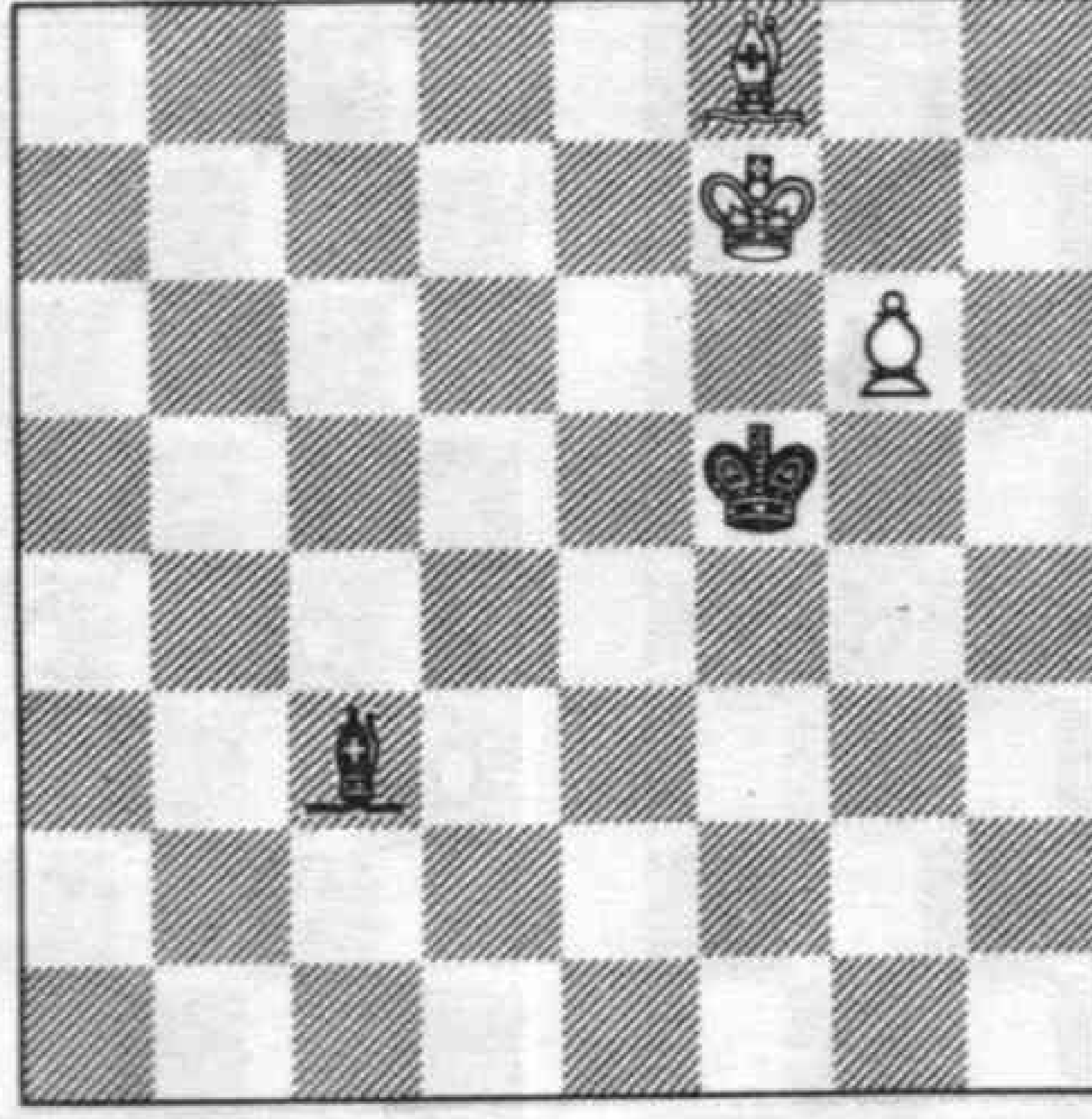
1. Nh2+ Kg3 2. Nf1+ Kh3 వరసలో నల్ల రాజుకి 'షా'లు చెప్తూ దూరం తరిమి ఇప్పుడు 3. Kh1 ఆడి తెలుపు అపజయం రాకుండా కాపాడుకుంటాడు. ఉదాహరణకు 3. ... Rf2 4.Kg1 Rg2+ 5.Kh1 Rg8 6.Nd2! Kg3 7.Kg1! వగైరా వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది.

శకటుకీ, బంటుకీ ప్రతిగా శకటు

చివరి దశలో ఇటువంటి పరిస్థితులు చాలా వరకు 'డ్రా' గానే ముగుస్తాయి. బలహీనమైన పక్షం శకటుని బంటు కోసం బలి చేస్తే చాలు, ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. కాని కొన్ని ప్రత్యేకమైన పరిస్థితులలో విజయానికి అవకాశాలు ఉంటాయి.

ఉదాహరణకు 386వ పటంనుండి తెలుపు ఈ విధంగా విజయాన్ని సాధిస్తాడు: 1. Bg7 Bd2 2. Bd4 Bh6 (నల్ల శకటు h6—f8 కర్ణాన్ని

386వ పటం



ఆక్రమించుకున్నప్పటికీ ఈ కర్ణంలో అది ఎక్కువ సేపు నిలవలేదు) 3. Be3! Bf8 4. Bd2 Bc5 5. g7.

ఎక్కువ బంట్లు, శకట్లతో చివరి దశలు

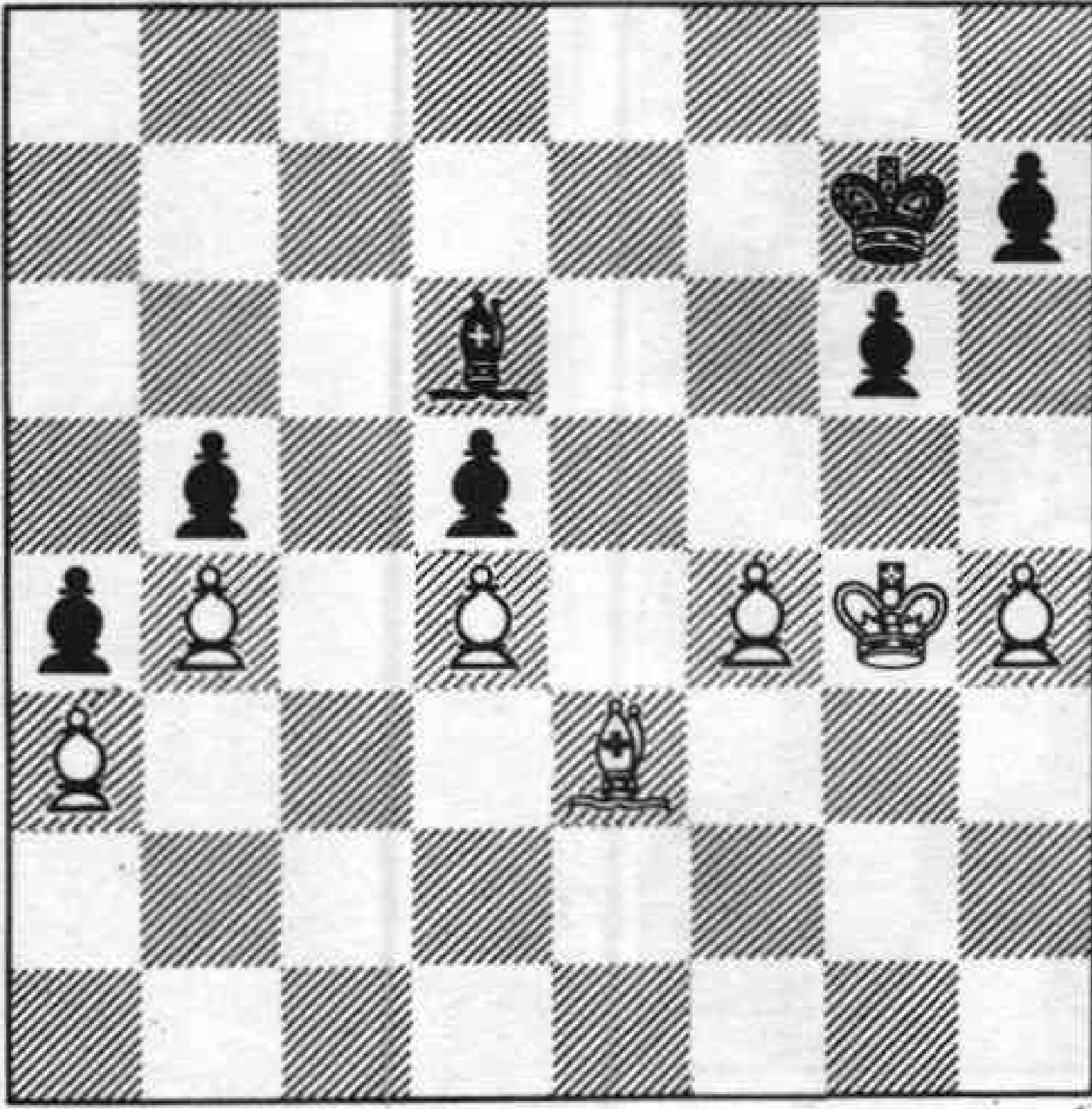
ఆట చివరన ఆటగాళ్లిద్దరికీ ఒకే రంగు గడి శకట్లు ఉంటే వారి వారి బంట్ల కూర్పుమీద ఆట ముగింపు ఆధారపడి ఉంటుంది.

తన బంట్లచేతనే నిరోధించబడ్డ "చెడ్డ" శకటు సంకటానికి దారి తీస్తుంది. మిగిలిన విషయాలన్నీ సమానంగా ఉన్నప్పుడు "మంచి" శకటు ఉన్న పక్షానికి "చెడ్డ" శకటు ఉన్న పక్షంమీద చాలా ఆధిక్యత ఉంటుంది.

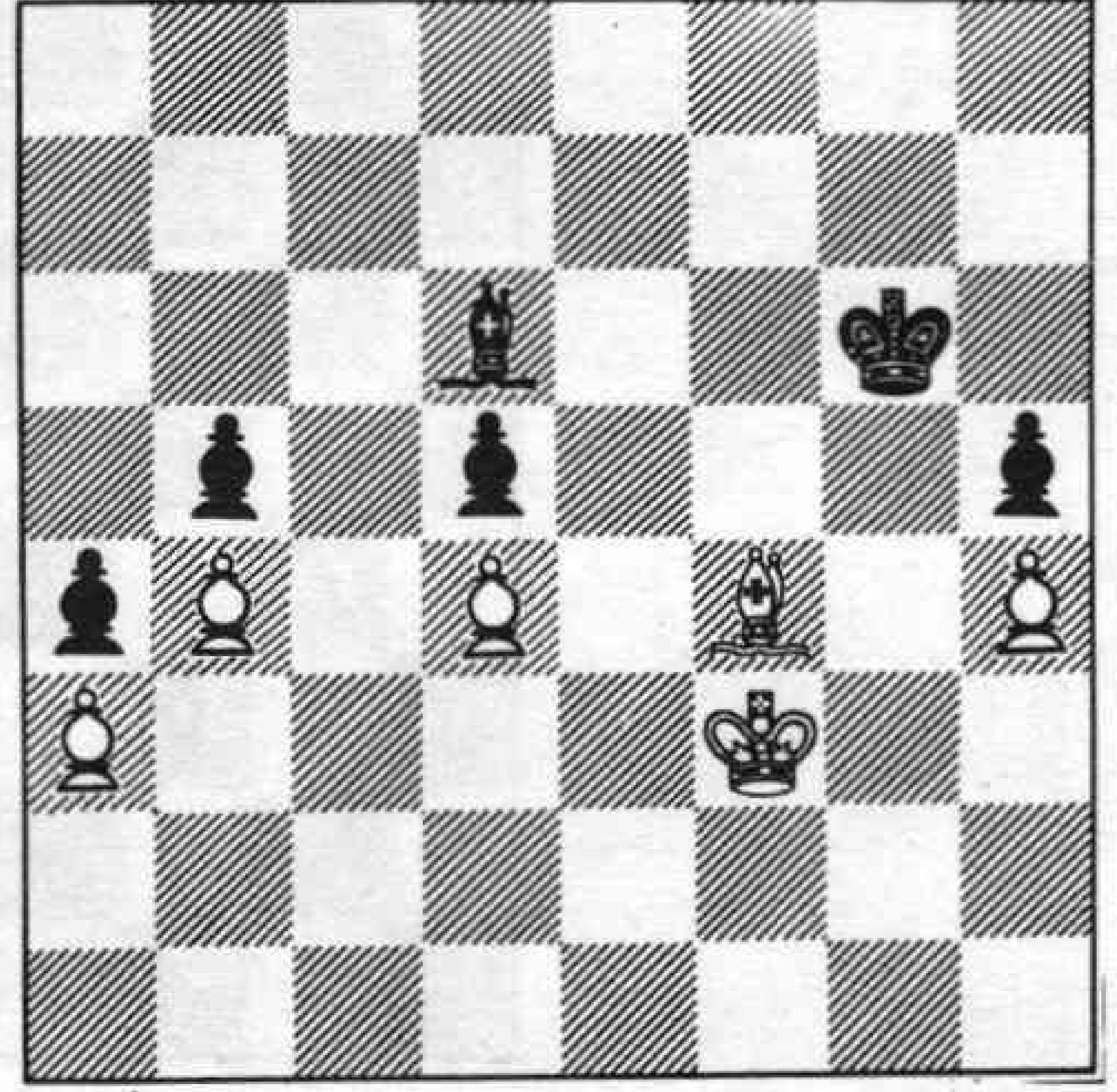
ఇదే సంగతిని మాస్కోలో 1949లో కష్లొయెవ్, జగొర్యాన్‌స్కీల మధ్య జరిగిన ఆట ఉదహరిస్తుంది (387వ పటం).

నలుపుకి అవకాశం దొరికితే h5+, Kf6, Kf5 ఎత్తులు వేసి సునాయాసంగా విజయం సాధిస్తాడు.

387వ పటం



388వ పటం

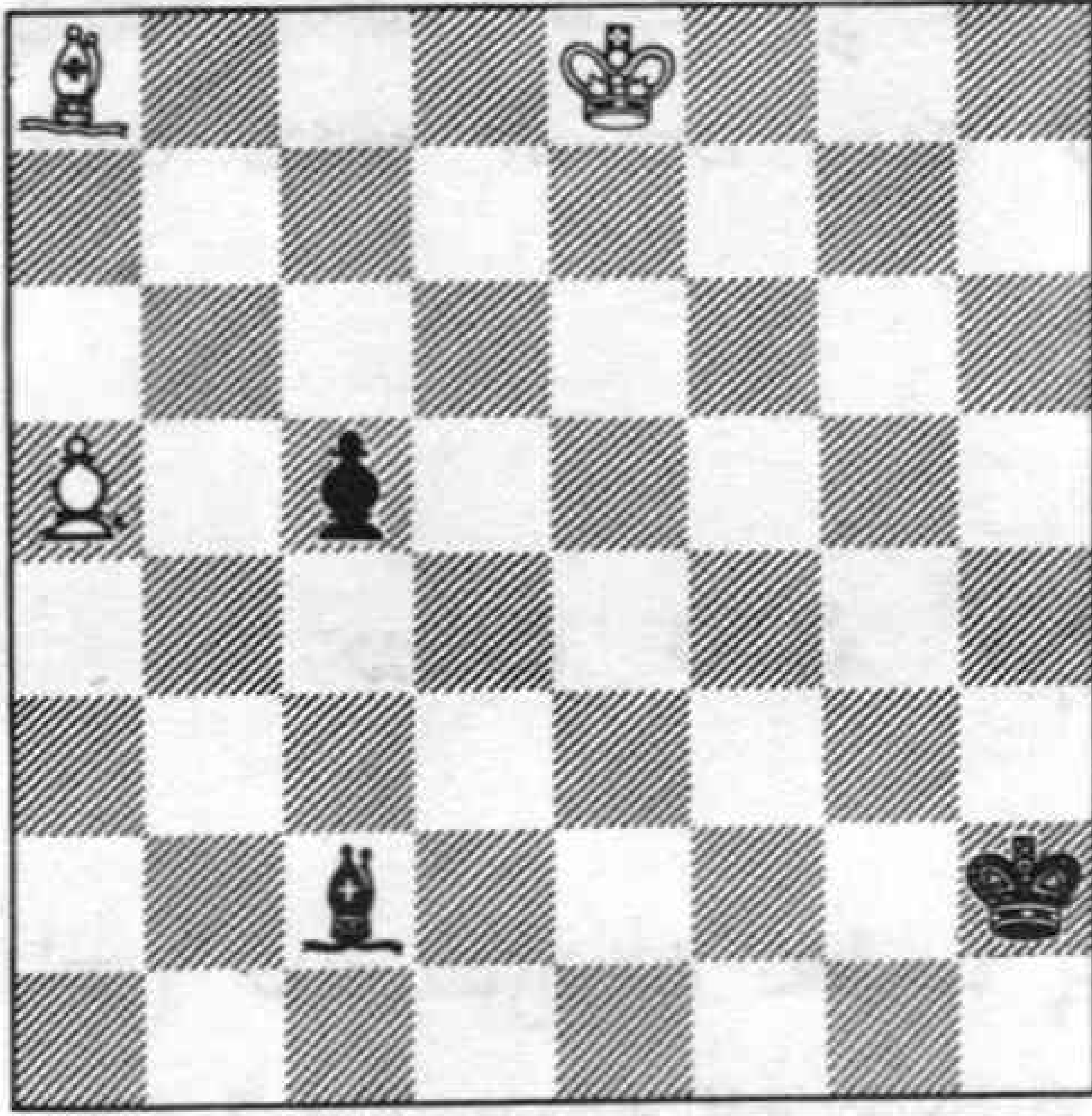


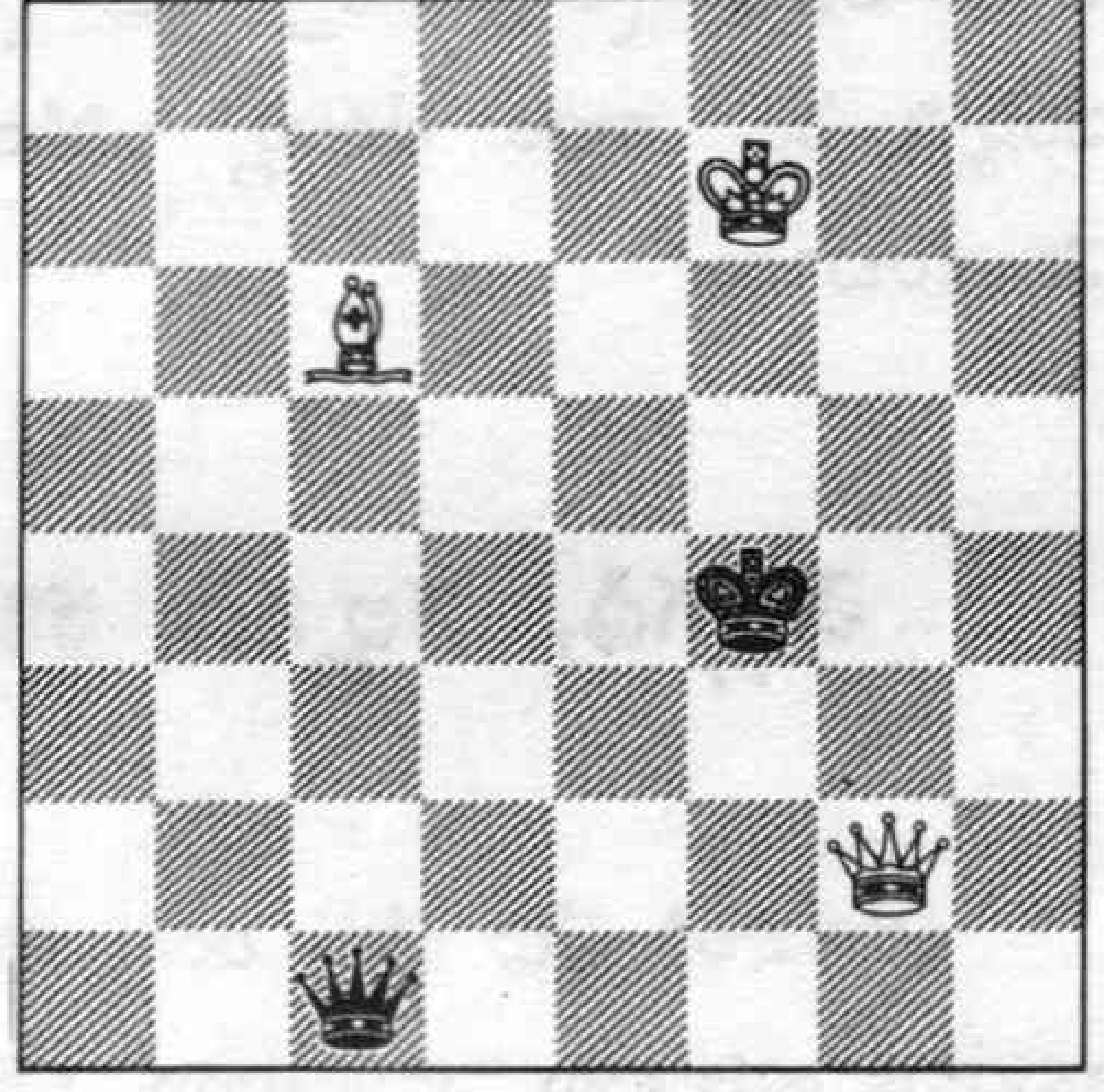
ఆట ఈ విధంగా సాగింది: 1. f5 h5+! 2. Kg5 Be7+ 3. Kf4 Kf6! 4. f×g6 Bd6+ 5. Kf3 K×g6 6. Bf4 (388వ పటం) (లేక 6. Bg5 Kf5 7. Be3 Be7 8. Bf2 Bf6! వరసలో నలుపు ఒక బంటుని గెల్చుకుంటాడు) 6. ...Be7 7. Bg3 (తెల్ల బంట్లని దాడి చేస్తున్న "మంచి" నల్ల శకటుకి మందకొడిగా తన బంట్లనే కాచుకుంటూ తిరిగే తెల్ల శకటుకీ మధ్యనున్న స్పష్టమైన భేదాన్ని గమనించండి) 7. ...Bf6 8. Bf2 Kf5. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

తెల్ల గళ్లలో తిరుగుతున్న శకట్లతో కూడిన పై చివరి దశ పరిస్థితి (ట్రోయిట్స్కీ విశ్లేషణ) చాల ఆసక్తికరమైనది (389వ పటం).

తెలుపు ప్రారంభిస్తూ గెలవాలి: 1. a6 c4 2. a7 c3 3. Bh1! (ఈ సొగసైన ఎత్తు తెలుపుకి విజయాన్ని సాధించి పెడుతుంది. దీని ముఖ్యోద్దేశం 3. ... Bg6+ 4. Ke7 c2 5. a8Q c1Q వరసలో 6. Qg2++ ఆడి మంత్రితో ఆటకట్టడం). 3. ... Ba4+ (3. ... Be4 ఎత్తు వీలు కాదు. జవాబుగా 4. B×e4 తర్వాత శకటు c2 గడిని కూడా కాస్తుంది) 4. Kf7! (రాజు తప్పుకోవడానికి ఇది సరైన గడి. దీని అర్థం ముందు ముందు స్పష్టమౌతుంది) 4. ... Bc6! 5. B×c6 c2 6. a8Q c1Q 7. Qa2+ Kg3!

389వ పటం 390వ పటం

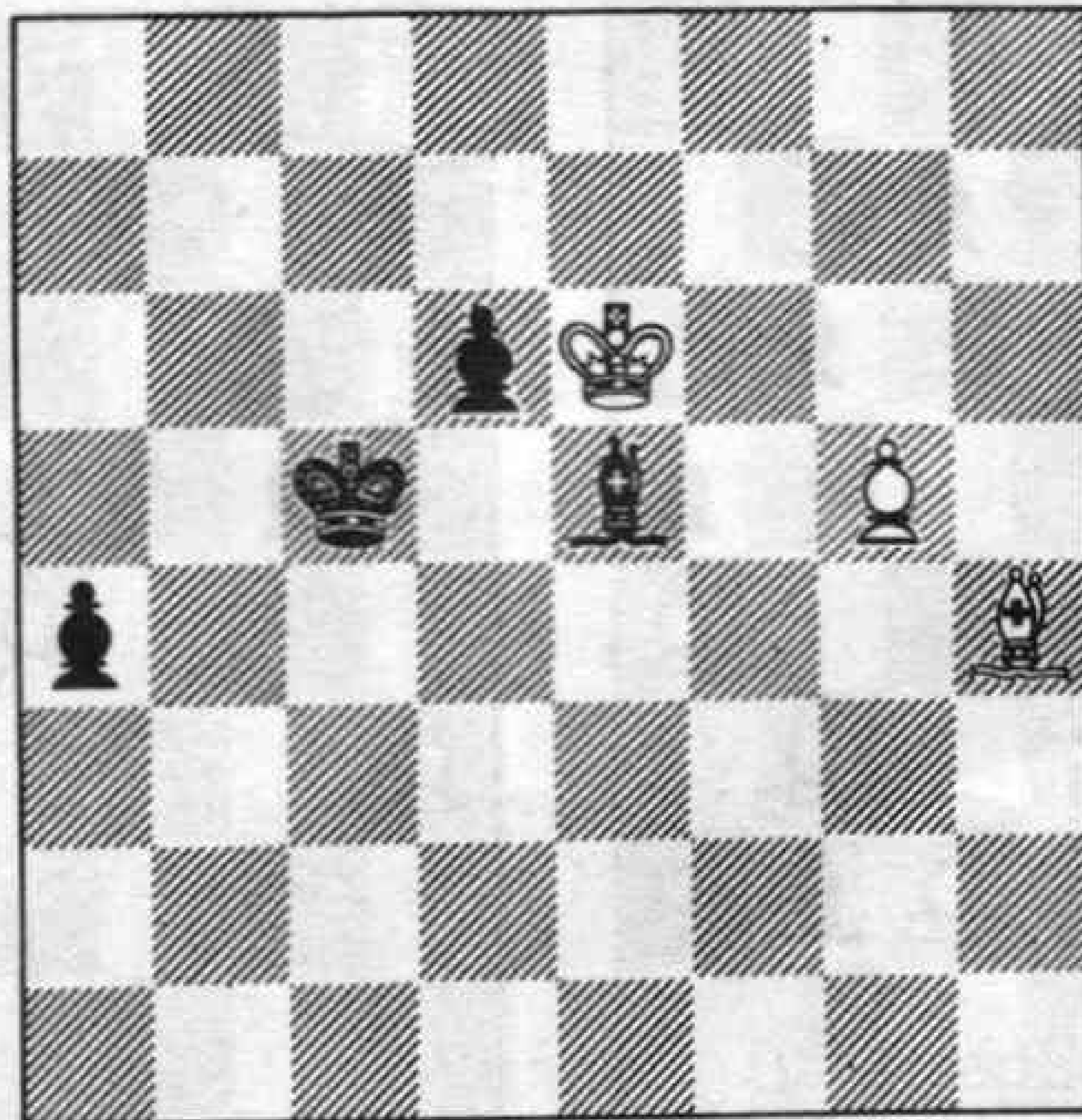




8. Qg2+ Kf4 (390వ పటం) (8. ... Kh4కి జవాబుగా 9. Qf2+ Kg4 10. Bd7+ Kg5 11. Qg3+; ఈ వరసలో 9. ... Kh5కి జవాబుగా 10. Bf3+ Kg5 వరసలో మళ్లీ 11. Qg3+ వస్తుంది) 9. Qf3+ Kg5 (9. ... Ke5కి జవాబుగా 10. Qf6++) 10. Qg3+ Kf5 11. Qg6+ Kf4 12. Qh6+ వరసలో తెలుపు మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు.

అభ్యాసం 64.

391వ పటం



వసీల్‌చికొవ్ కూర్చిన చివరి దశ విశ్లేషణని (391వ పటం) సాధించండి. తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆట 'డ్రా' చెయ్యాలి. చూసిన వెంటనే తెలుపు పరిస్థితి ఏం లాభం లేనట్లు అనిపించినా తట్టు సాయంగా అతను రక్షణ వేసుకుంటాడు.

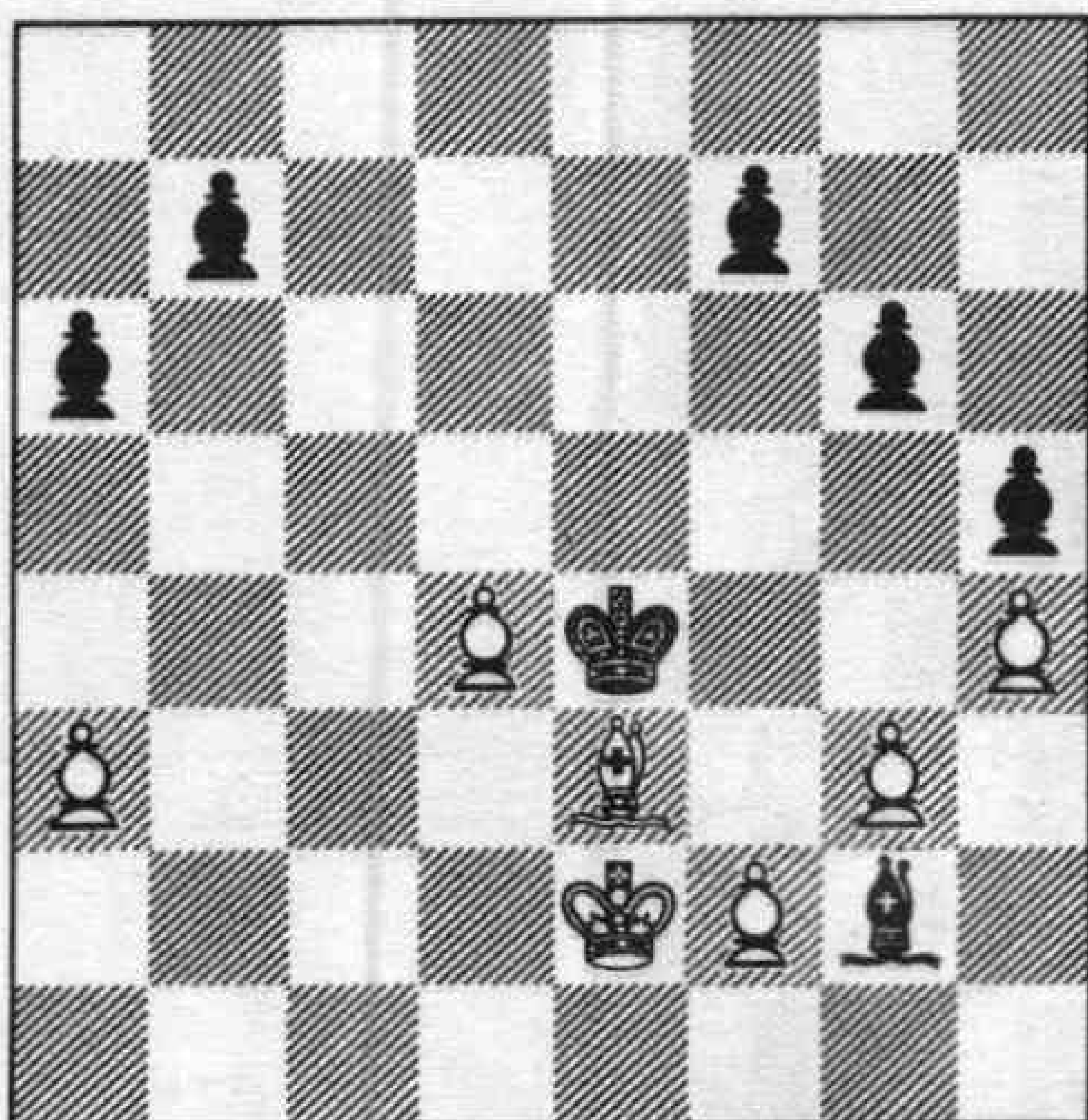
తెల్లగడి, నల్లగడి శకట్లతో చివరి దశలు

ఇరుపక్షాలకి వేరు వేరు రంగు శకట్లు బల్లమీద ఉన్నప్పుడు ఆట 'డ్రా' కావడానికి అవకాశాలు పెరుగుతాయి. ఒక్కొక్కప్పుడు ఒక బంటు ఎక్కువ ఉన్నా కూడా విజయం సాధ్యం కాదు. కొన్ని ప్రత్యేక పరిస్థితులలో మాత్రం ఒక పక్షం గెలుపొందవచ్చు.

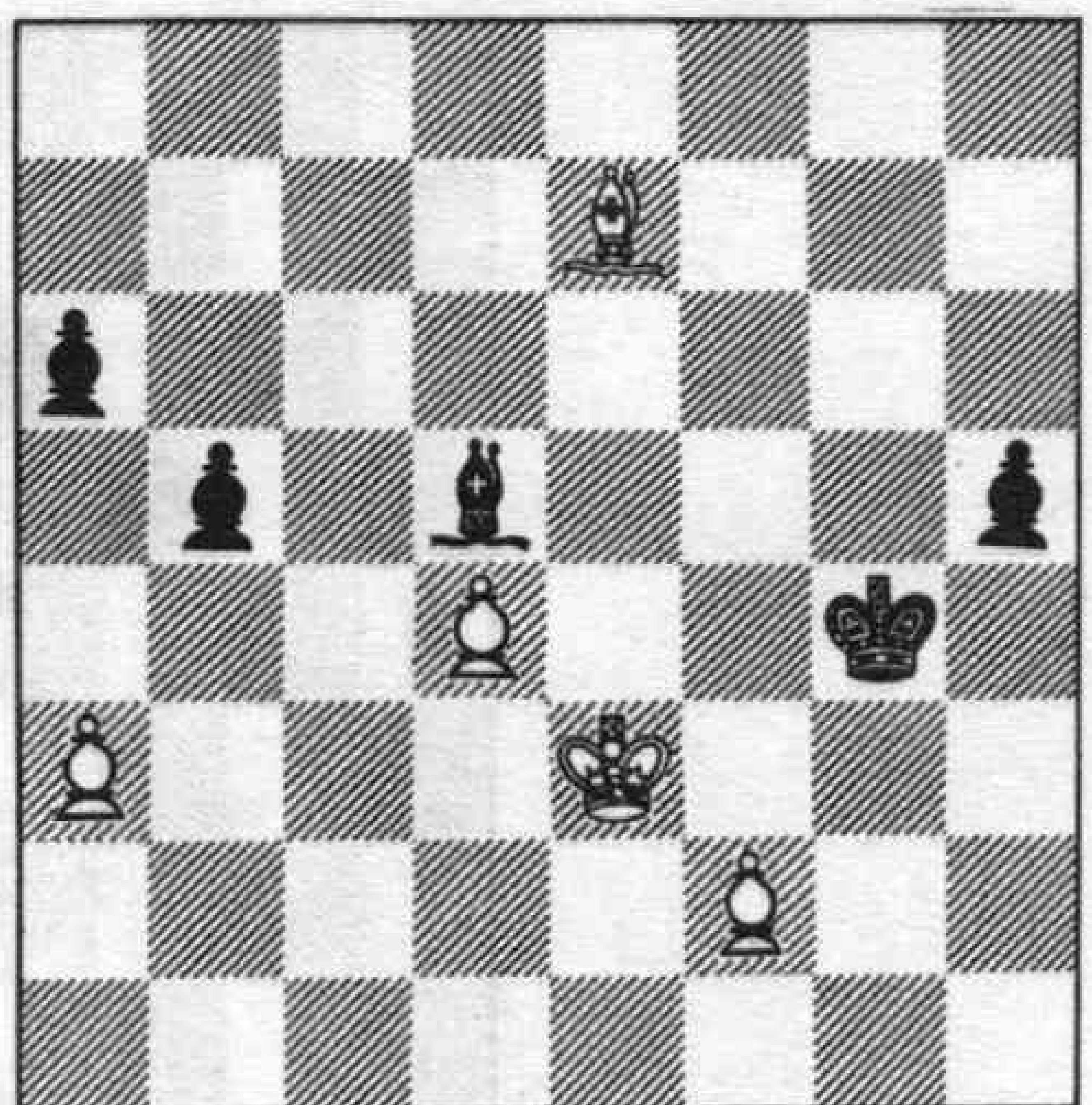
డ్రెస్డెన్‌లో 1956లో ఫూక్స్ హోల్‌మొవ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో వచ్చిన పరిస్థితి (392వ పటం) చాల చక్కగా ఈ విషయాన్ని ఉదహరిస్తుంది.

ఇద్దరికీ సమాన సంఖ్యలో బంట్లు ఉన్నాయి. శకట్లు వేర్వేరు రంగు గళ్లలో తిరుగుతున్నాయి. ఆట 'డ్రా' అయితీరాలి అనిపిస్తుంది. కాని రాజు

392వ పటం



393వ పటం

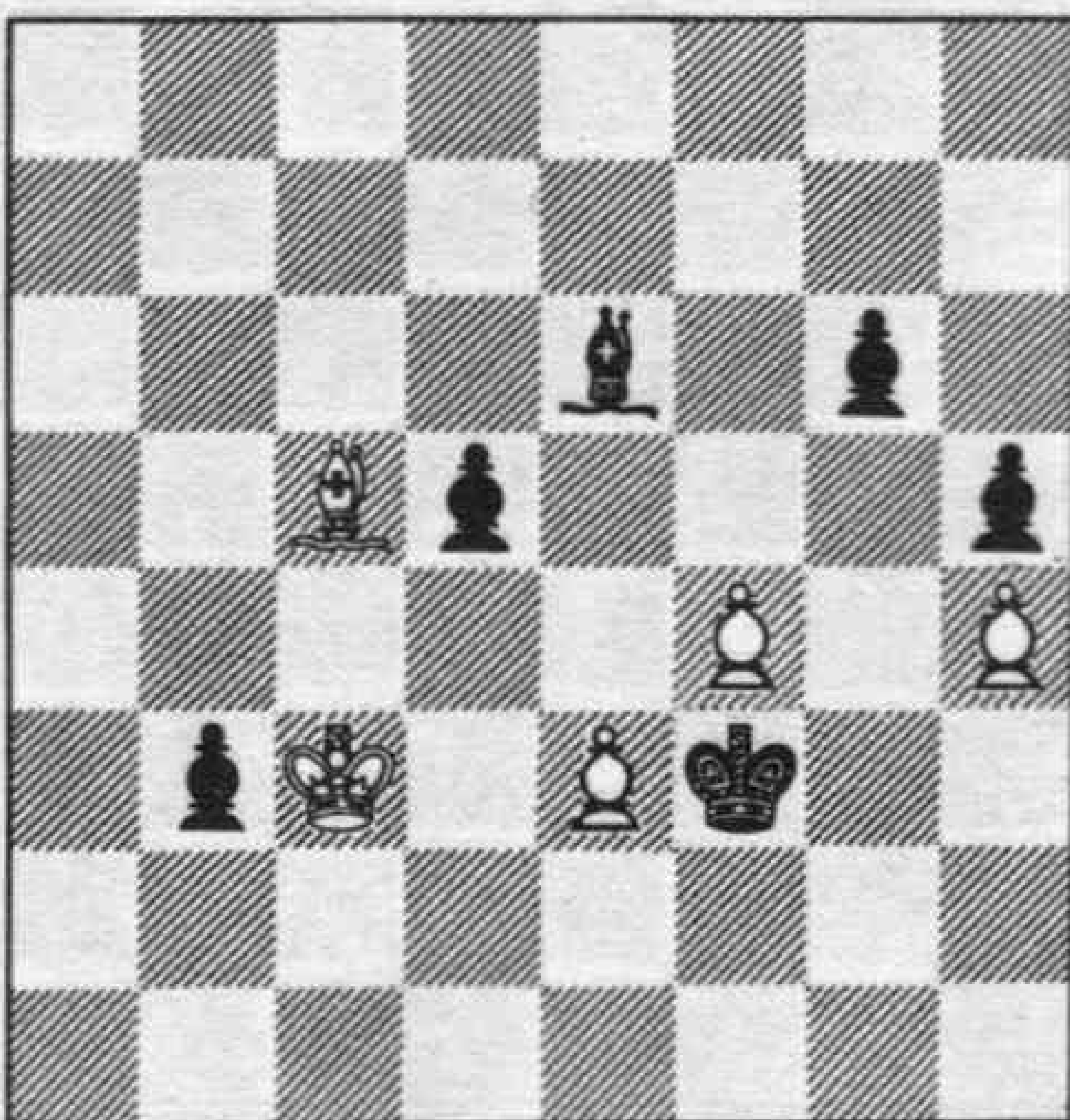


పరిస్థితి చురుగ్గా ఉండడం వలన, అవకాశం లభిస్తే మంత్రి వైపు భాగంలో ఎదురులేని బంటు తయారుచేసుకునే వీలు ఉండడం వలన నలుపుకి కొంత ఆధిక్యత ఉంది. రాజు వైపు భాగంలో కూడా ఎదురులేని బంటు తయారు చెయ్యడానికి హోల్‌మొవ్ తెలివైన పథకం అవలంబిస్తున్నాడు. 1. ... f6! 2. Kd2 (ఇప్పుడు కాని, మరి కొన్ని ఎత్తుల తర్వాత కాని d5 ఆడి బంటుని బలి ఇచ్చి తెలుపు తన రాజు, శకట్ల కదలికని మెరుగు పరచుకోవల్సింది. తెలుపు మందకొడిగా ఆడటం మూలాన, నలుపు నిరాటంకంగా తన పథకాన్ని అమలు పరుస్తున్నాడు) 2. ... Kf5 3.Bf4 g5 4. Bc7 Kg4 5. Bd8 g×h4 6. g×h4 K×h4 7. B×f6+ Kg4 8. Ke3 Bd5! 9. Be7 b5. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు (393వ పటం). d, f శ్రేణుల్లో ఉన్న తెల్ల బంట్లని నలుపు సునాయాసంగా ఆపగలడు. కాని దూరంగా ఉన్న ఎదురులేని నల్ల బంట్లని తెలుపు ఆపలేదు.

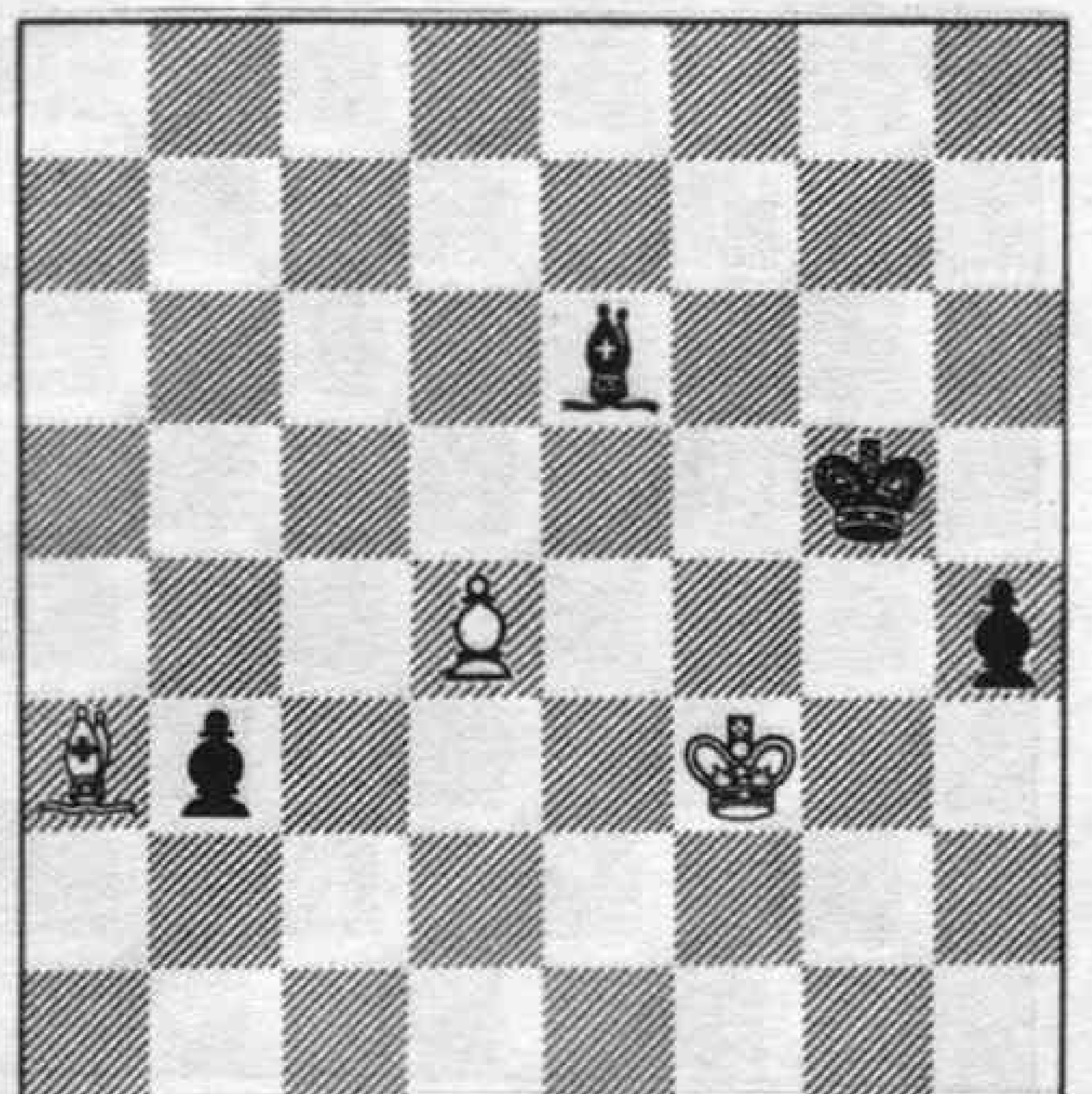
1955లో 22వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో కోతావ్‌తోటి నలుపు ఆడుతూ బొత్విన్నిక్, వేరు రంగు శకట్లు ఉన్నప్పటికీ చివరి దశ విశ్లేషణని పోలిన రీతిలో అమోఘంగా ఆడి విజయాన్ని సాధించాడు (394వ పటం).

1. ... g5! (బొత్విన్నిక్ మిళితాన్ని ప్రారంభిస్తున్నాడు) 2. f×g5

394వ పటం



395వ పటం

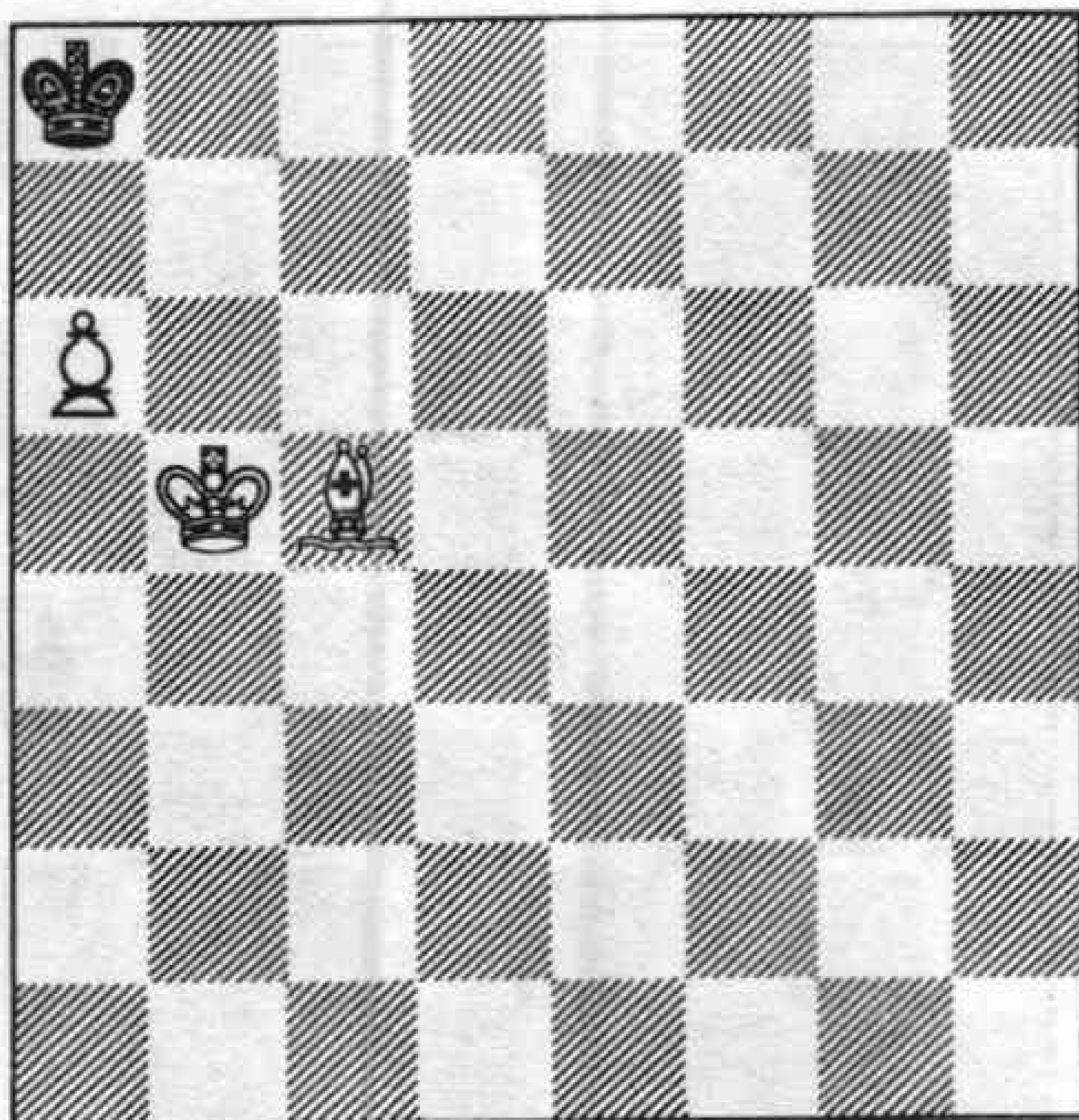


(2. h×g5 h4 3. Bd6 Bf5 4. g6 B×g6 5. f5 B×f5 6. K×b3 Kg2 వరసలో కూడా తెలుపుకేమీ ప్రయోజనం లేదు. తెలుపు, ఎదురులేని బంటు కోసం విధిగా తన శకటుని ఇచ్చుకోవాలి) 2. ... d4+! (నలుపు ఇంకో బంటుని బలిచేస్తున్నాడు) 3. e×d4 (3. B×d4 కూడా ఏమీ లాభం లేదు) 3. ... Kg3 4. Ba3 (4. Be7 K×h4 5. g6+ Kg4 తర్వాత ఏదైనా ఒక నల్ల బంటు కోసం తెలుపు తన శకటుని ఇవ్వక తప్పదు) 4. ... K×h4 6. Kd3 K×g5 6. Ke4 h4 7. Kf3 (395వ పటం) (లేక 7. d5 B×d5+) 7. ... Bd5+. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

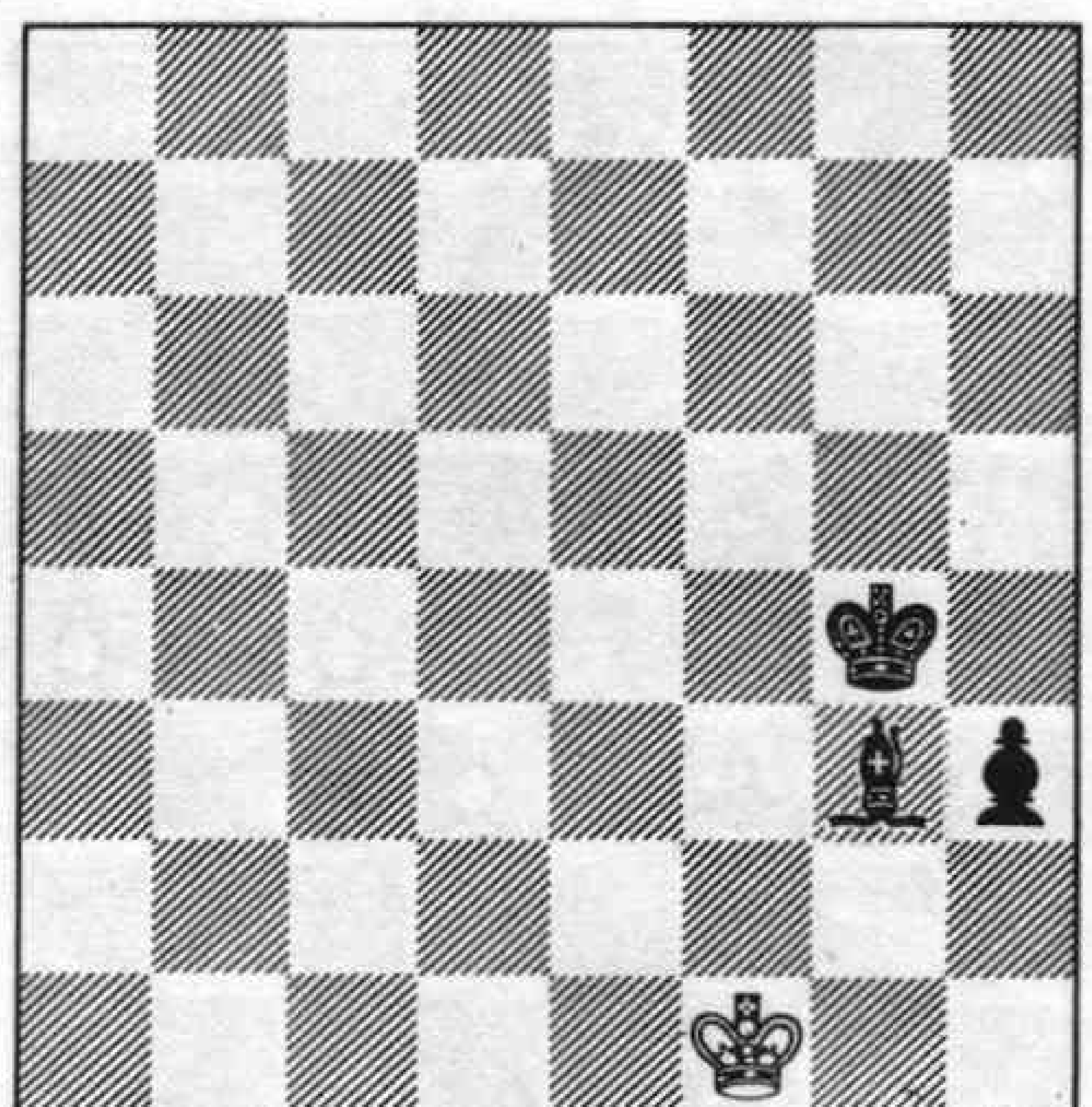
రాజు, శకటు, ఏనుగు బంట్లకి ప్రతిగా రాజు

396వ, 397వ పటాలలోనూ బలమైన పక్షానికి ఒక ఏనుగు బంటు, అది మంత్రి కాబోయే గడిని రక్షించలేని శకటు ఉన్నాయి. ఇటువంటి పరిస్థితులలో ఆట 'డ్రా' చెయ్యడం కోసం ఒంటి రాజు బంటు ముందున్న మూల గడిని ఆక్రమించుకుంటే చాలు (396వ పటం). ఆ మూలనుండి ఒంటి రాజుని తరమడం అసాధ్యం. ఆటతట్టు అయే ప్రమాదం కలగచ్చు.

396వ పటం



397వ పటం



397వ పటంనుంచి ఎత్తు తెలుపుదైతే 1. Kg1 తర్వాత ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. కాని ఎత్తు నలుపుదైతే అతను తెల్ల రాజుని మూలకి రానీయకుండా 1. ... Bh2! ఎత్తు వేసి తర్వాత తెల్ల రాజుని ఇంకా వెనక్కి తరిమి విజయం సాధిస్తాడు.

ఏనుగు బంటు మంత్రి కాబోయే గడిని శకటు అదుపులో పెట్టగల్గితే గెలుపు తేలికగా లభిస్తుంది.

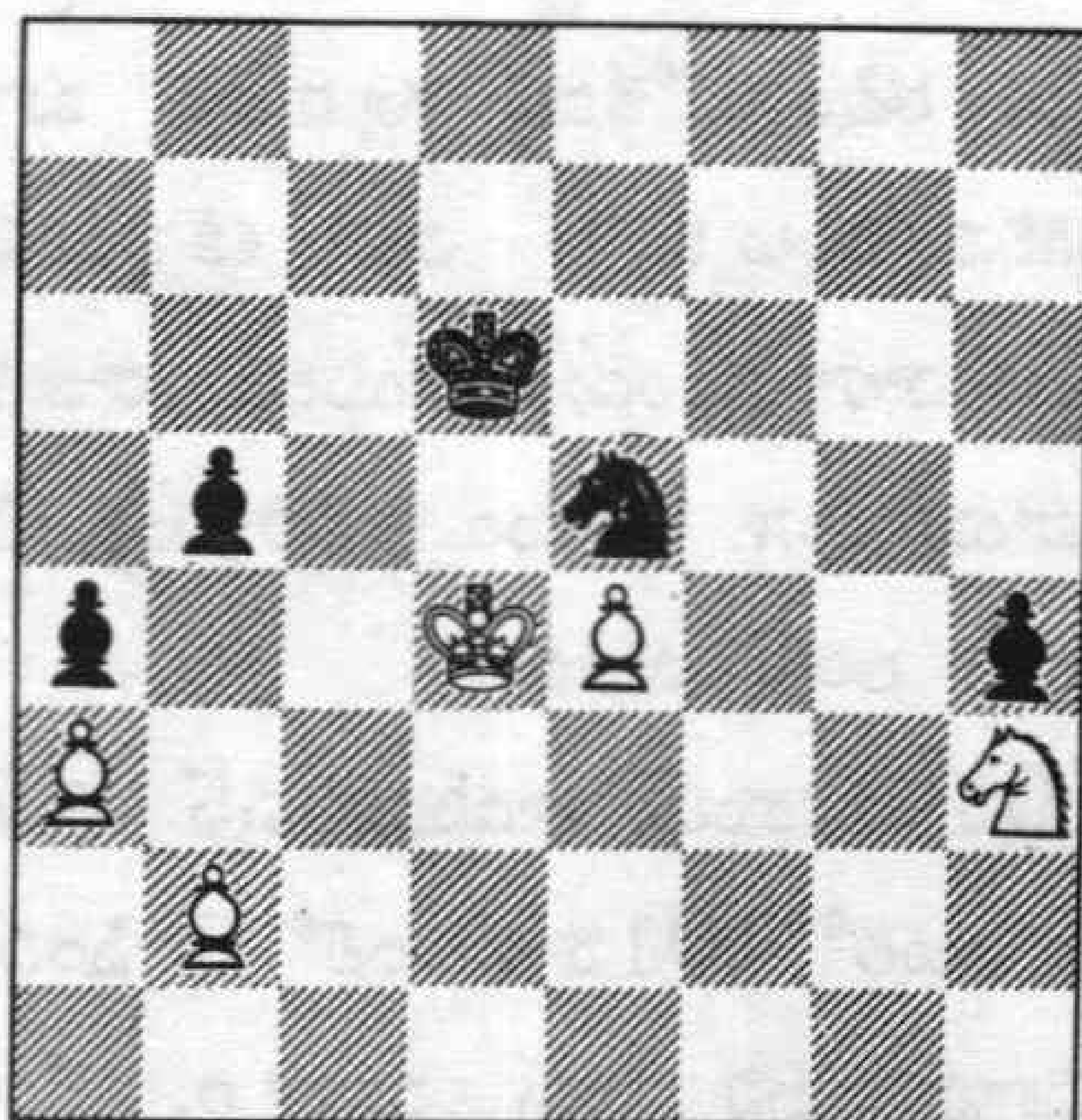
గుర్రాలతో చివరి దశలు

పరిస్థితిలో గాని, బలగంలో గాని ప్రాబల్యం ఉన్నప్పుడు గుర్రాలతో కూడిన చివరి దశలలో సునాయాసంగా గెలుపు రాబట్టవచ్చు. ఇటువంటి చివరి దశలలో దూరంగా ఉండే ఎదురులేని బంటు, చురుకైన రాజు, గుర్రం కలిగి ఉండటం వంటి విషయాలు ప్రముఖ పాత్ర వహిస్తాయి.

398వ పటంలో నలుపు పక్షానికి దూరంగా వున్న ఎదురులేని బంటు కేంద్రంలో వున్న తెల్ల బంటు కంటే బలంగా వుంది.

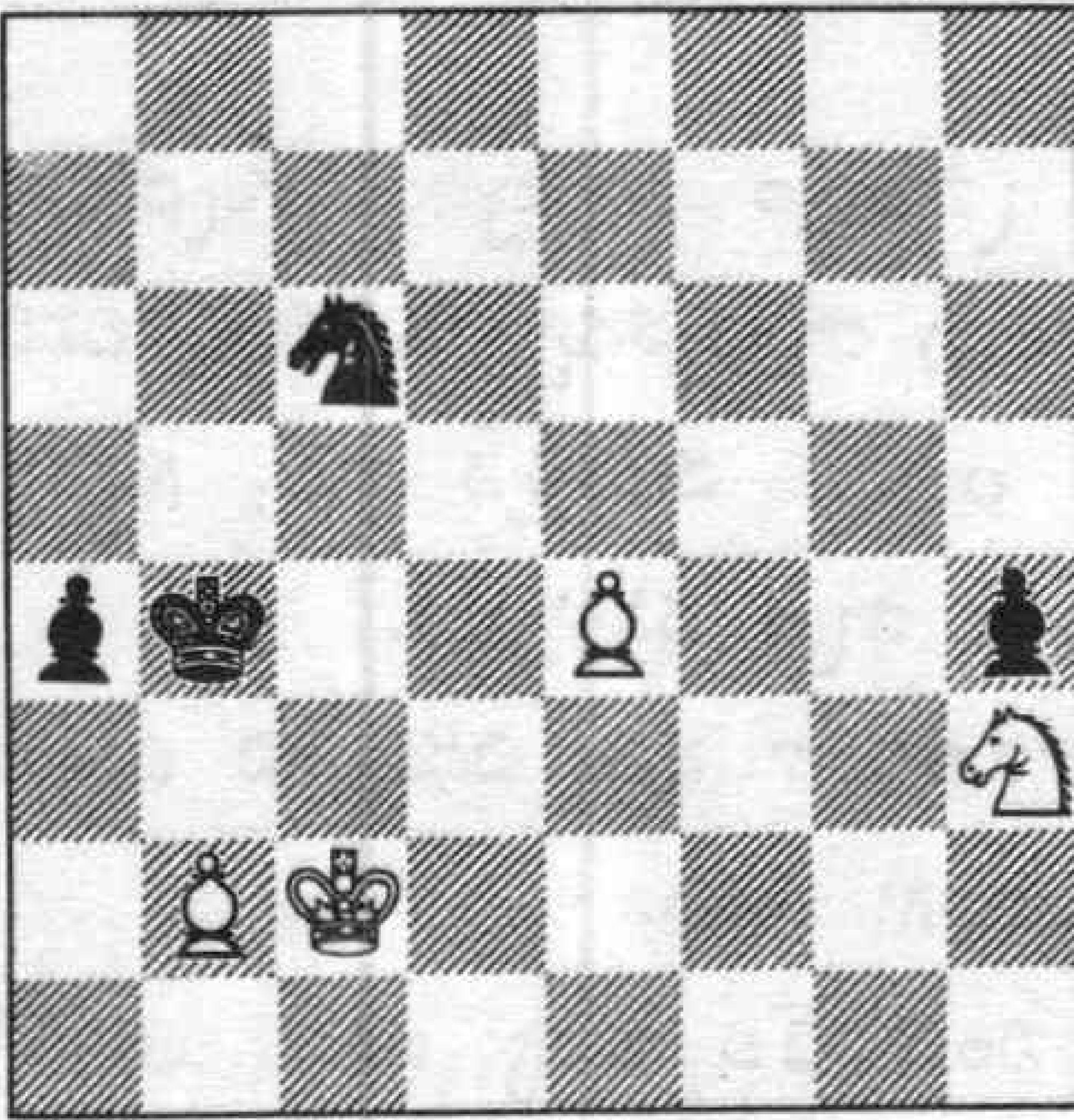
1934లో జ్యూరిచ్‌లో లాస్కెర్ నించోవిచ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో

398వ పటం

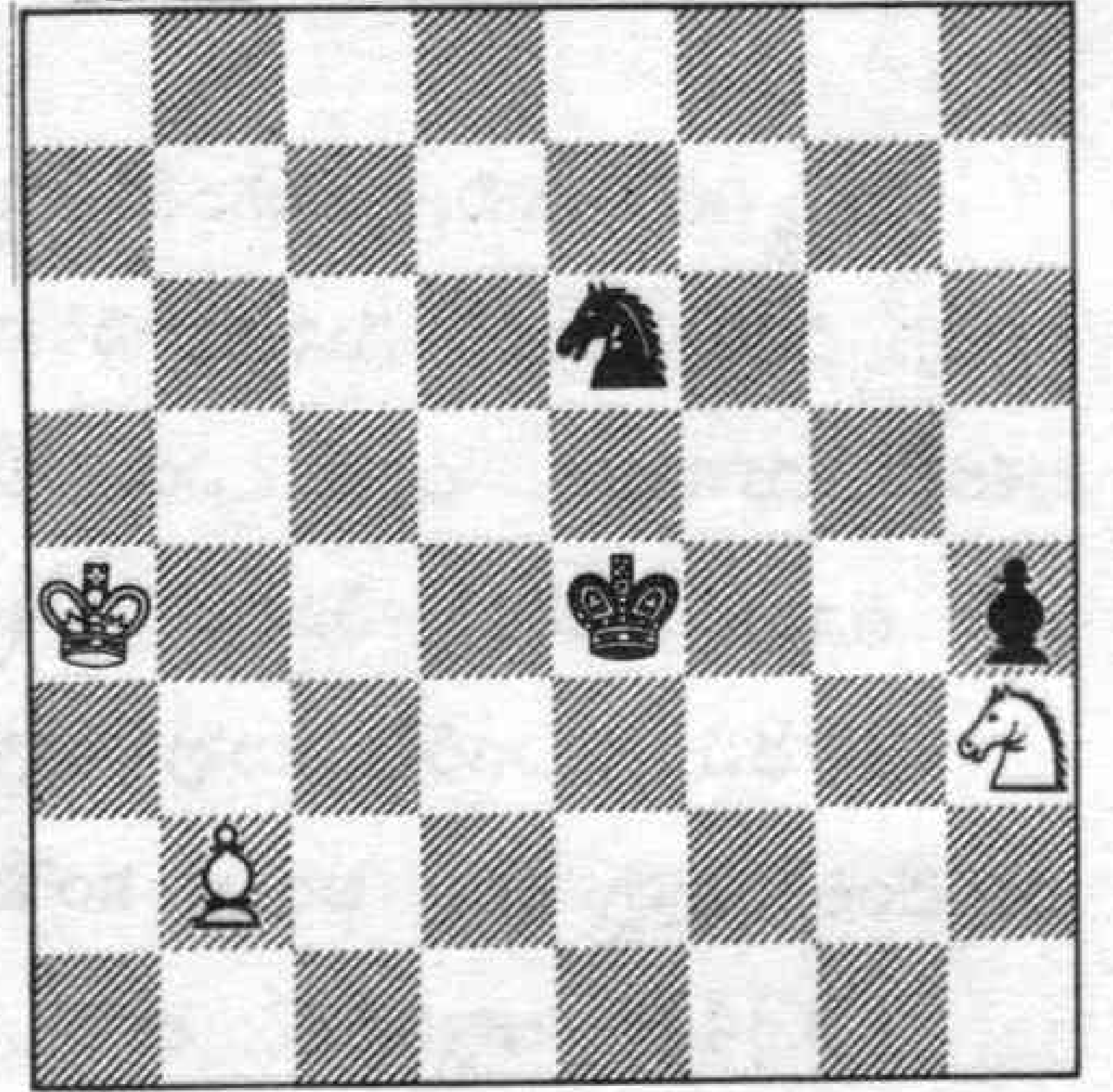


398వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ముందుగా నలుపు తెల్ల రాజుని కేంద్రంనుండి దూరంగా తరుముతున్నాడు: 1. ... Nc6+ 2. Ke3 Kc5 3. Kd3 b4! 4. a×b4+ K×b4 5. Kc2 (399వ పటం) (లేకపోతే 5. ... Kb3 తర్వాత b2లో తెల్ల బంటు పోతుంది) 5. ...Nd4+ 6. Kb1 (6. Kd3 Ne6 7. Kc2 Kc4! వరసలో కూడా తెలుపుకి ఏమీ లాభం లేదు. నలుపు e4లో ఉన్న బంటుని గెల్చుకుంటాడు) 6. ... Ne6 7. Ka2 Kc4! 8. Ka3 Kd4 9. K×a4 K×e4 (400వ పటం)

399వ పటం



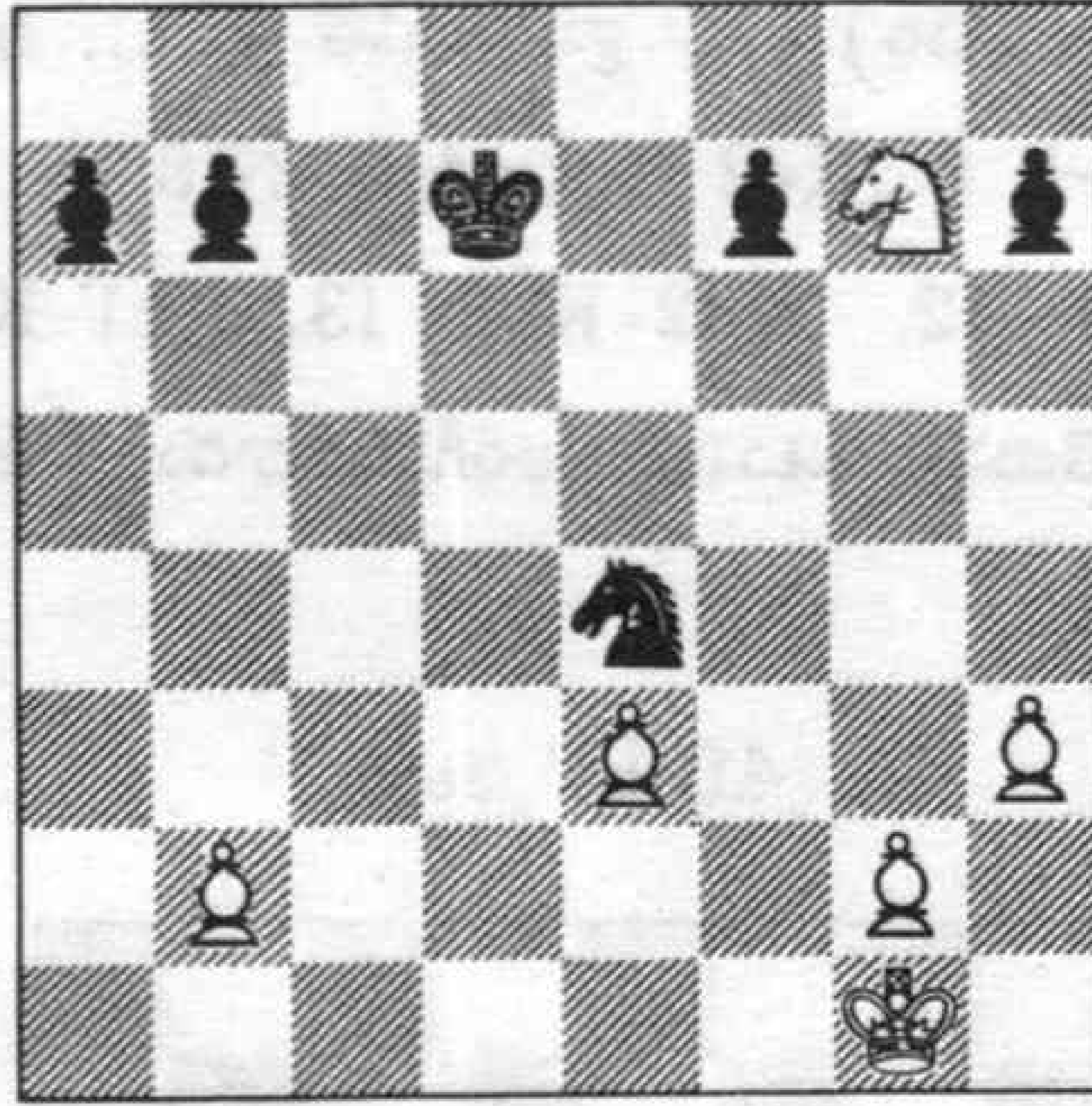
400వ పటం



(ఇప్పుడు ఇరుపక్షాలకీ బలగంలో సమానత్వం – చెరి ఒక గుర్రం, బంటు ఉన్నాయి. అయినా తెలుపు ఆటని రక్షించుకోలేదు. గుర్రాలతో కూడిన చివరి దశలలో ఏనుగు బంటు, మిగిలిన బంట్లకంటె చాలా శక్తివంతమైనది. పైగా, ఈ పరిస్థితిలో నల్ల బంటు చాలా ముందుకి పోయింది. రాజుతో తెల్ల గుర్రంమీద దాడి చేసి నలుపు సునాయాసంగా విజయం సాధిస్తాడు) 10. b4 Kf3 11. b5 Kg2! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

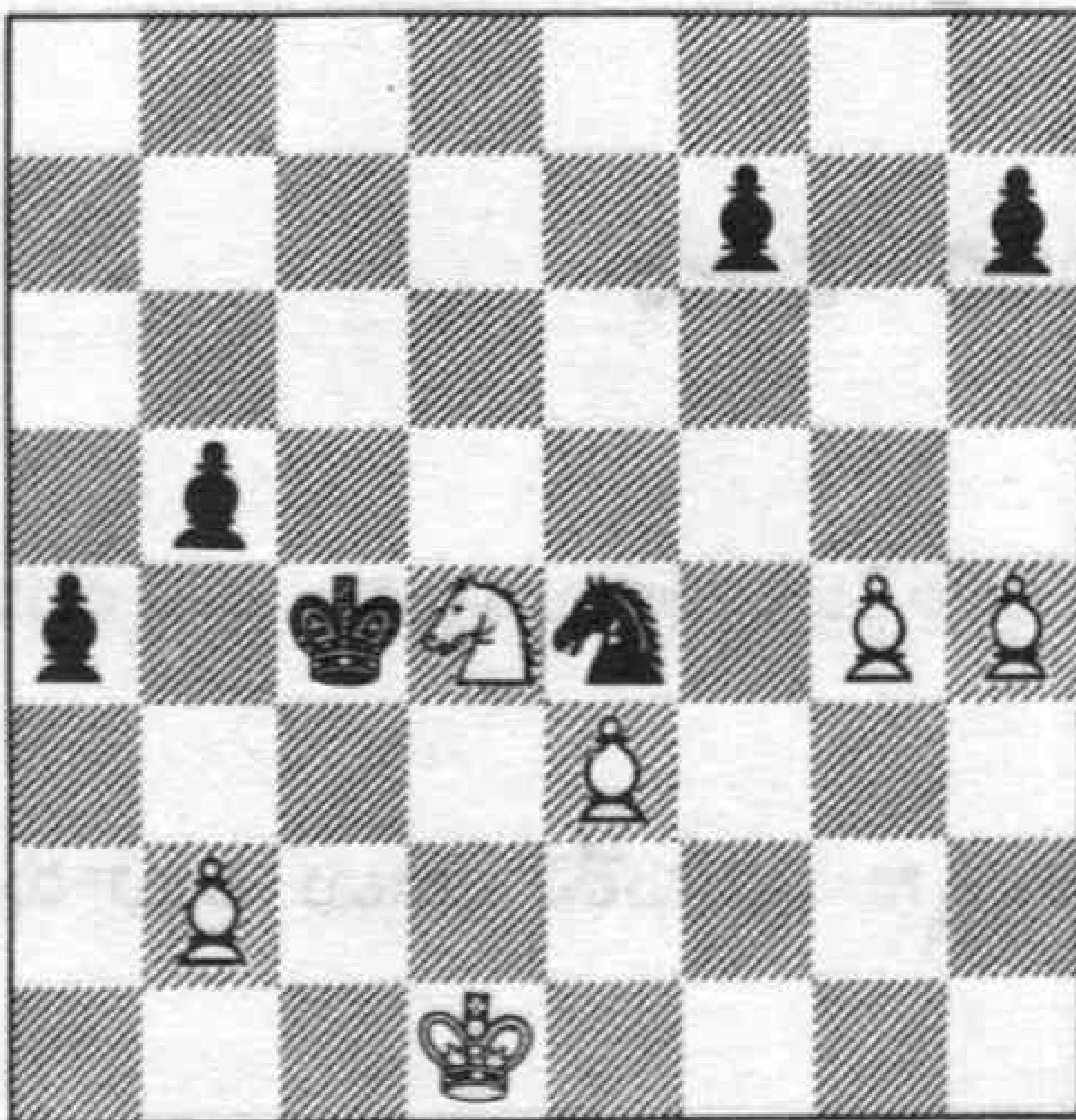
1937లో 10వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో రబినోవిచ్ బెలవెనేత్స్ మధ్య జరిగిన ఆటలో 401వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఇరుపక్షాల బలాల మోహరింపుని పోల్చి చూద్దాం. కేంద్రంలో ఉన్న నల్ల

401వ పటం

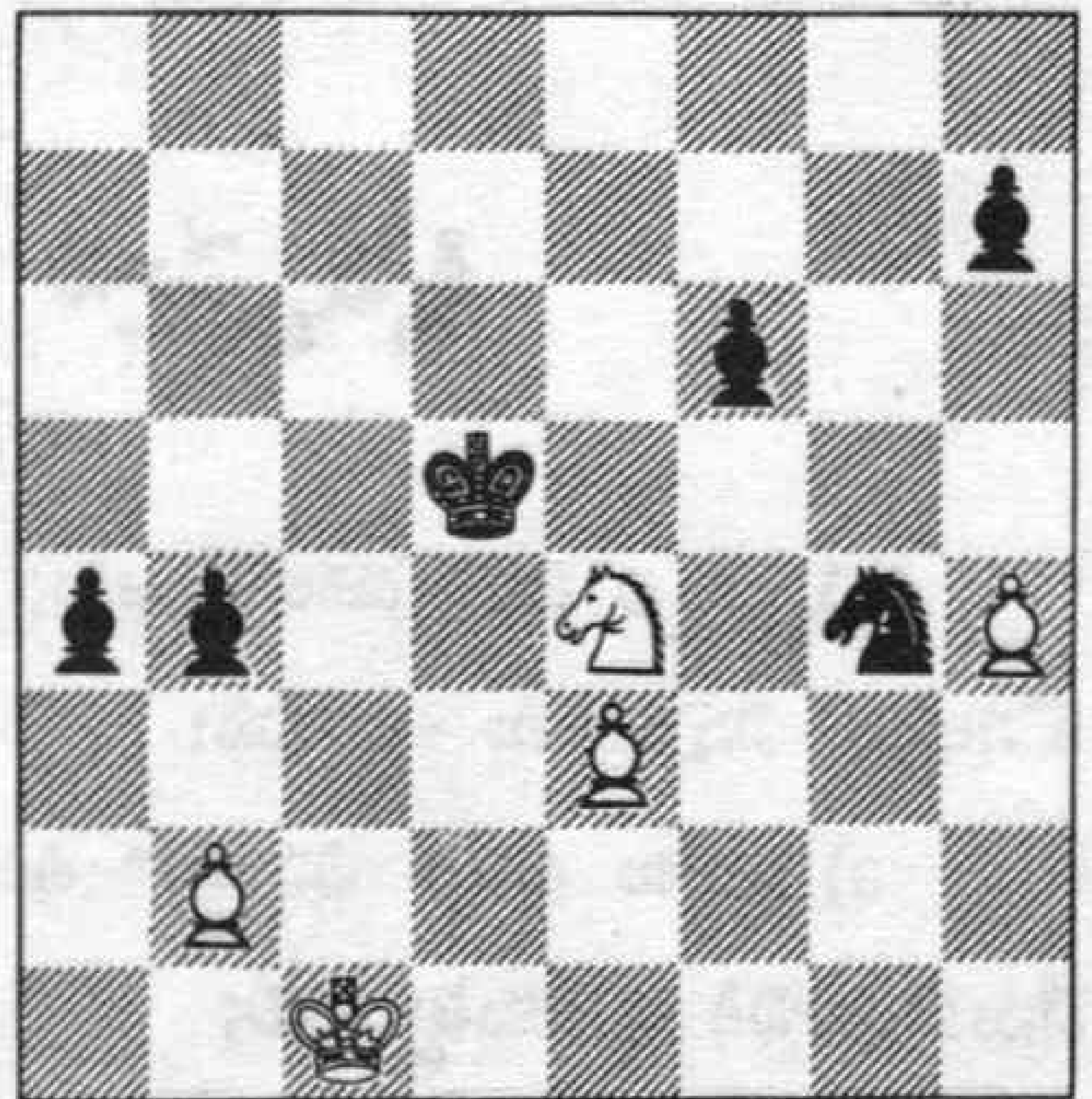


గుర్రం మూలంగా తెలుపుకి స్వేచ్ఛగా ఆడడానికి ఇబ్బంది అవుతుంది. తెల్ల గుర్రం ఒక మూలగా ఉంది. తెల్ల రాజుకంటె ముందుగా నల్ల రాజు కేంద్రం లోకి త్వరగా రాగలడు. నలుపుకి a శ్రేణిలో దూరంగా ఎదురులేని బంటు లభించే అవకాశం ఉంది. తెలుపుకి దూరంగా ఎదురులేని బంటు లభించే అవకాశం లేదు. ఈ విషయాలని బట్టి నలుపుకి పరిస్థితిలో ఆధిక్యత ఉందని అంచనా వేయవచ్చు. ఆట ఈ విధంగా కొనసాగింది. 1. Kf1 Kc6 2. Ke2 Kd5 3. Nf5 (3. Kd3కి జవాబుగా 3. ... Nc5+, తర్వాత Ke4 గాని,

402వ పటం



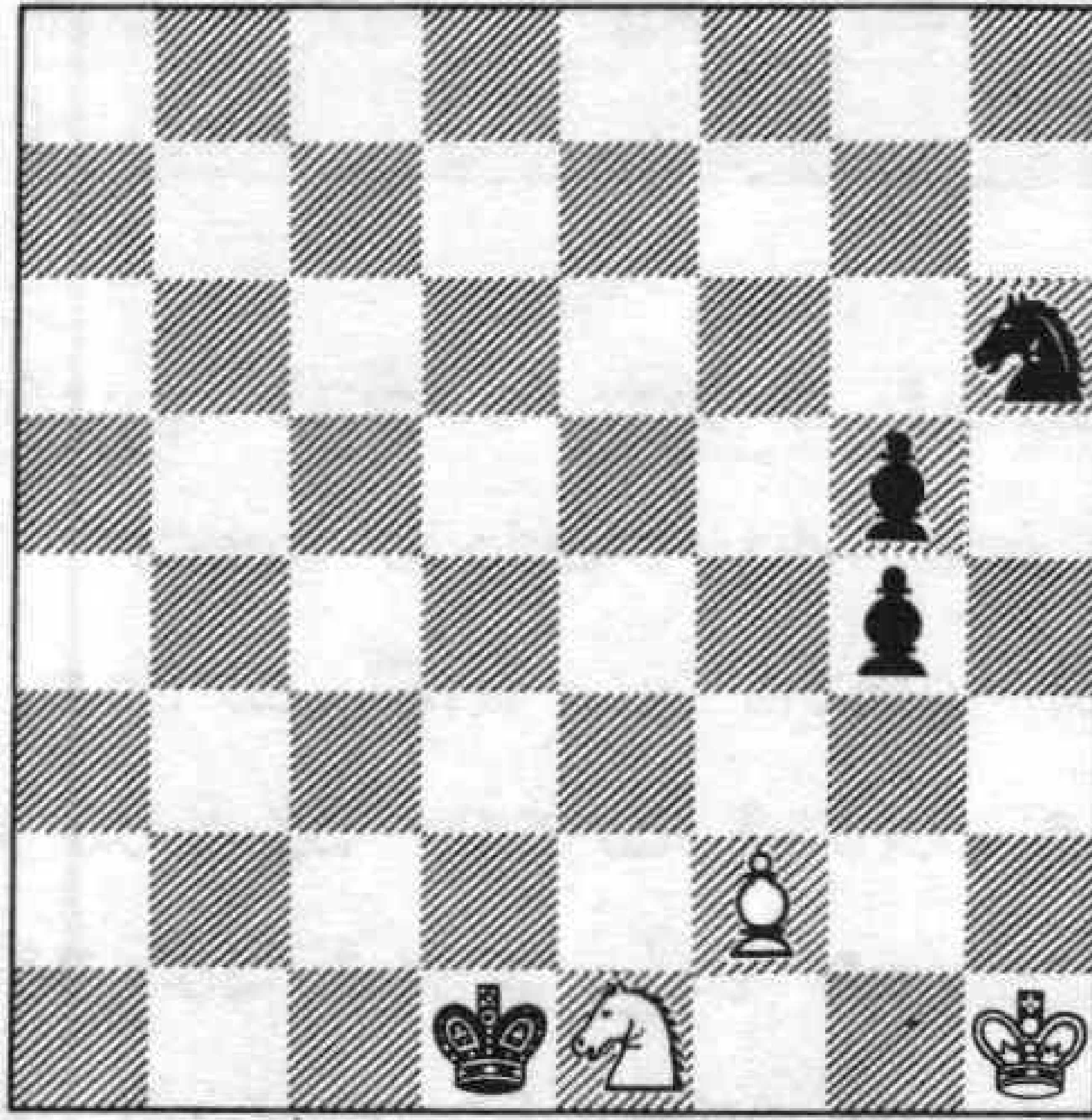
403వ పటం



Kc4 గాని వస్తుంది) 3. ... Kc4 4. Nd4 a5 5. h4 a4 6. g4 b5 7. Kd1 (402వ పటం) (7. g5 ఆడితే 7. ... b4 8. Kd1 Kd3 వగైరా) 7. ... Nf2+ 8. Kc2 N×g4 9. Nf5 f6 10. Nd6+ Kc5 11. Ne4+ Kb4 12. Kd2 Kb3 13. Kc1 Kc4 14. Kd2 b4 15. Kc1 Kd5. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు (403వ పటం).

అభ్యాసం 65.

404వ పటం



404వ పటంనుంచి గుల్యాయెవ్ కూర్చిన ఈ చివరి దశ విశ్లేషణని సాధించండి. తెలుపు ఆట ప్రారంభిస్తూ ఆట 'డ్రా' చెయ్యాలి.

క్లిష్టమైన చివరి దశలు

క్లిష్టమైన చివరి దశలలో ఆట కొనసాగించేటప్పుడు ముఖ్యంగా గుర్తుంచుకోవలసిన విషయాలు మూడు:

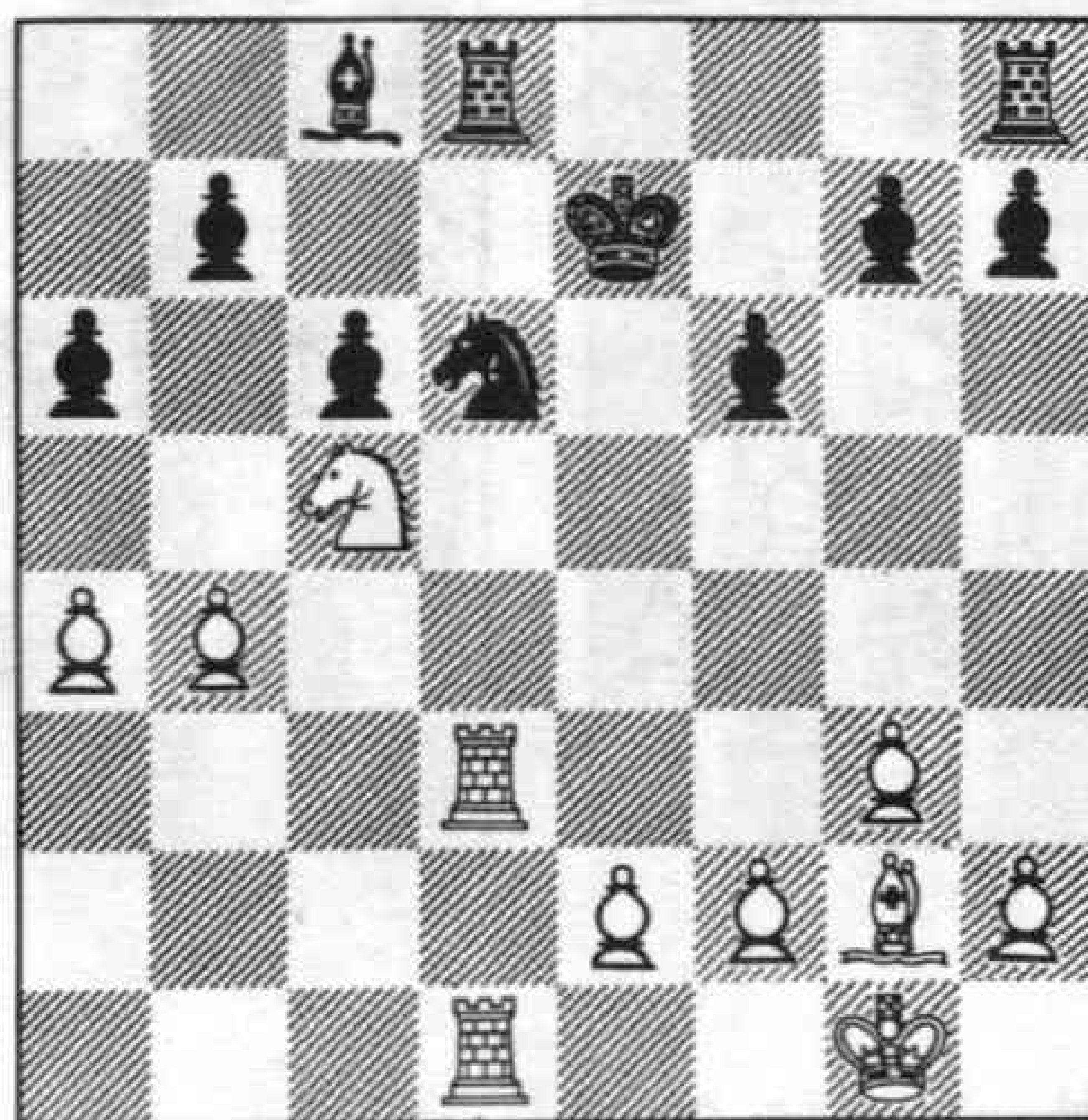
a) బలాలు ఆసరా ఎప్పుడూ ఉండేటట్లుగా ఎదురులేని బంటు తయారు చేసుకోవడానికి ప్రయత్నించాలి;

b) తన బలాన్ని సాధ్యమైనంత చురుకైన రీతిలో మోహరించాలి;

c) ప్రత్యర్థి బంట్లని ఆపడానికి, మీ బంట్లని ముందుకు తొయ్యడానికి వీలుగా మీ రాజుని కేంద్రానికి దగ్గరగా తీసుకురావాలి.

405వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి లెవెన్‌ఫిష్ (తెలుపు) ఫ్లోర్ తోటి (మాస్కో, 1936) ఆడి, చివరి దశ పరిస్థితిలో ఎంత నేర్పుగా విజయం సాధించాడో గమనించండి.

405వ పటం

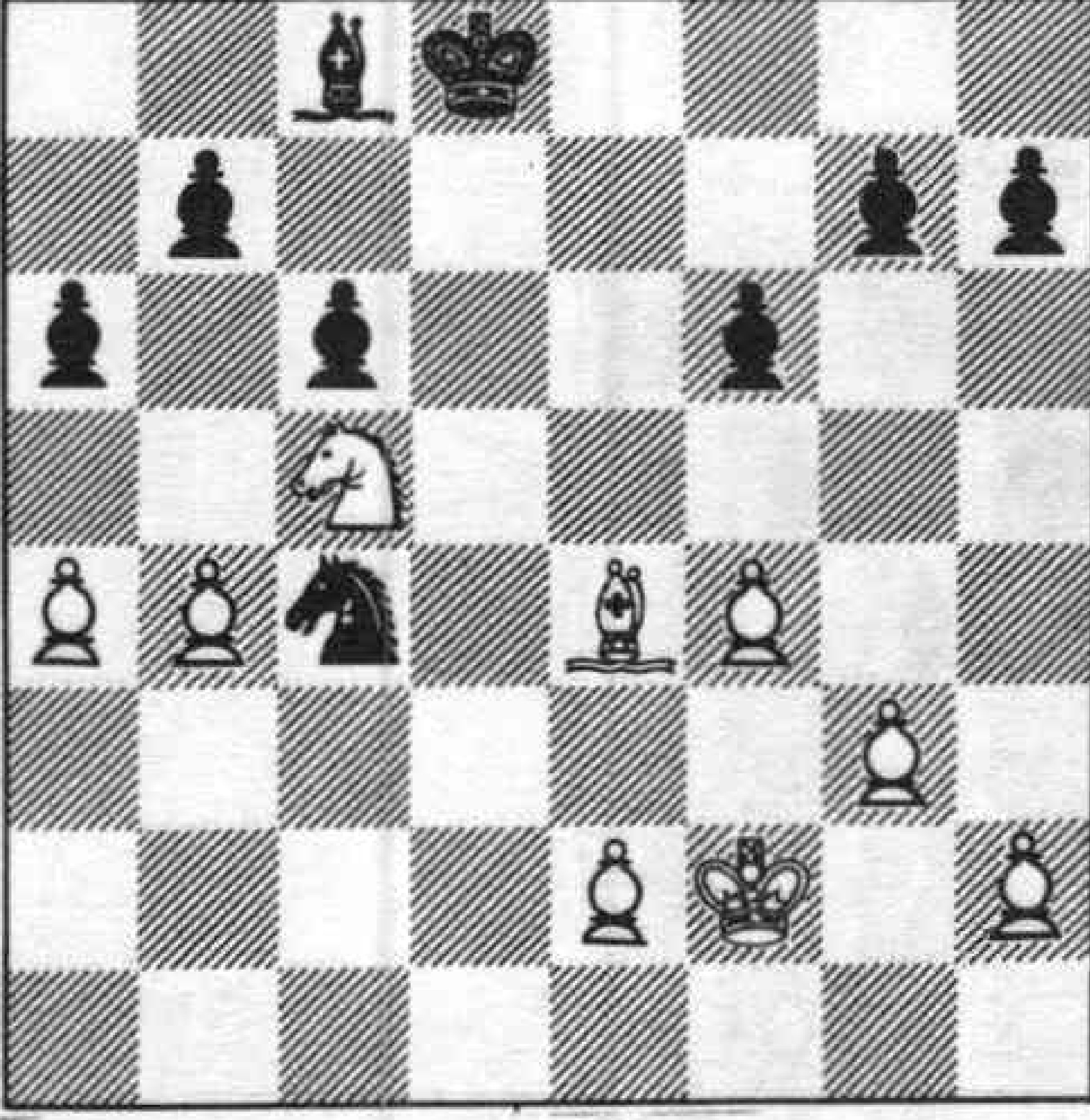


తెల్ల ఏనుగులు, గుర్రం, శకటు ప్రత్యర్థి బలం కంటె చురుకైన స్థానాలు ఆక్రమించుకున్నాయి. అంచేత తెలుపుకి కొంచెమే అయినా స్పష్టమైన ఆధిక్యత ఉంది. a5 ఎత్తు తర్వాత తెలుపు తన రెండు బంట్లతో ప్రత్యర్థి మంత్రి వైపు మూడు బంట్లని నిరోధించవచ్చు. తెలుపుకి కేంద్రంలో e శ్రేణిలో ఎదురులేని బంటు లభిస్తుంది.

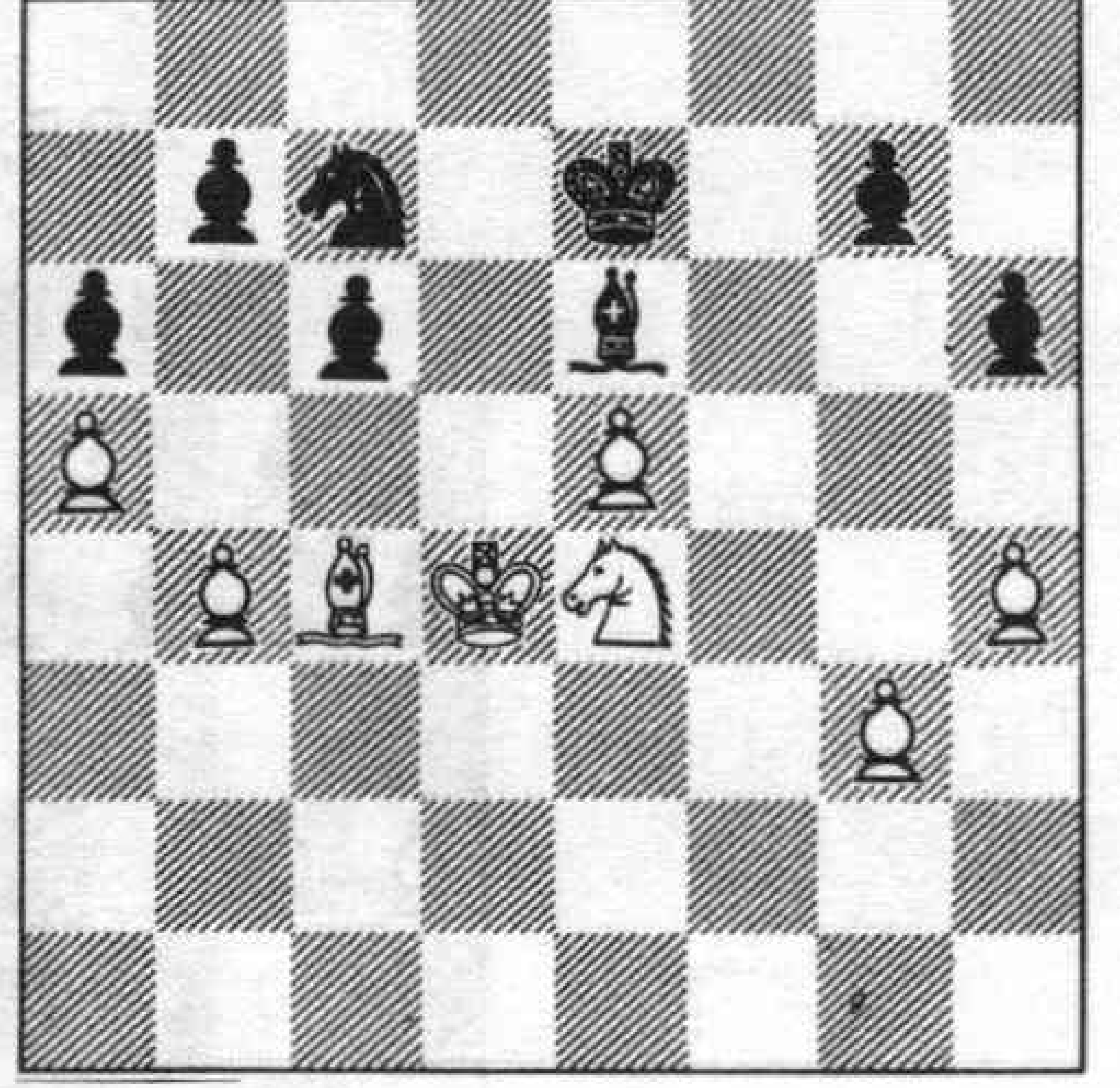
ఆట చివరి దశ ఈ విధంగా కొనసాగింది. 1. f4! (ఏనుగుల మార్పిడి జరగబోతోందని ముందుగానే ఊహించి, తెలుపు తన రాజుని కేంద్రంలోకి తేవడానికి మార్గం చేసుకుంటున్నాడు) 1. ... Nc4 2. Kf2 R×d3 3. R×d3 Rd8 4. R×d8 K×d8 5. Be4! (406వ పటం) (బెంపో పొందుతూ తెలుపు తన శకటుని మంచి గడిలోకి మారుస్తున్నాడు. ఈ గడి

నుంచి శకటు బల్ల రెండు వైపులని దాడిలో ఉంచుతుంది) 5. ... h6 6. Bd3 Nb6 (6. ... Nb2 ఎత్తు మెరుగు) 7. e4! Na8 8. Ke3 Nc7 9.a5! Ke7 10.Bc4 Kd6 11.Kd4 Ne8 12. e5+ f×e5 13. f×e5+ Ke7 14. h4! Nc7 15. Ne4 Be6 (407వ పటం) (లేక

406వ పటం



407వ పటం



14. ... Ne8 ఆడితే 15. Kc5 తర్వాత తెల్ల రాజు ప్రత్యర్థి కుహరంలోకి చొచ్చుకొని పోయి ఆట తేలి పోతుంది.) 16. Nd6 B×c4 17. K×c4 Ke6 18. N×b7. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 18. ...K×e5 19. Kc5 Nd5 20.Nd8 తర్వాత తెలుపు నిస్సందేహంగా గెలుస్తాడు.

8. చదరంగ చిత్రణ

చదరంగ చిత్రణ అనేది చాలా ఆసక్తిదాయకమైన కళ. చదరంగం సమస్యలని చిత్రించడం, సాధించడం, చివరి దశ విశ్లేషణలలో ఉన్న క్రియాత్మక శక్తి వలన ఆకర్షితులై ఎంతో మంది ఔత్సాహికులు ఈ కళని అభ్యసిస్తున్నారు.

చదరంగ చిత్రణలో యివి రెండూ మహా జనాదరణమైన ఉపవిభాగాలు.

తెలుపు గాని, నలుపు గాని ఒక నిర్ణీతమైన ఎత్తుల సంఖ్యలో ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలుగా కూర్చబడిన పరిస్థితులని "సమస్యలు" అంటారు. సమస్యని సాధించడానికి కావలిసిన ఎత్తుల సంఖ్యని బట్టి వీటిని రెండెత్తుల సమస్యలు (twomovers), మూడెత్తుల సమస్యలు (threemovers) మొదలైన విధంగా నిర్దేశించవచ్చు.

"చివరి దశ విశ్లేషణ"లనేవి కూడా సమకూర్చబడిన పరిస్థితులే. వీటిలో తెలుపు లేక నలుపు గెలవడానికి గాని, 'డ్రా' చెయ్యడానికి గాని మార్గాలు కనిపెట్టాలి.

రష్యా దేశానికి చెందిన ట్రోయిట్స్కీ, వి. ప్లాతొవ్, ఎమ్. ప్లాతొవ్, ఎల్. కుబ్బెల్, ఎ. గలిట్స్కీ, ఎల్.ఇసాయెవ్‌లు చదరంగ చిత్రణ కళలో పేరెన్నికగన్న వారిలో కొందరు.

ఎంతో అమోఘమైన "చివరి దశ విశ్లేషణలు" సమకూర్చి, ప్రఖ్యాతి గాంచిన ట్రోయిట్స్కీకి అభినందన సూచకంగా సోవియట్ ప్రభుత్వం "ప్రతిభా కళా సేవకుడు" అనే బిరుదునిచ్చింది.

ప్రస్తుతం సోవియట్ చదరంగ సమస్య కళాకారులు సమస్యలు, చివరి దశ విశ్లేషణల చిత్రణలో కొత్త పుంతలు తొక్కుతూ, తమ రచనలని సోవియట్, అంతర్జాతీయ పోటీలకి పంపిస్తున్నారు. తాము కూర్చిన వాటిని పత్రికలలో ప్రచురిస్తున్నారు. సోవియట్ యూనియన్‌లో వివిధ జట్ల మధ్య చదరంగ చిత్రణలో తరుచూ పోటీలు జరుగుతూ ఉంటాయి.

సమస్యలనీ, విశ్లేషణలనీ తయారుచేసేటప్పుడు ముఖ్యంగా చూడవలసిం దేమిటంటే బల్లమీద ముందుగా చూపించే పరిస్థితి సాధ్యపూర్వకంగా ఉండాలి. అంటే ప్రారంభ స్థితినుంచి చదరంగ సూత్రాలననుసరిస్తూ ఆడగా వచ్చిన పరిస్థితులే సమకూర్చాలి. (ఉదాహరణకు h1లో తెల్ల శకటు, g2లో తెల్ల బంటు ఉండడానికి వీలు లేదు.) సమస్యని పూరించడానికి మార్గం ఒకటే ఉండాలి. సాధ్యమైనంత తక్కువ బలగంతోటి సమస్యని కూర్చాలి.

సమస్యలని, విశ్లేషణలని సాధిస్తే మీకు మిళిత దృష్టి అలవడుతుంది. మధ్య దశలో వచ్చే క్లిష్టమైన పరిస్థితులని అంచనా వేయగల్గుతారు. ఇచ్చిన పరిస్థితిలో బల్లమీద ఉన్న ప్రతి బంటు, బలం ఎటువంటి పాత్ర వహిస్తుందో పసిగట్టగల్గుతారు. ఇంతే కాకుండా సాధ్యమైనన్ని తక్కువ ఎత్తులలో గెలిచే నేర్పు, ఎంతో ప్రతికూలమైన పరిస్థితులలో 'డ్రా' కోసం పాటుపడగలిగే ఓర్పు మీకు లభిస్తాయి.

సమస్యలు, విశ్లేషణలు మీ ఆలోచనా శక్తిని పెంపొందించి, కొత్త కొత్త మూల భావాలని పరిచయం చేస్తాయి.

సమస్యలు

సమస్యలని కూర్చేటప్పుడు, తీర్చేటప్పుడు ముఖ్యంగా గమనించవలసిన విషయాలు ఐదు.

1. పూరణలో మొదటి ఎత్తు సామాన్యమైనదిగా ఉండాలి. అంటే – బలాన్ని చంపడం గాని, 'షా' చెప్పడం గాని లేకుండా.

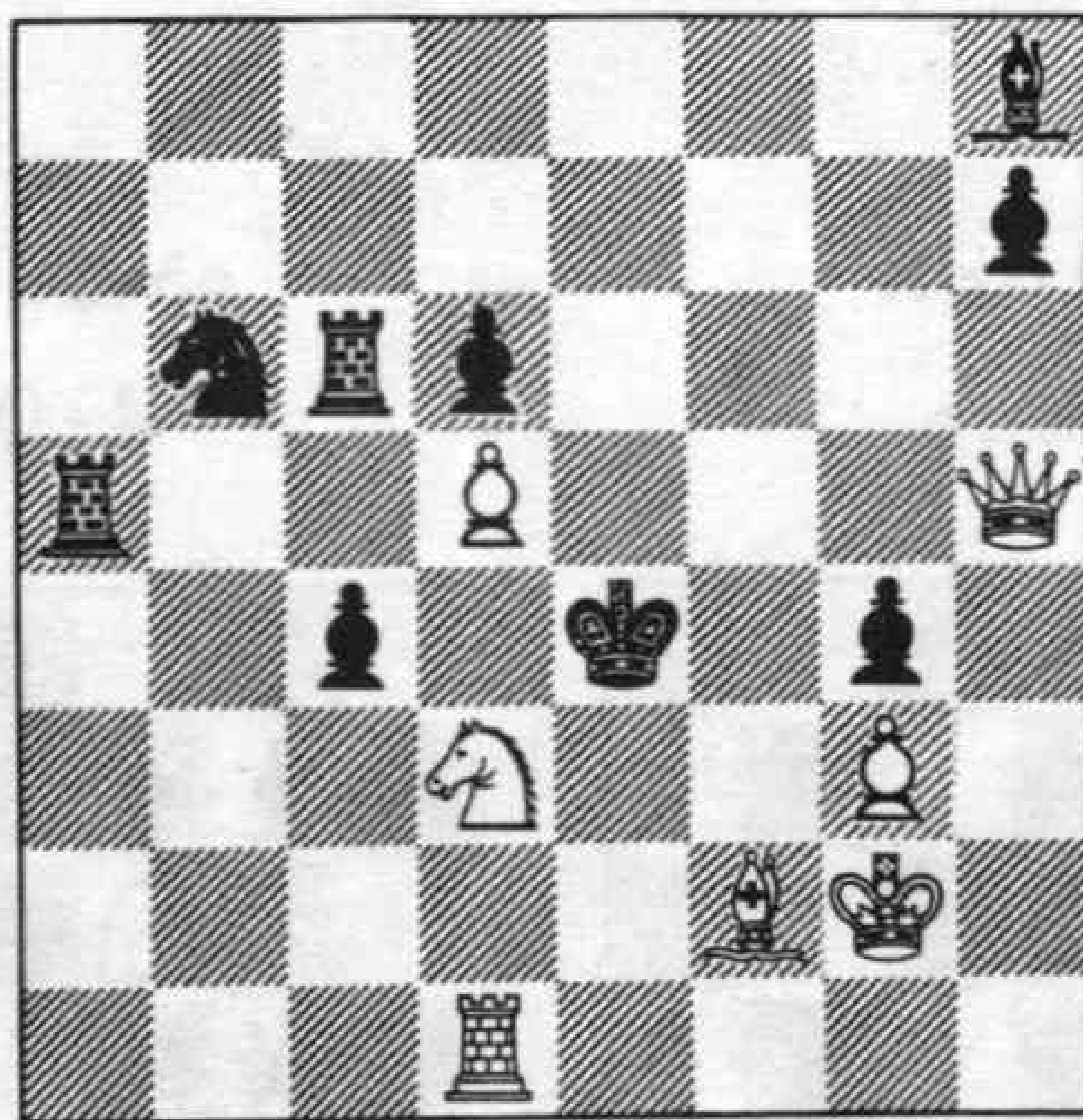
2. నల్ల రాజు తప్పుకోవడానికి వీలున్న గళ్లని మొదటి ఎత్తుతో అడ్డగించకూడదు.

3. రెండెత్తుల సమస్యలలో ప్రారంభ పరిస్థితినుంచి తెల్ల రాజుకి 'షా' వచ్చే అవకాశం ఉండకూడదు. అటువంటి అవకాశం ఉంటే దాన్ని ఎదుర్కొంటూ తెలుపు ఆటకట్టు చెయ్యగలిగి ఉండాలి.

4. నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడానికి ఎంత ఎక్కువ సంఖ్యలో జవాబులు ఉంటే సమస్య అంతరక్తి కడుతుంది. దీని మూలంగా సమస్యా పూరణలో ఎక్కువ వరసలు ఉండటానికి వీలవుతుంది.

5. పూరణలు వీలయ్యే వరసలన్నింటిలోనూ, తెలుపు మొదటి ఎత్తు అలాగే తర్వాతి ప్రతి యెత్తూ విధిగా ఒకటే ఉండాలి.

408వ పటం



ఉదాహరణకు 408వ పటంలో చూపించిన ఇస్సర్యానొవ్ కూర్చిన సమస్యని పరిశీలిద్దాం. తెలుపు ప్రారంభిస్తూ రెండెత్తులలో ఆటకట్టు చెయ్యాలి.

సమస్యని పూరించే ముందు ఒక విషయం గమనించండి. d5లో ఉన్న బంటుని, d3లో ఉన్న గుర్రాన్ని నలుపు చంపవచ్చు. ఎత్తు నలుపుదై, అతను గుర్రాన్ని చంపితే, 1. ... c×d3కి జవాబుగా తెలుపు 2. Re1++తో

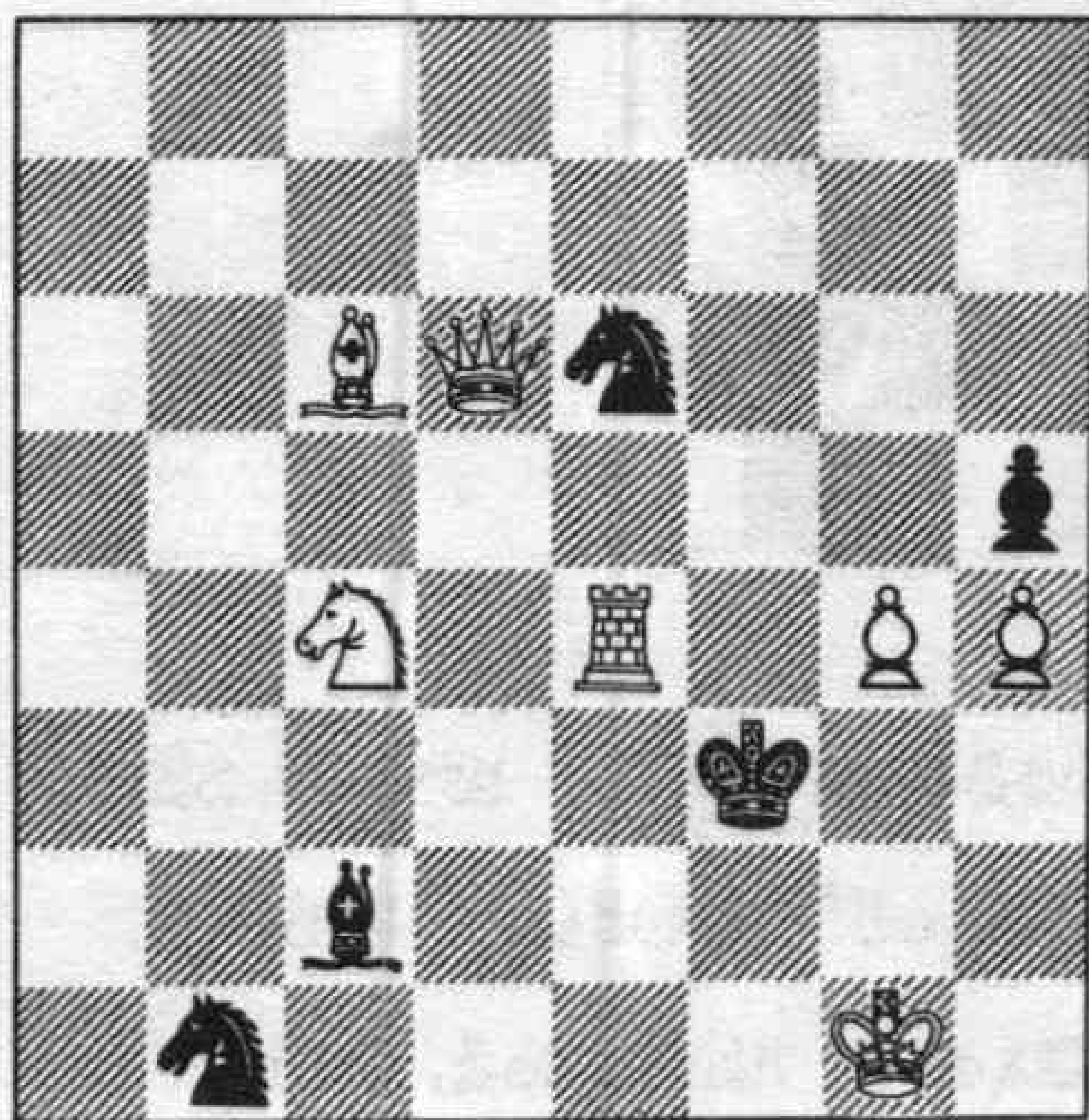
ఆటకట్టు చేస్తాడు. నల్ల బంటు d3 గడిలో ఉన్న కారణంచేత నల్ల రాజు ఆ గడిలోకి వెళ్లడానికి వీలు లేదు. అలాగే 1. ... R × d5కి జవాబుగా 2. Q × g4++ (ఇప్పుడు d5 గడికి నల్ల రాజు వెళ్లడానికి వీలు లేదు). 1. ... N × d5కి జవాబుగా 2. Q × h7++ (మళ్లీ d5 గడికి అడ్డం వచ్చింది) ఎత్తులు వస్తాయి.

పై సమస్యని సాధిస్తూ తెలుపు 1. Ne5! ఆడతాడు (ఇప్పుడు 2. Rd4++ దెబ్బ ఉంది). 1. ... R × d5కి జవాబుగా 2. Re1 ++ (d5 గడి అవరోధం) 1. ... B × e5, 2. Q × h7++ (e5 గడికి అడ్డం వచ్చింది); 1. ... d × e5, 2. Q × g4++ (మళ్లీ e5 గడికి అడ్డం).

ఆసక్తికరమైన కొన్ని సమస్యలు 409–415వ పటాలలో చూడండి (వాటిని సాధించండి). వాటికి పరిష్కారాలు అధ్యాయం చివర ఉన్నాయి. సమస్యలలో ఎప్పుడూ మొదటి ఎత్తు తెలుపుదే గాబట్టి ప్రత్యేకించి ఈ విషయాన్ని ప్రతీ సమస్య కింద సూచించనవసరం లేదు.

గరీట్స్కీ, 1892

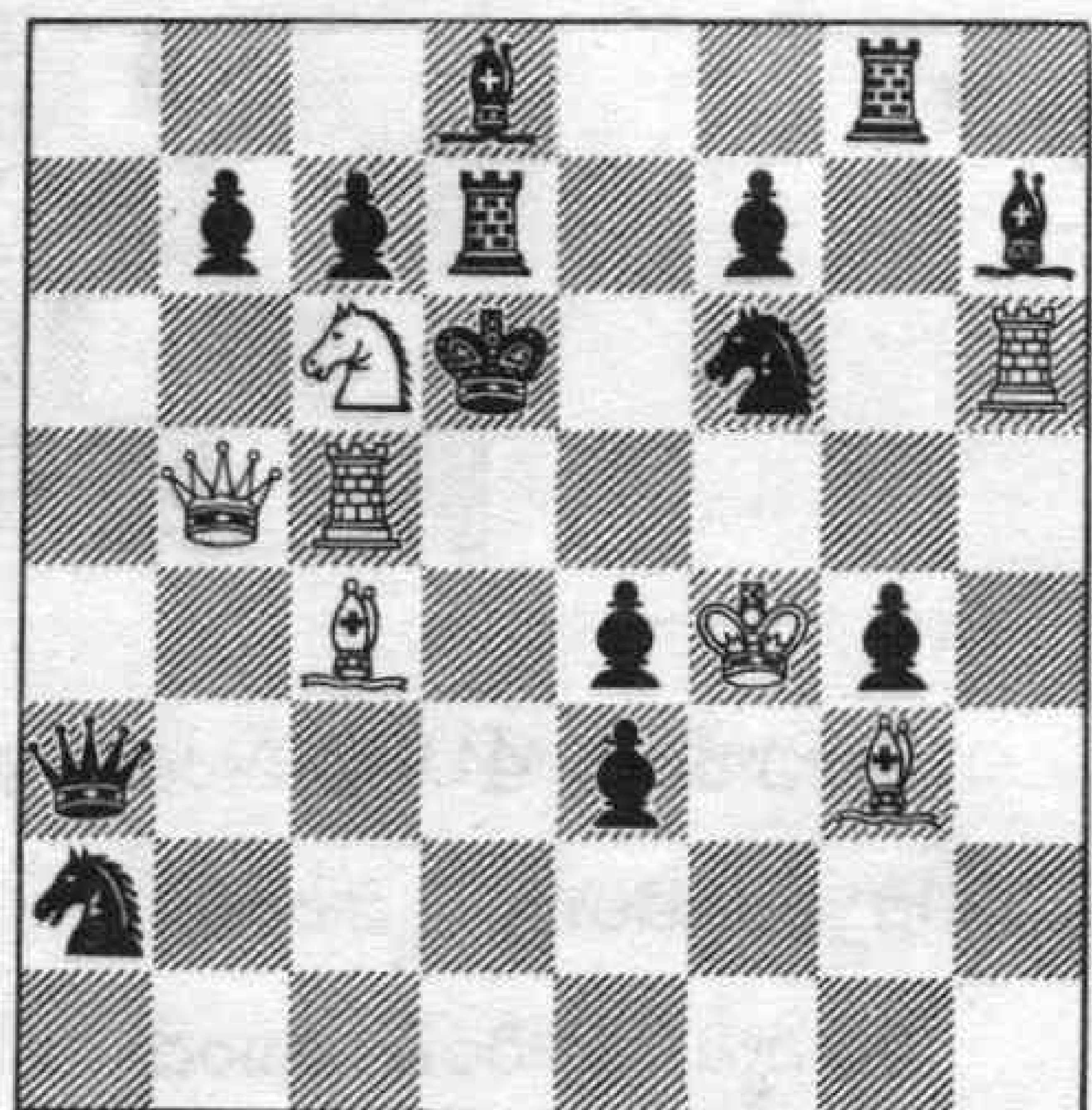
409వ పటం



రెండెత్తులలో ఆటకట్టు

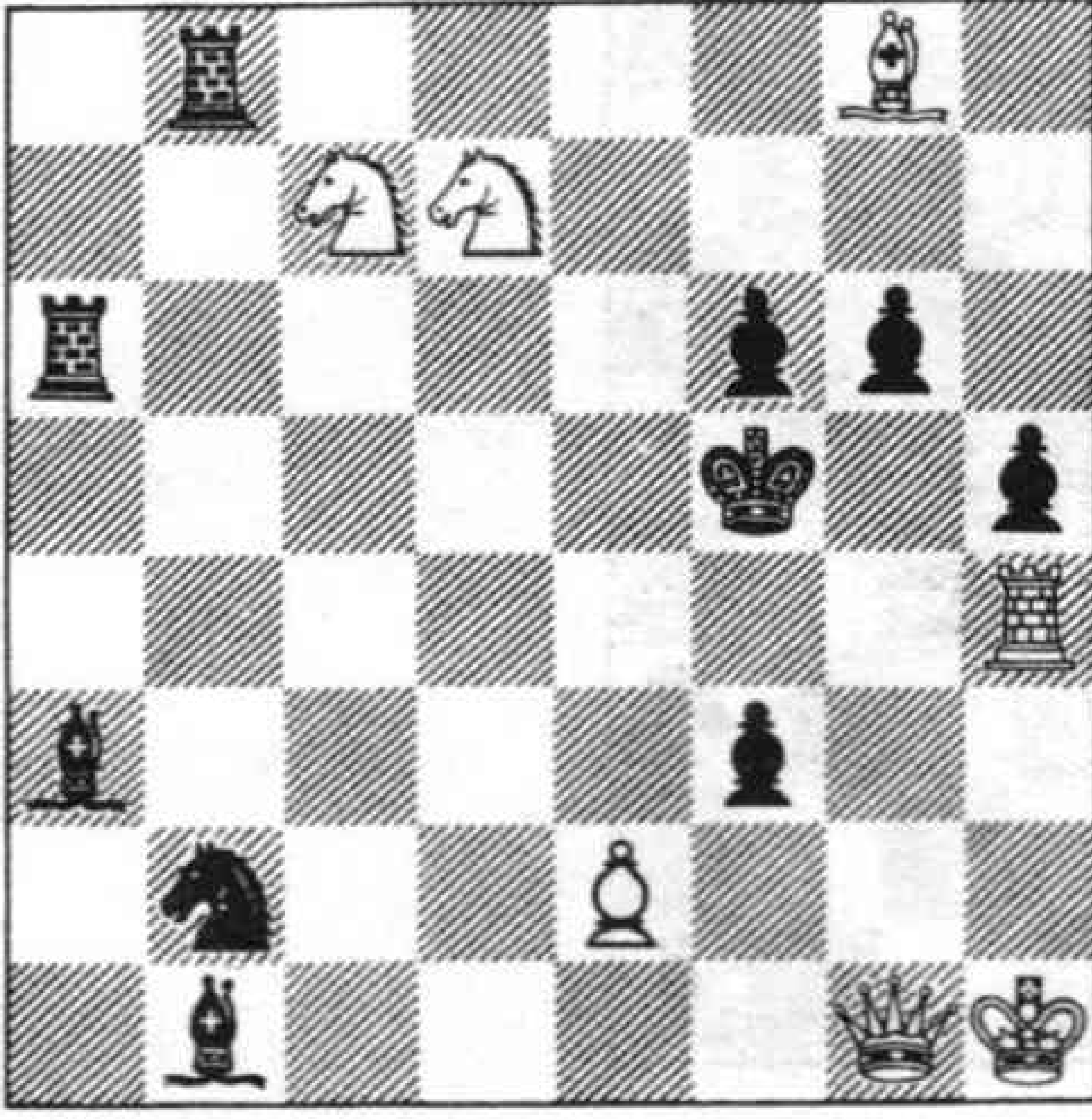
ఇసాయెవ్, 1928

410వ పటం



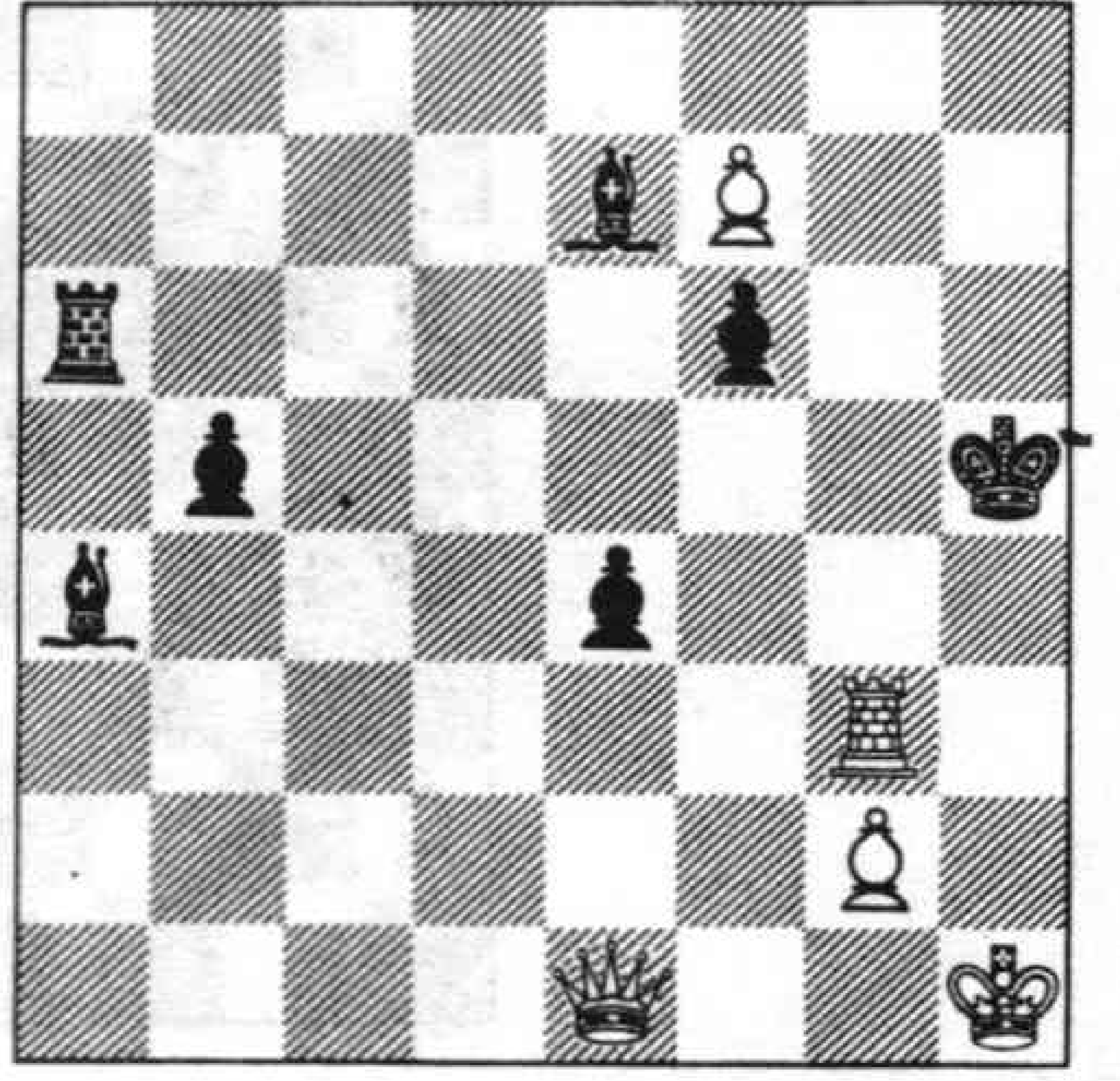
రెండెత్తులలో ఆటకట్టు

కుబ్బెల్, 1928
411వ పటం



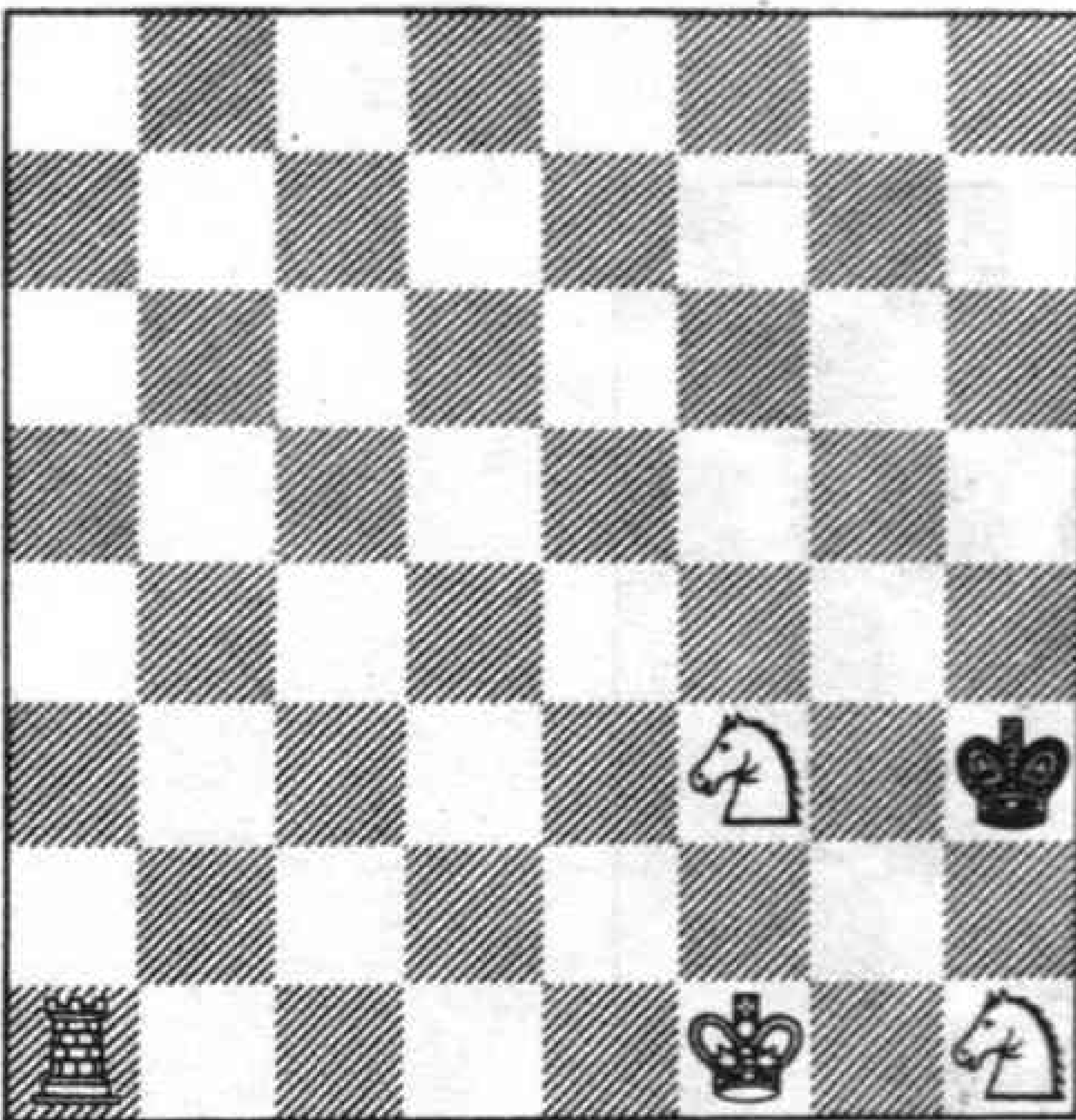
రెండెత్తులలో ఆటకట్టు

కుబ్బెల్, 1936
412వ పటం



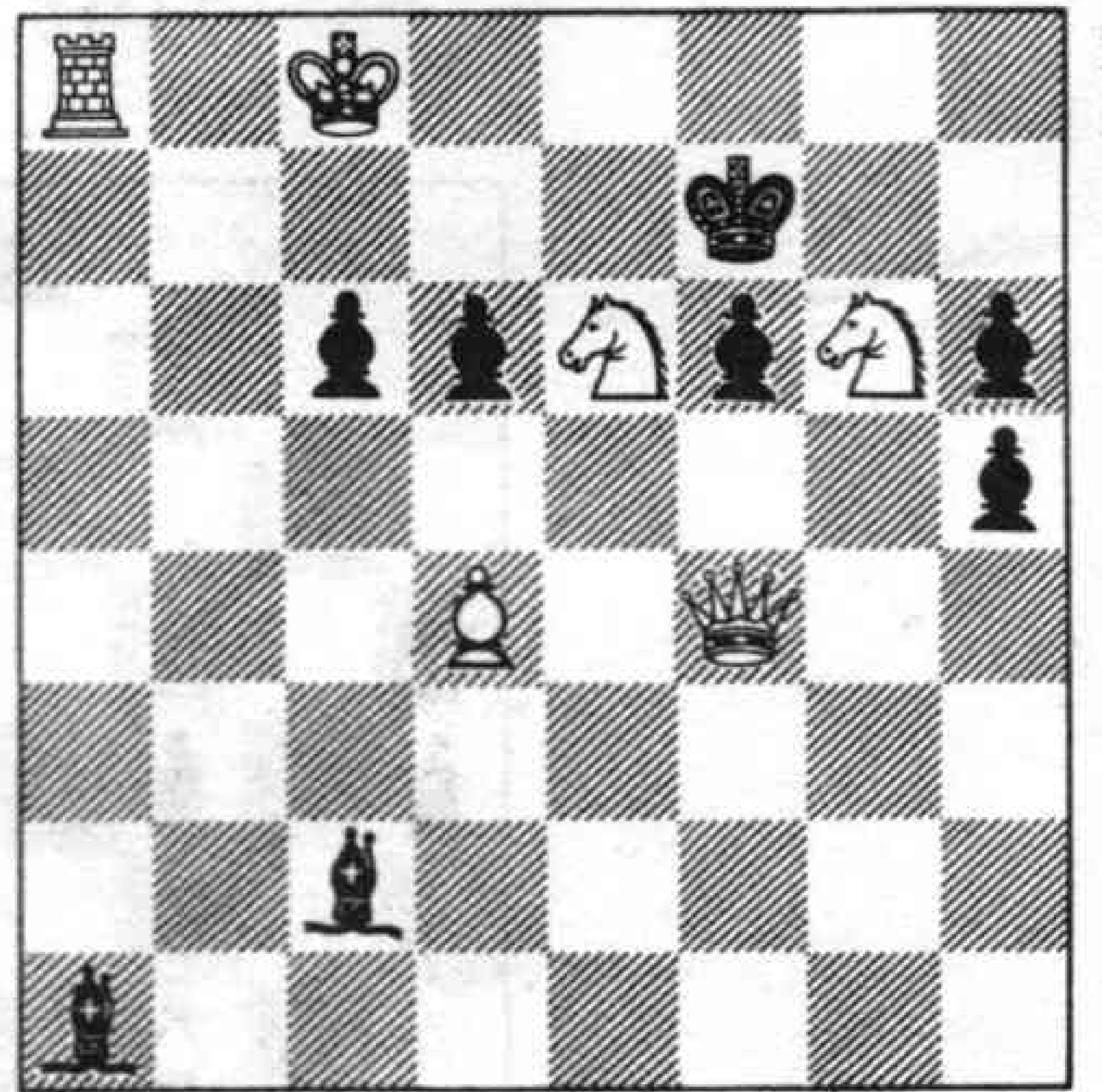
మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

సొకోల్‌స్కీ
413వ పటం



మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

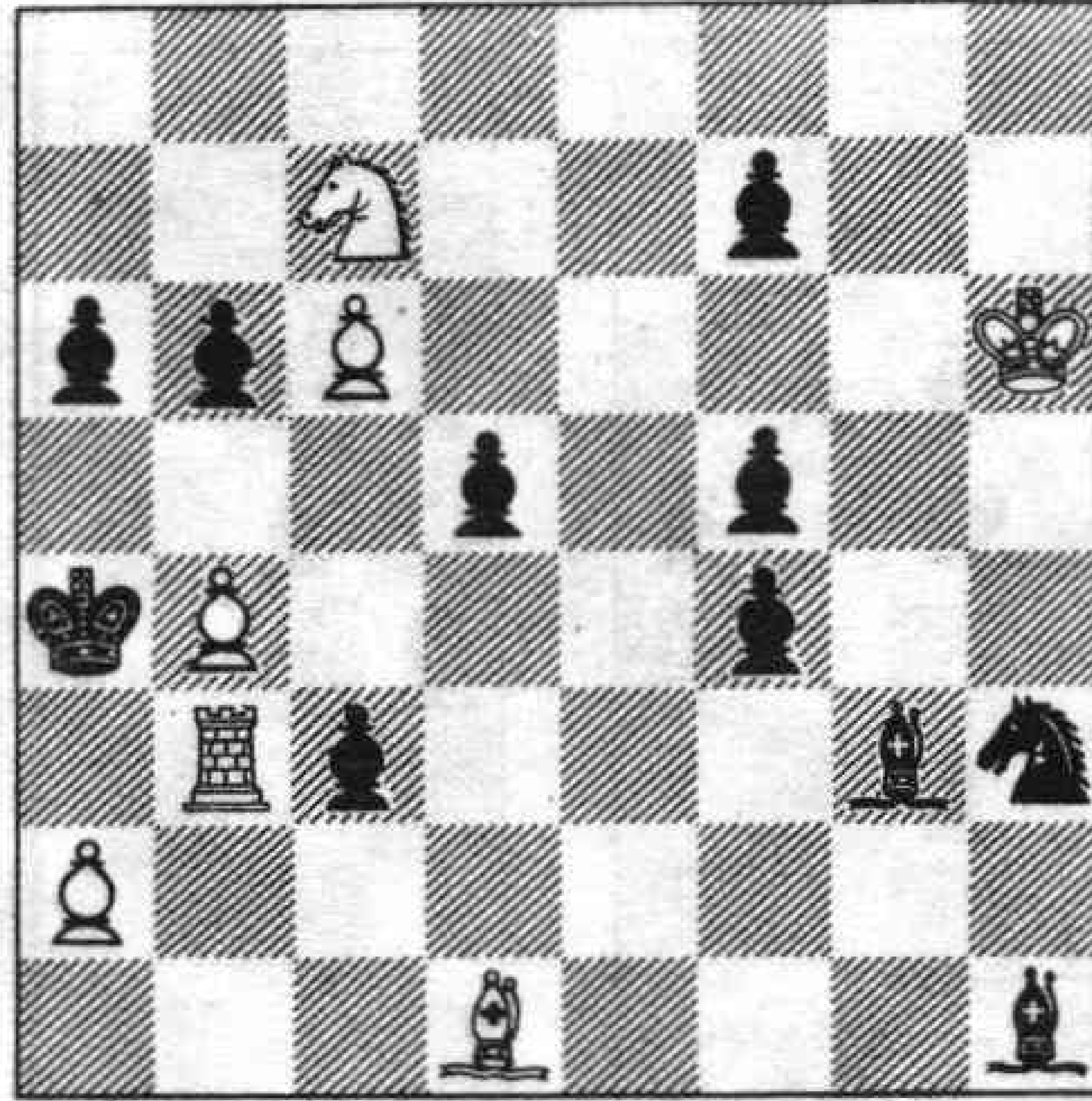
అల్యోహిన్, 1914
414వ పటం



మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

హెబెల్త్, 1965

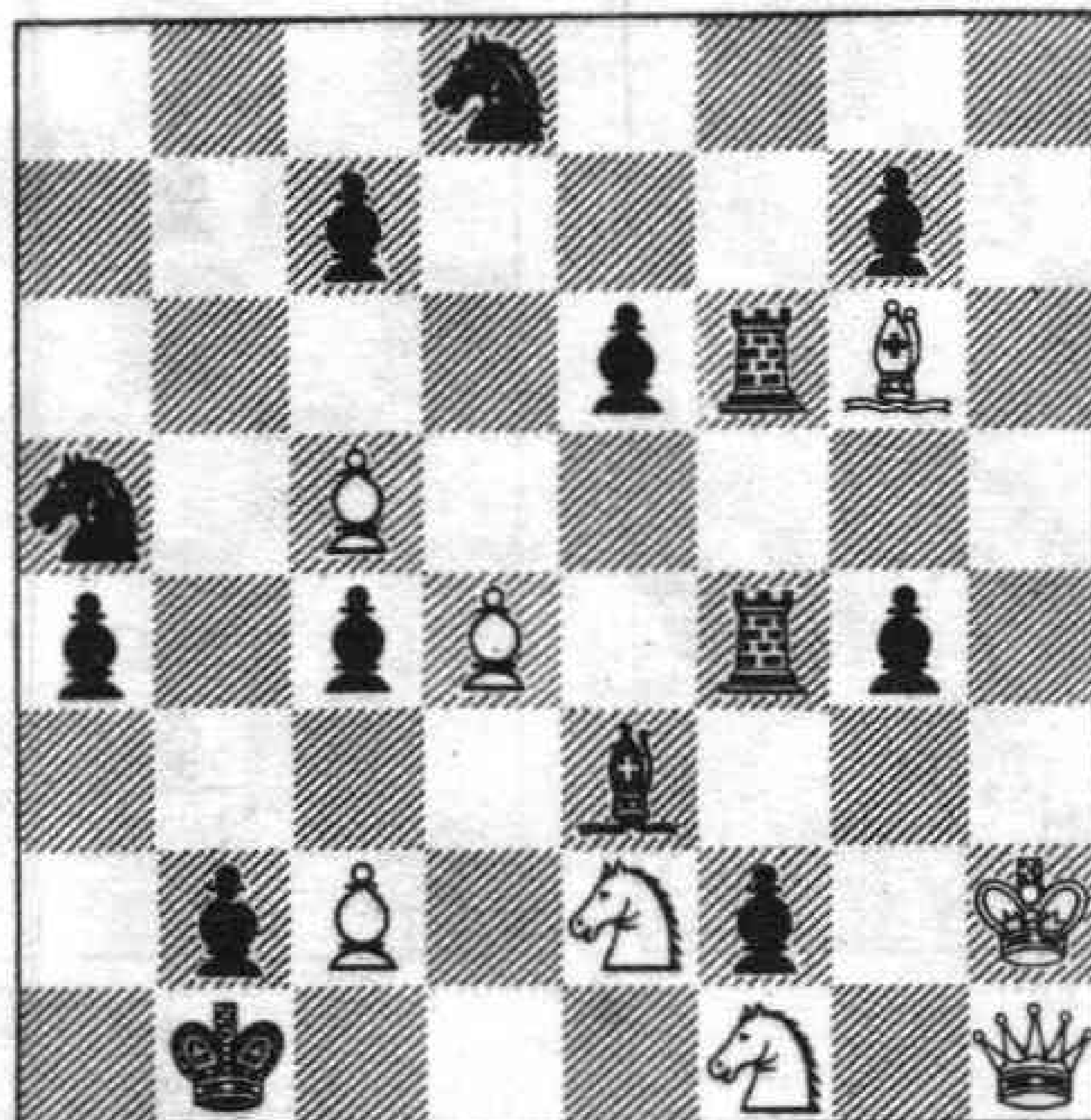
415వ పటం



నాలుగెత్తులలో ఆటకట్టు

ప్రసిద్ధిచెందిన రష్యన్ ఆటగాడు పెట్రోవ్ 1824 సంవత్సరంలో కూర్చిన సమస్యని 416వ పటంలో చూడండి. దీన్ని విపులంగా వివరించి

416వ పటం



పరిష్కారం యిస్తున్నాం. దీని పేరు "మాస్కోనుంచి పారిస్‌కి నెపోలియన్ పలాయనం."

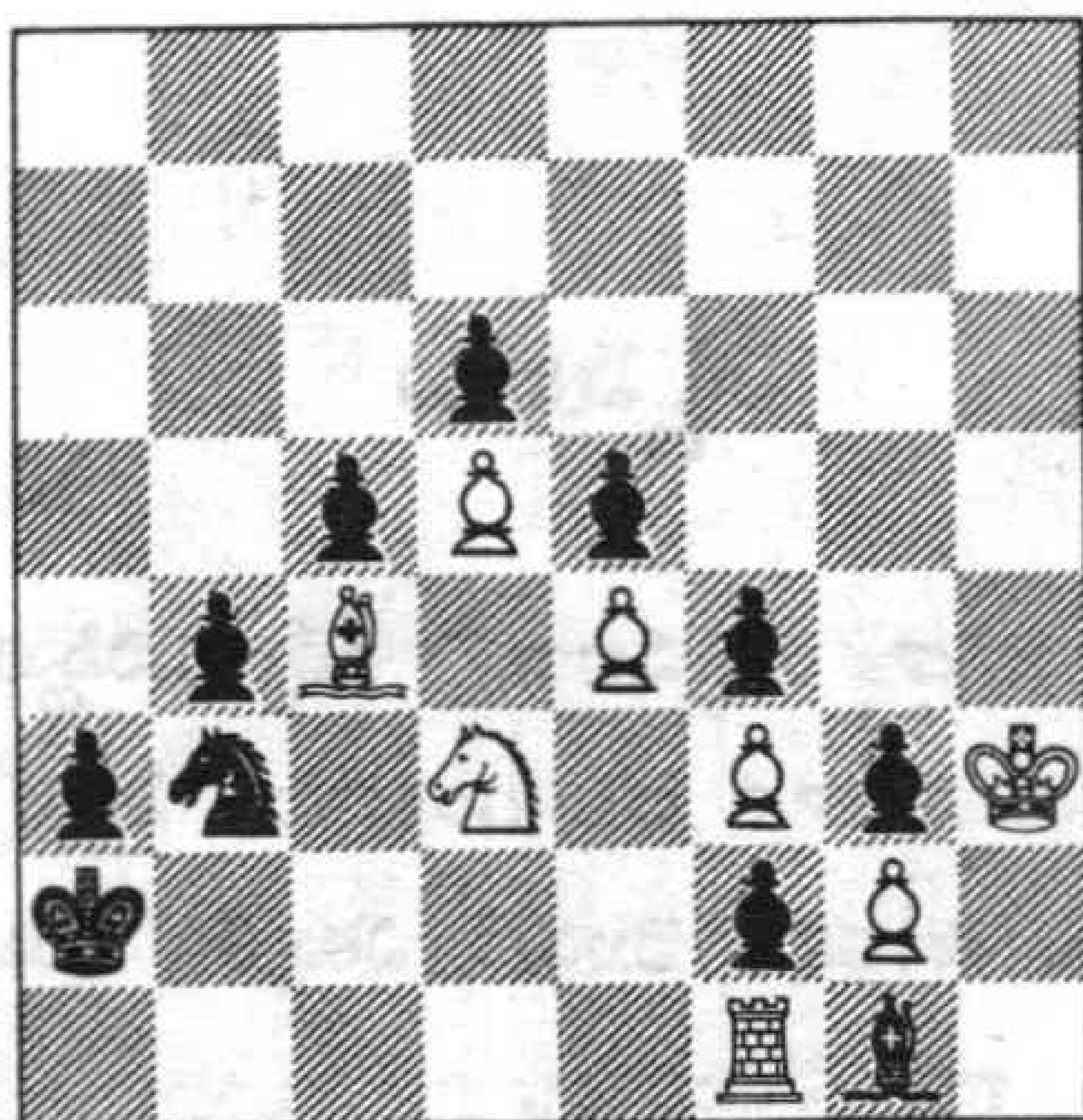
a1 గడి మాస్కో. h8 గడి పారిస్. a8—h1 దీర్ఘ కర్ణం బెరెజినా నది. నల్ల రాజేమో నెపోలియన్, అతన్ని వెంటాడే రష్యన్ అశ్వికదళం తెల్ల గుర్రాలు. సమస్యా పూరణం చాలా రంజుగా ఉంటుంది.

1. Nd2+ Ka2 2. Nc3+ Ka3 3. Ndb1+ Kb4 4. Na2+ Kb5 5. Nbc3+ Ka6 6. Nab4 [నెపోలియన్ బెరెజినా నదిని దాటేటప్పుడు అతన్ని పట్టి బంధించే అవకాశాన్ని జారవిడిచిన ఉదంతాన్ని సూచిస్తూ పెత్రోవ్ ఇలా రాస్తాడు: "మంత్రితో నెపోలియన్ దారిని అడ్డగిస్తే (బహుశా 6. Qa8++ ఎత్తు), పారిస్ పట్టణానికి పోకుండా అతని ఆటకట్టేది") 6. ... Ka7 7. Nb5+ Kb8 8. Na6+ Kc8 9. Na7+ Kd7 10. Nb8+ Ke7 11. Nc8+ Kf8 12. Nd7+ Kg8 13. Ne7+ Kh8 14. Kg2++.

పారిస్ వరకూ పారిపోయిన తర్వాత నెపోలియన్ ఆటకట్టింది. యీ సమస్యలో బలాబలాల మోహరింపు చూడ్డానికే తమాషాగా వుంటుంది.

1878లో షూమొవ్ కూర్చిన "బాల్కన్స్ పర్వతాలని దాటడం"

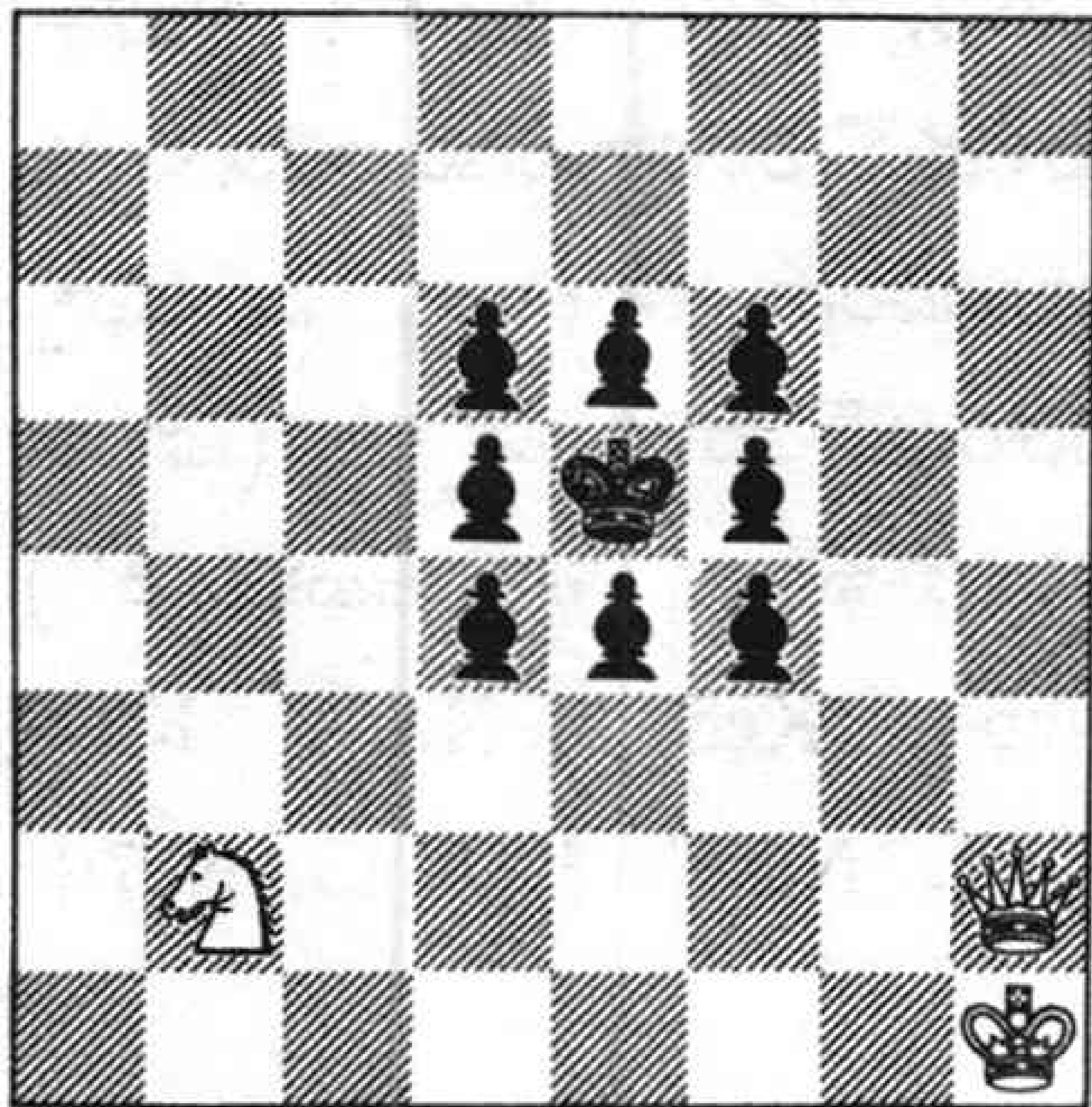
417వ పటం



సమస్య (417వ పటం) కూడా చూడ్డానికి చాలా పసందుగా ఉంటుంది. తెలుపు ఎనిమిది ఎత్తులలో ఆటకట్టాలి. పూరణ చాలా సులభం.

''భూగృహంలో రాజు''

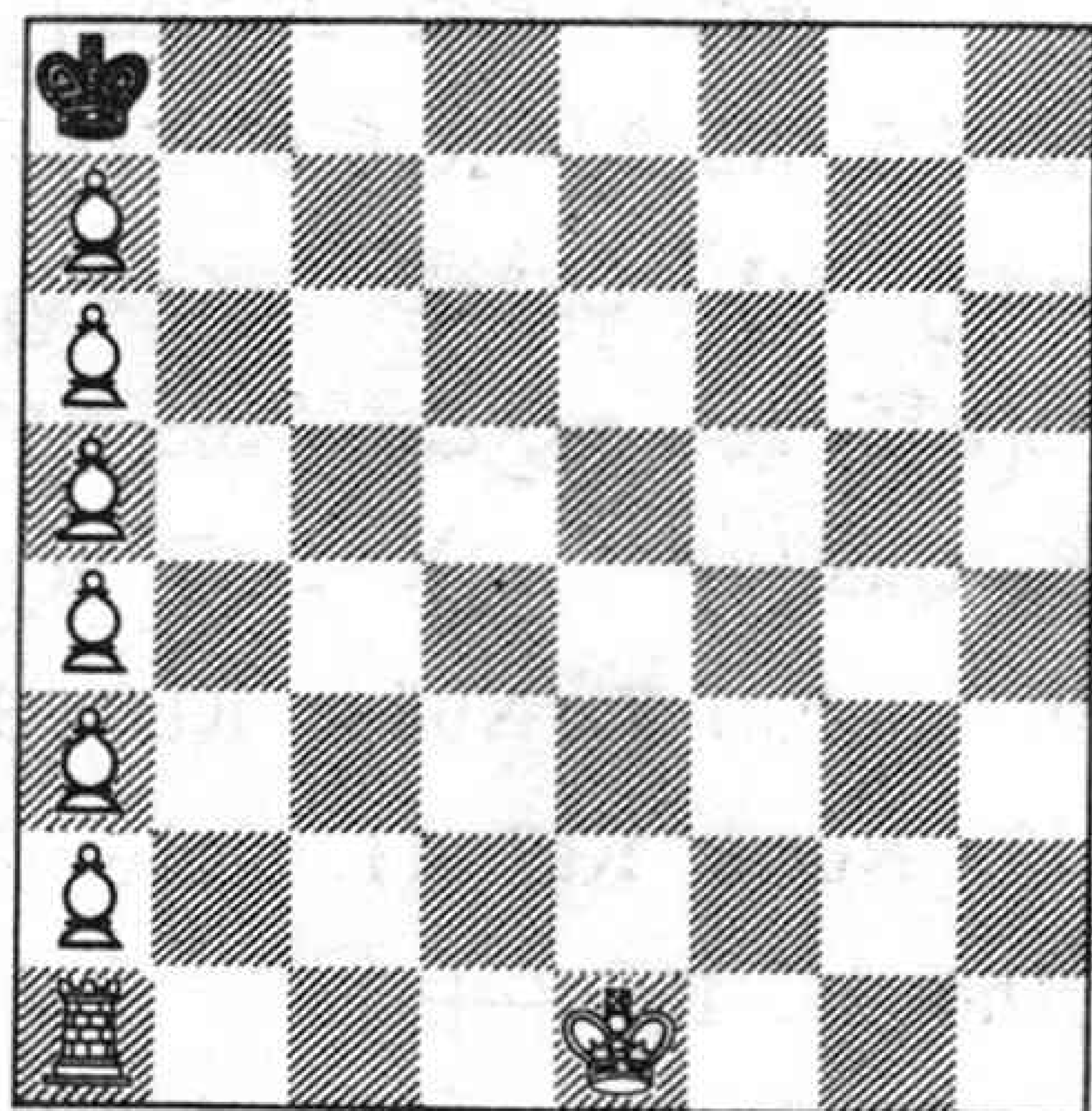
418వ పటం



నాలుగు ఎత్తులలో ఆటకట్టు

''వెలివేయబడిన రాజు''

419వ పటం



ఎనిమిది ఎత్తులలో ఆటకట్టు

418, 419వ పటాలలో చూపించినట్లు చిత్రవిచిత్రమైన బలాల కూఃర్పుతో చూడడానికి తమాషాగా ఉండే పరిస్థితులకి సమస్యా చిత్రణలో ప్రత్యేకమైన స్థానం ఉంది.

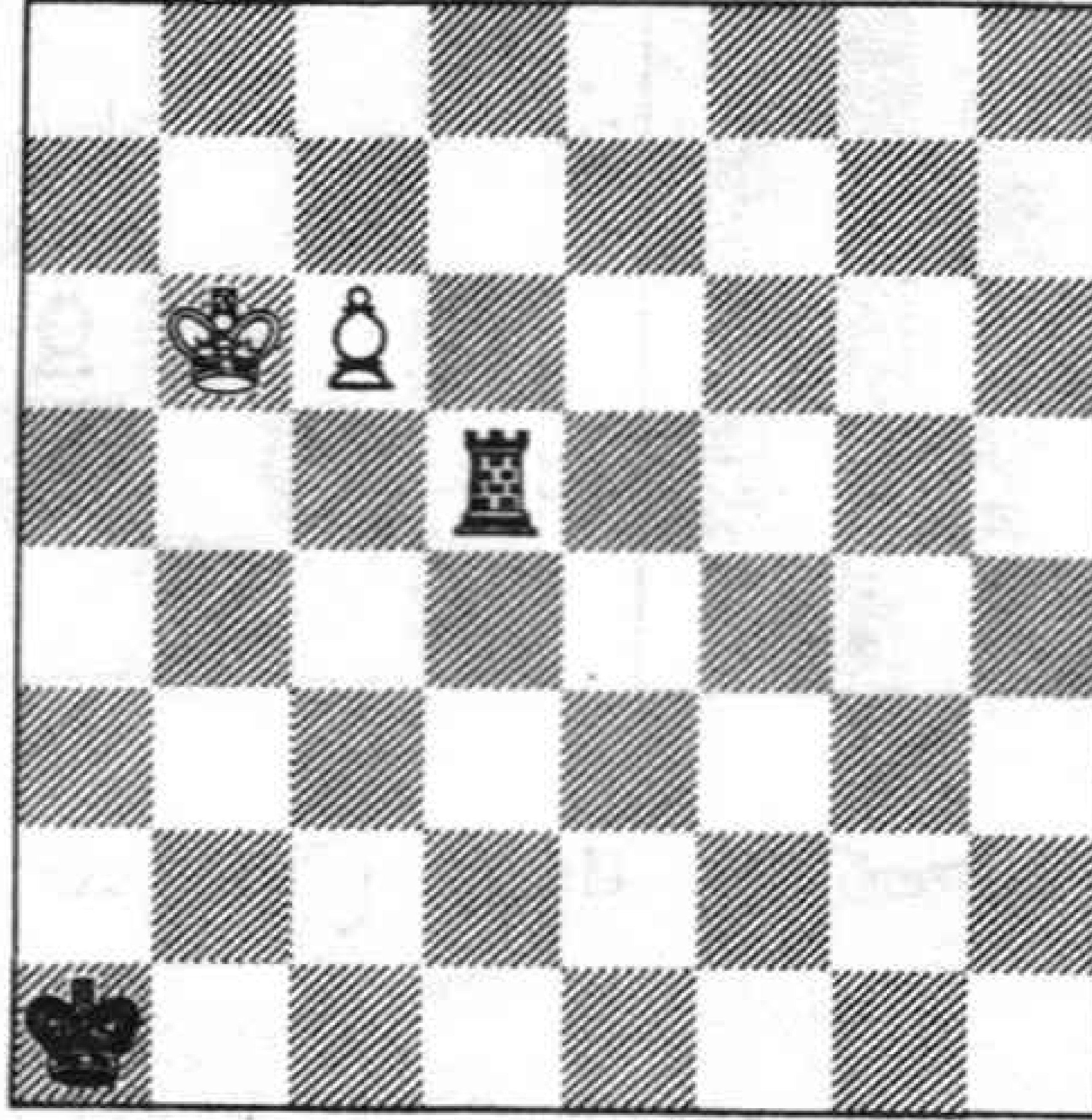
విశ్లేషణలు

సమస్యలకంటే కూడా విశ్లేషణలలో వచ్చే పరిస్థితులు నిజంగా జరిగే ఆటలలో వచ్చే పరిస్థితులని బాగా పోలి ఉంటాయి. వీటిల్లో ఎత్తుల సంఖ్యమీద ఎటువంటి పరిమితులు ఉండవు. మొదటి ఎత్తుతో బంటుని చంపడం గాని, రాజుకి 'షా' ఇవ్వడం గాని చేయవచ్చు.

ఇటువంటివే కొన్ని ప్రత్యేకమైన ఉదాహరణలని క్రింది పటాలలో చూడండి.

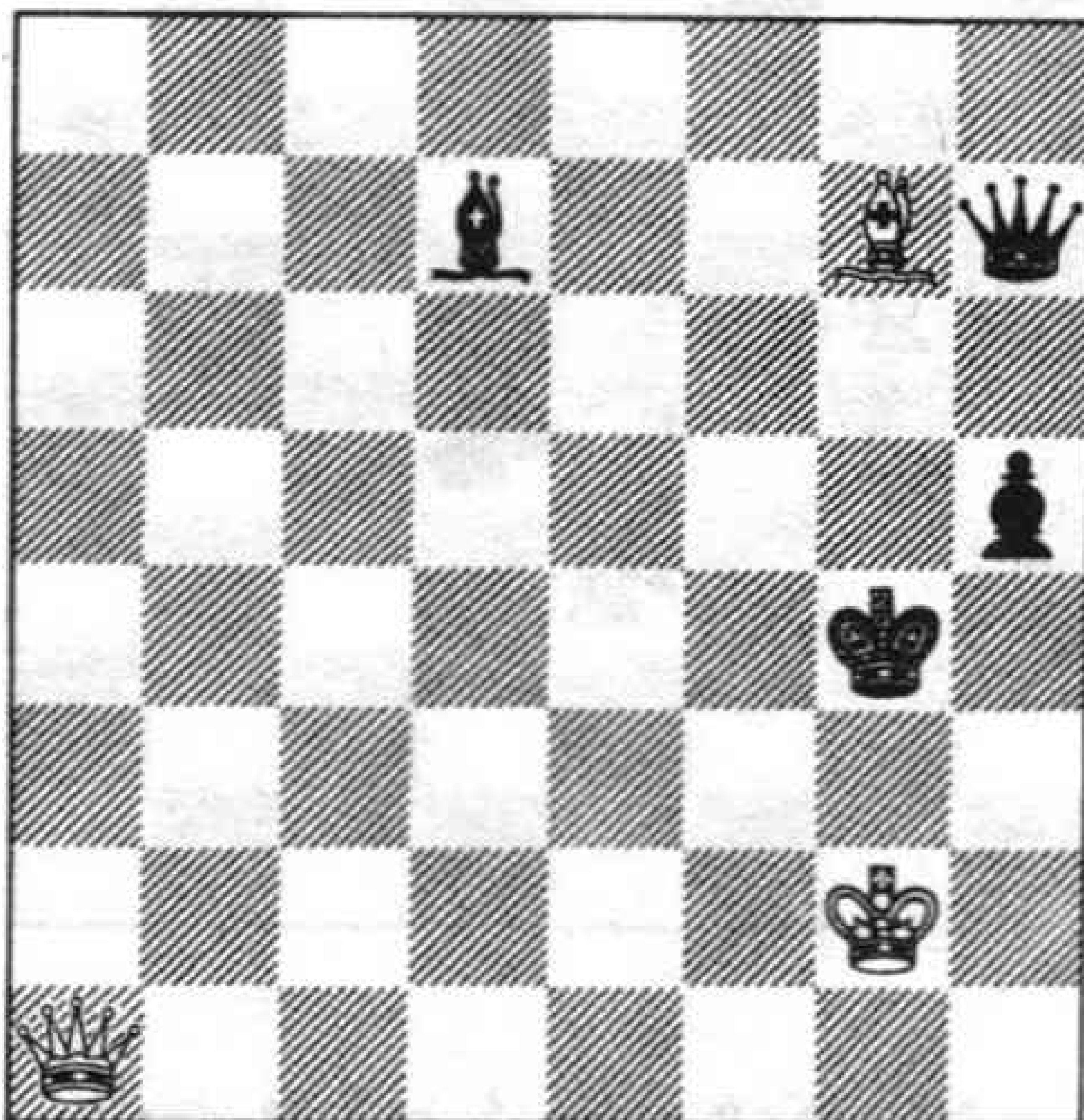
సావేద్ర, 1895

420వ పటం



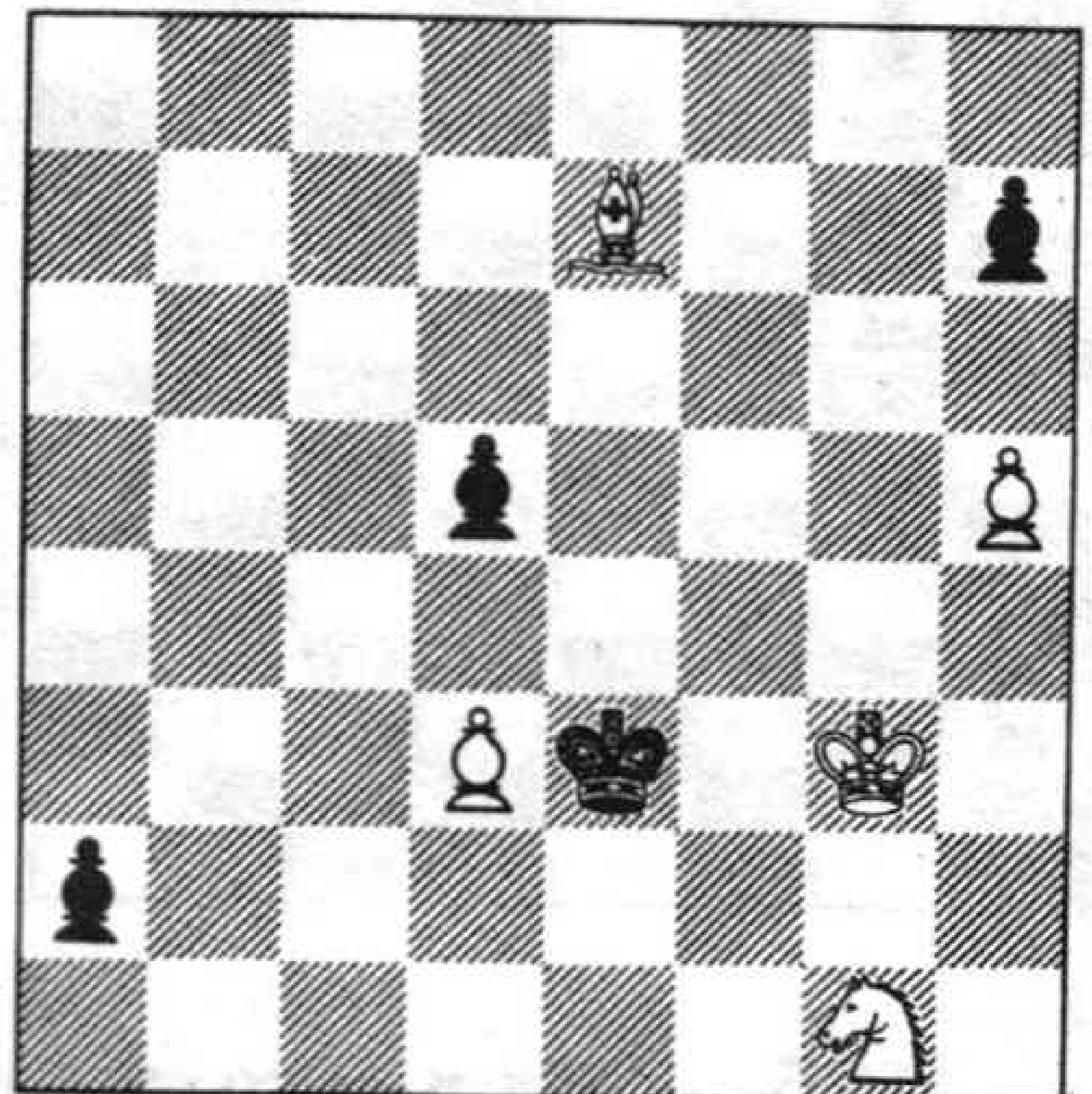
ట్రోయిట్స్కీ, 1916

421వ పటం



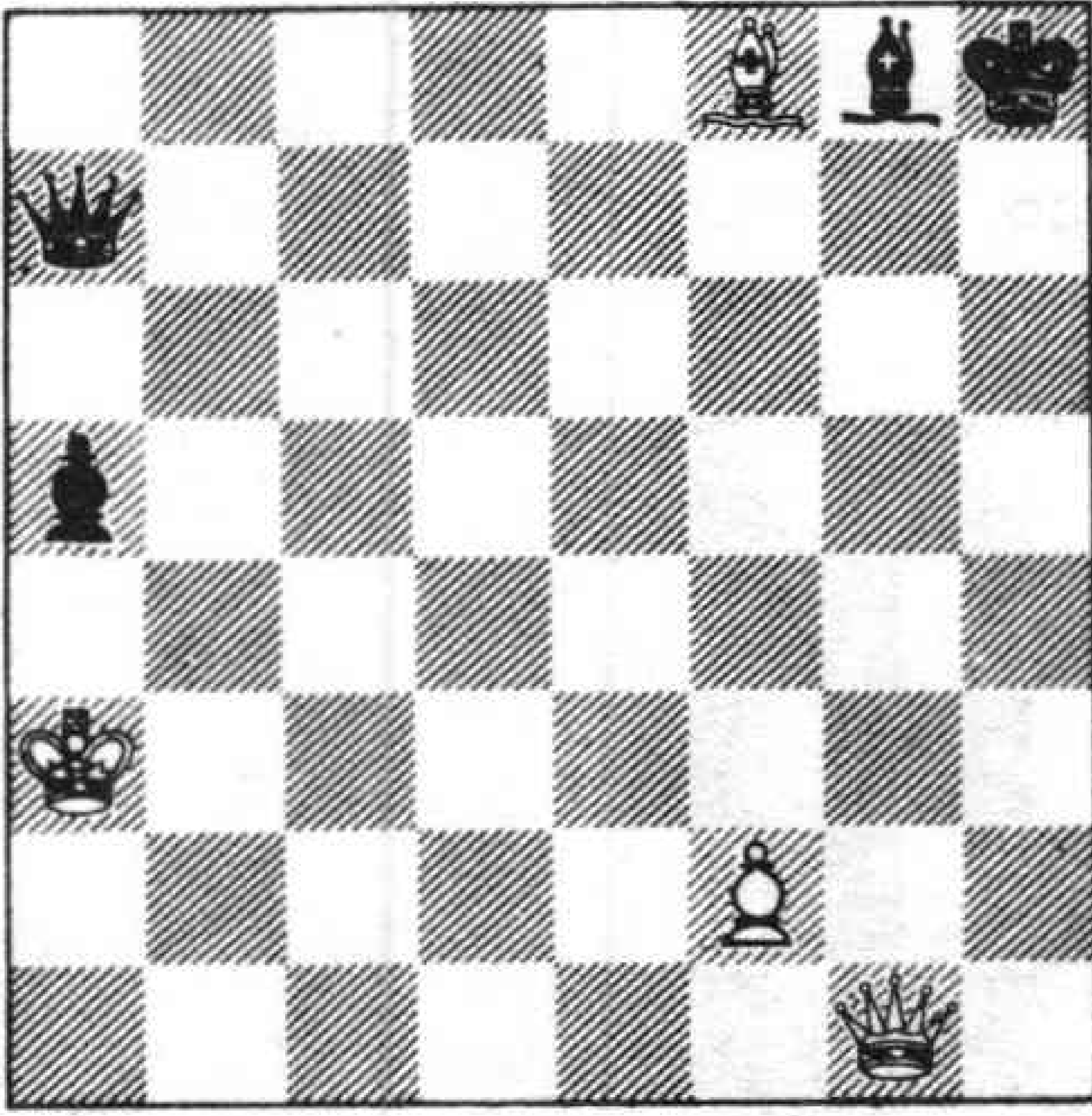
వి.ప్లాటొవ్, ఎమ్.ప్లాటొవ్, 1909

422వ పటం



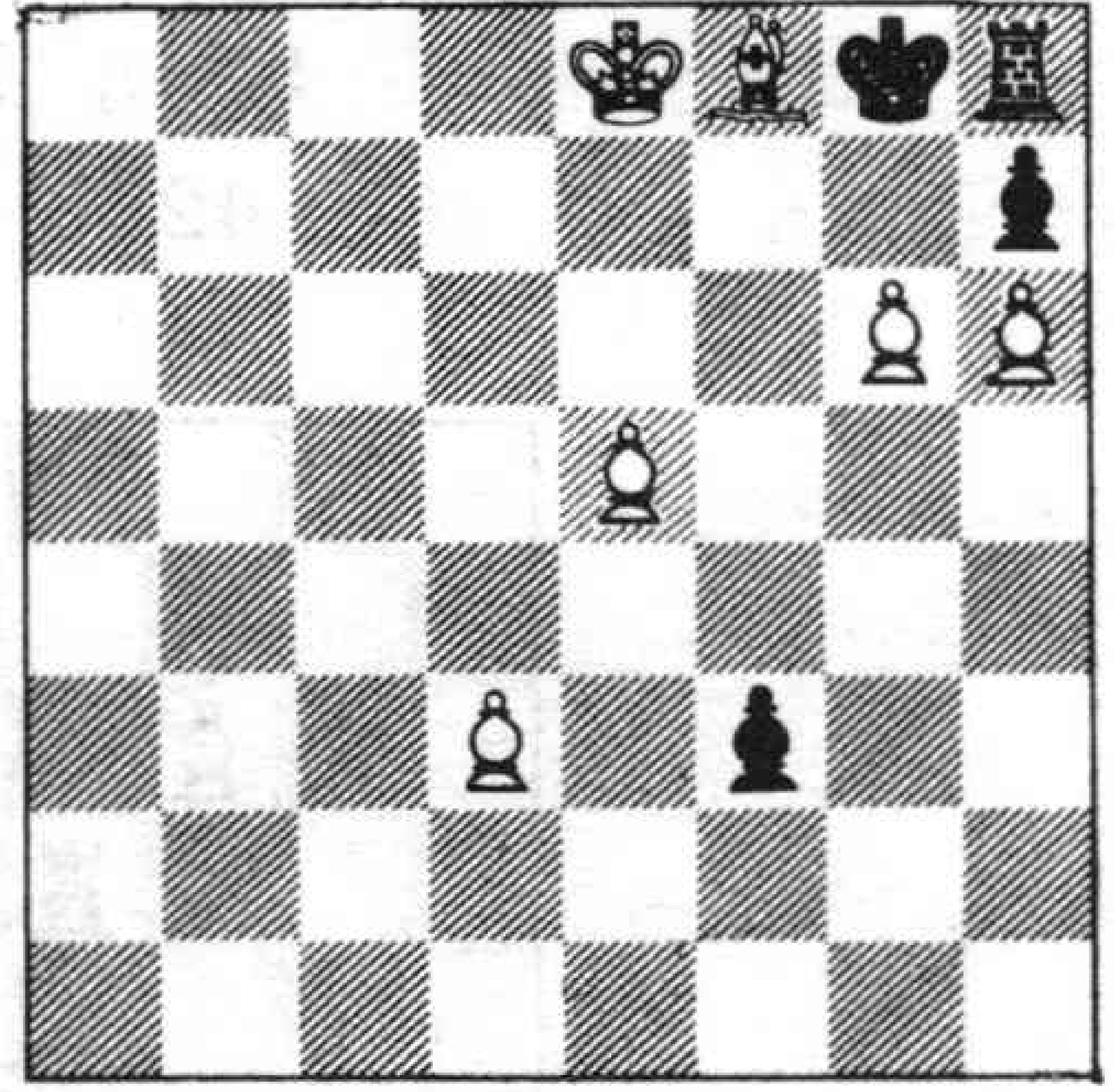
కుబ్బెల్, 1935

423వ పటం



గుల్యాయెవ్, 1940

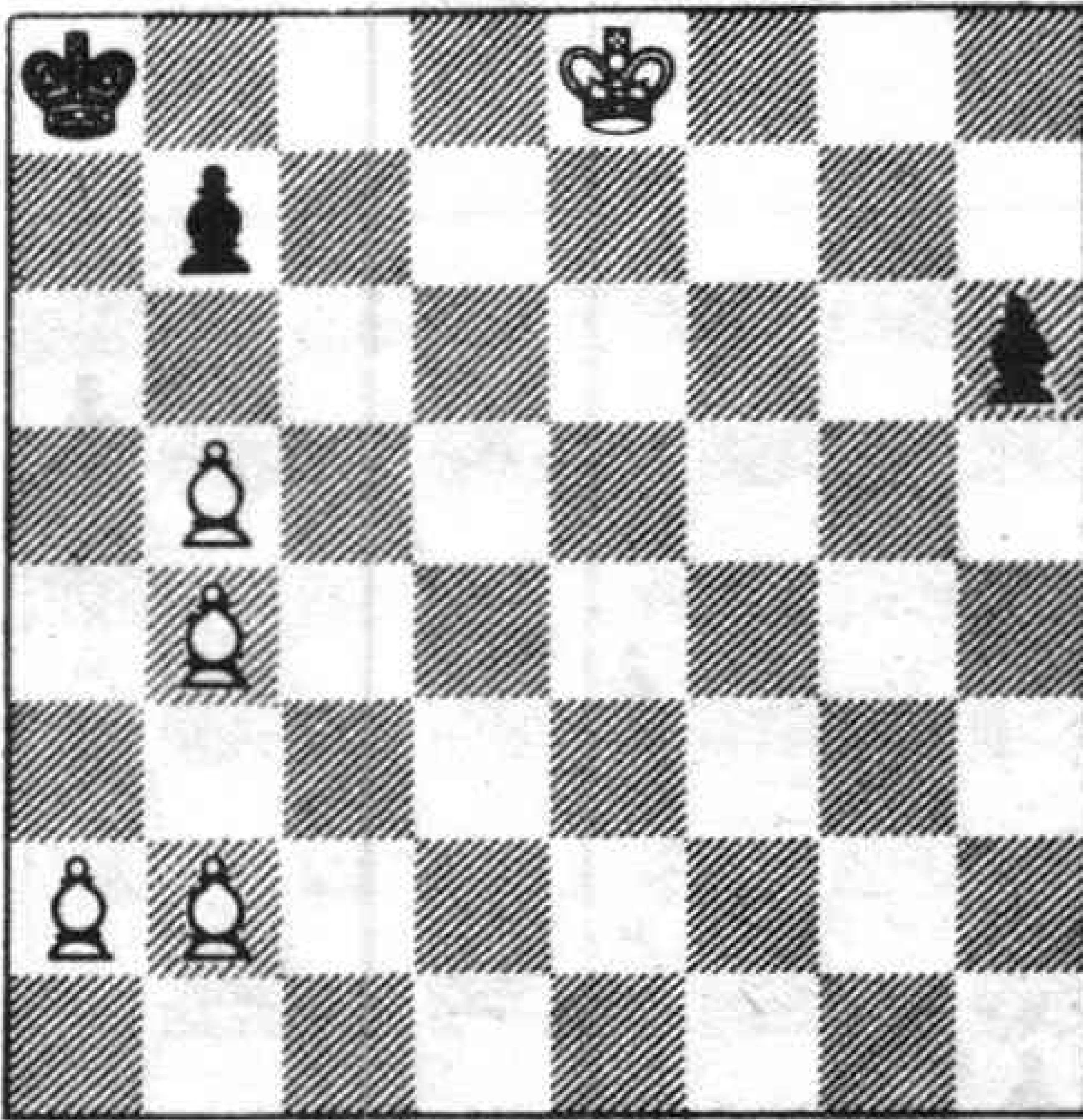
424వ పటం



420–424వ పటాలలోనూ తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

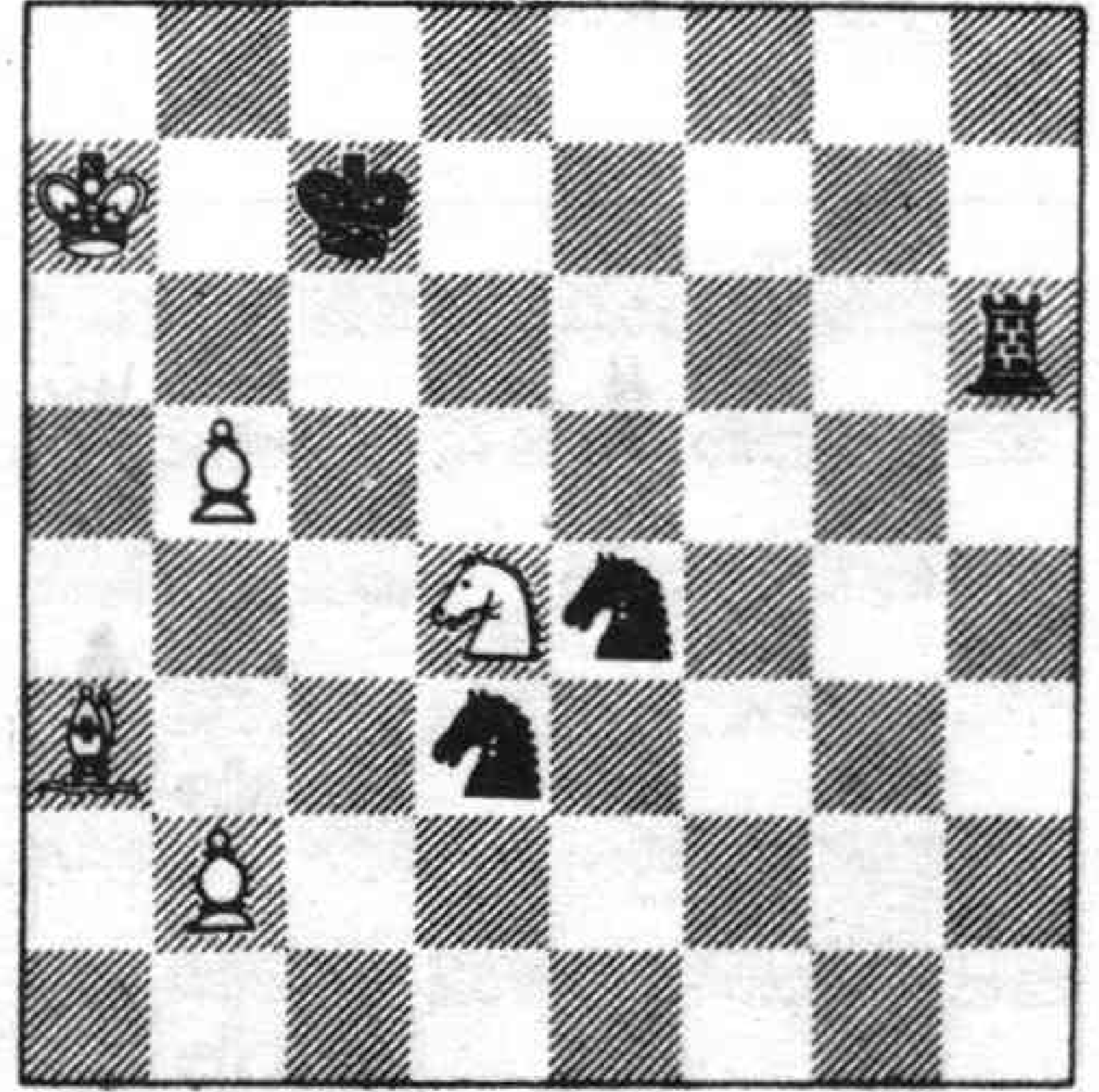
కస్పర్యాన్, 1937

425వ పటం



ట్రోయిట్‌స్కీ, 1941

426వ పటం



425, 426వ పటాలనుంచి తెలుపు ప్రారంభించి ఆట 'డ్రా' చెయ్యాలి.

సమాధానాలు ఇచ్చేటప్పుడు సాధారణంగా రెండెత్తుల సమస్యలకి మొదటి ఎత్తు, మూడెత్తుల సమస్యకి ప్రతీ వరసలోను మొదటి రెండెత్తులు, మొదలైన విధంగా మాత్రమే సూచిస్తారు.

409వ పటం. 1. Ba4! ఊహించనిదీ, బ్రహ్మాండమైనదీ ఐన ఎత్తు. తెలుపు శకటు దాంకుంటుంది. e4 గడిని నిరోధిస్తూ వచ్చే 1. ... B×e4 2. Bd1++ వరస తమాషాగా ఉంటుంది.

410వ పటం. 1. Rch5! (2. Qd5++ దెబ్బ) 1. ... Rg6 (d5 గడిని కాచుకునేందుకు వీలుగా నలుపు తన గుర్రాన్ని తెరవులోనించి తప్పిస్తున్నాడు) 2. Kf5++; 1. ... Bg6 2. Kg5++. ఏనుగుతో మరేదైనా ఎత్తు వేస్తే రెండెత్తులలో ఆటకట్టు సాధ్యం కాదు. ఉదాహరణకు 1. Rg5? Bg6!; లేక 1. Rf5? Rg6! జవాబులు వస్తాయి. సొంత ఏనుగు g5, f5 గళ్లకి అడ్డం. ముఖ్య వరసలో తెల్ల రాజు పోయే గడి. మరి కొన్ని వరసలు: 1. ... Nb4 2. Qc5++; 1. ... Nc3 2. K×e3++; 1. ... b×c6 2. Qe5++.

411వ పటం. 1. Qc1! (2. Qf4++ దెబ్బ). వరసలు: 1. ... Rb4 2. Qc5++; 1. ... Nd3 2. e4++; 1. ... Bd6 2. Be6++; 1. ... g5 2. Bh7++. 1. Qe3? వీలు కాదు. జవాబుగా 1. ... Nd3! (తెల్ల మంత్రి e4 బంటుని అడ్డగిస్తోంది). అలాగే 1. e3? Rb4! వరసలో కూడా వెంటనే 2. Qc5 ఆటకట్టు లేదు అడ్డగింపు వల్ల.

412వ పటం. 1. f8N! ఇప్పుడు 2. Qe2+ Kh6 3. Rg6++ దెబ్బ ఉంది. వరసలు: 1. ... B×f8 2. Qg1! తర్వాత 3. Qh2++ తప్పనిసరి. (నల్ల శకటు h4—d8 కర్ణాన్నుంచి తొలిగిపోయింది. అంచేత దానికి h4 గడిలో అడ్డు పడడానికి సమయం లేదు); 1. ... f5 2. Rh3+ Kg5 3. Qh4++ (f5 గడిని నల్ల బంటు అడ్డుకుంటోంది); 1. ... Kh6 2. Rg6+ Kh5 3. g4++ (నల్ల రాజు h6 గడికి వెళ్లడం మూలాన తెలుపు

ఏనుగుతో టెంపో గెలుస్తూ g బంటు నెట్టడానికి దారి చేసుకుంటున్నాడు).
1. f8Q?కి మందు ఉంది. 1. ... f5!

413వ పటం. 1. Nh2! K×h2 2. Ra3!; 1. ... Kh4 2. Ra5.

414వ పటం. మొదటి ఎత్తు నిజంగా అమోఘంగా ఉంటుంది. 1. Qf5!; 1. ... B×f5 2. Ra7+!; 1. ... B×d4 2. Kd7!

415వ పటం. 1. Be2! b5 2. N×a6 Bf2 3. Nc7; 1. ... d4 2. Bb5+! a×b5 3. Na8!; 1. ... f3 2. N×d5! Bf4+ 3. Kh5.

417వ పటం. తెల్ల రాజు Kh3—g4—f5—e6—d7—c6—b5—a4 దారిలో ప్రయాణం చేస్తాడు. అదే సమయంలో నల్ల శకటు పైకీ కిందికీ ఆడుతూ ఉంటుంది: Bg1—h2—g1 వగైరా. చివరగా 8. B×b3++.

418వ పటం. 1. Qc2! d3 2. Qc3+ d4 3. Qa5+ d5 4. Qc7++; 1. ... f3 2. Qh2+ f4 3. Qh5+; 1. ... e3 2. Nd3+ Ke4 3. Nc5++.

419వ పటం. 1. 0—0—0! K×a7 2. Rd8! K×a6 3. Rd7 K×a5 4. Rd6 K×a4 5. Rd5 K×a3 6. Rd4 K×a2 7. Rd3 Ka1 8. Ra3++.

చివరి దశ విశ్లేషణలకి పరిష్కారాలు

420వ పటం. 1. c7! Rd6+ 2.Kb5!! Rb5+ 3. Kb4 Rd4+ 4. Kb3 Rd3+ 5. Kc2 Rd4! 6. c8R! (6. c8Q? Rc4+! 7. Q×c4. ఆటతట్టు) 6. ... Ra4 7. Kb3 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

421వ పటం. 1. Qd4+ Kg5 (1. ... Kf5 ఆడితే 2. Qd3+ ఎత్తు మంత్రిని గెల్చుకుంటుంది) 2. Qf6+ Kg4 3. Qf3+ Kg5 4. Qg3+ Bg4 5. Qh4+!! K×h4 6. Bf6++. బ్రహ్మాండమైన ముగింపు!

ఐదో ఎత్తులో మంత్రిని చంపకుండా నల్ల రాజు వెనక్కి తగ్గినా ప్రయోజనం లేదు. ఉదాహరణకు 5. ...Kf4 6. Qf2+; లేదా 5. ... Kf5 6. Qf6+ Ke4 7. Qd4+ Kf5 8. Qe5+ Kg6 9. Qf6++.

422వ పటం. 1. Bf6 d4 2. Ne2!! a1Q 3. Nc1!! (3. B×d4+ Q×d4 4. N×d4 K×d4 5. Kg4 K×d3 6. Kg5 Ke4 7. Kh6 Kf5 8. K×h7 Kf6 9. h6 Kf7 వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. ప్రస్తుతం 4. Bg5++ దెబ్బ ఉంది. దీన్ని కాచుకుంటూ 3. ... h6 ఆడితే 4. Be5 తర్వాత 5. Bf4++ ఎత్తులు రావడం తథ్యం. గుర్రాన్ని చంపితే 4. Bg5+ తర్వాత మంత్రి పోతుంది. 3. ... Kd2 ఆడినా 4. Nb3+ ఎత్తు మంత్రిని గెల్చుకుంటుంది) 3. ... Qa5 (g5 గడిని నల్ల మంత్రి కాస్తోంది) 4. B×d4+ K×d4 5. Nb3+ తర్వాత తెలుపుకి విజయం లభిస్తుంది.

423వ పటం. 1. Qa1+ Kh7 2. Qb1+ Kh8 3. Qb2 (తెల్ల మంత్రి నిచ్చెన లాగా a1—h8 కర్ణంమీద ఎక్కుతోంది) Kh7 4. Qc2+ Kh8 5. Qc3+ Kh7 6. Qd3+ (6. Qh3+ పొరపాటు. 6. ... Kg6 7. Qg4+ Kf6 8. Q×g8 Q×f2 వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది) 6. ... Kh8 7. Qh3+ Bh7 8. Qc3+ Kg8 9. Qc8!! (ఈ అమోఘమైన ఎత్తు తర్వాత 10. Bc5+ దెబ్బతో నల్ల మంత్రిని గెలవడానికి తెలుపు తయారుగా ఉన్నాడు) 9. ... Kf7 (9. ... Qf7 ఆడితే 10. Bh6+! తర్వాత మరో ఎత్తులో ఆటకట్టు) 10. Bc5!, ఇప్పుడు నల్ల మంత్రి ఉచ్చులో పడింది. తెలుపు సునాయాసంగా మంత్రిని గెలుస్తాడు.

424వ పటం. 1. g7! f2 2. Be7! f1Q 3. Bf6 Q×f6! 4. g×h8Q+. (4. e×f7? ఆడితే ఆటతట్టు అవుతుంది) 4. ... Q×h8 5. d4! చాలా అరుదైన పరిస్థితి. రెండు తెల్ల బంట్లకి ప్రతిగా నలుపుకి ఒక మంత్రి ఉంది. ఐనా నలుపుకి ఓటమి తప్పదు. 5. ... Qg7 6. h×g7 h5 7. e6 h4 8. e7 h3 9. Kd7 h2 10. e8Q+ తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

425వ పటం. రెండు బంట్లు ఎక్కువగా ఉన్నా తెలుపు పరిస్థితి ఏ మాత్రం బాగా లేదు. నల్ల బంటు మంత్రి అవుతుంది.

కాని, తట్టు సహాయంతో తెలుపు ఆటని 'డ్రా' చేస్తాడు.

1. Kd7 h5 (1. ... Kb8? ఆడితే 2. Ke6 ఎత్తు తర్వాత నల్ల h బంటుని తెల్ల రాజు ఆపగల్గుతుంది) 2. Kc7! h4 (2. ... Ka7? పొరపాటు, అందుచేత 3. b6+ Ka8 4. a4 h4 5. a5 h3 6. a6! వరసలో విజయం తెలుపు నివరిస్తుంది) 3. Kb6 h3 4. Ka5 h2 (లేక 4. ... b6+ 5. Ka4! h2 6. a3 h1Q 7. b3 వరసలో నలుపు ఏ ఎత్తు వేసినా ఆటతట్టు అవుతుంది) 5. b6! h1Q 6. b5! తన గమ్యాన్ని చేరేటందుకు తెలుపుకి రెండే రెండు బంటు ఎత్తులు కావాలి. ఈలోపల నలుపుకి ఏం చెయ్యడానికీ అవకాశం లేదు. ఉదాహరణకు 6. ... Qb1 7. a4! Qe1+ (7. ... Q×b2, ఆట తట్టు) 8. b4. ఆట 'డ్రా'.

426వ పటం. తెల్ల బంట్లకి ప్రతిగా నలుపు దగ్గర ఒక ఏనుగు ఉంది. కాని, వదలకుండా 'షా'లు చెప్పి తెలుపు 'డ్రా' సాధిస్తాడు. 1. b6+! (ఈ దెబ్బలో నల్ల ఏనుగు విధిగా b6 గడికి రావాలి. దీన్ని కాచుకుంటూ కూచోవడం నల్ల రాజుకి పెద్ద సమస్య) 1. ... R×b6 2. Bd6+! N×d6 (ఇప్పుడు ఆరో పంక్తిలో ఏనుగు దారిని d6లో నల్ల గుర్రం అడ్డగిస్తోంది. 2. ... R×d6 ఆడితే 3. Nb5+ Kc6 4. N×d6 K×d6 5. b4! N×b4 వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది) 3. Ne6+ Kc6 4. Nd4+ Kc5 5. Ne6+ Kb5 6. Nd4+ Ka5 7. b4+! N×b4 (7. ... R×b4 పొరపాటు. 8. Nc6+). ఇప్పుడు b శ్రేణిని కూడా మరో నల్ల గుర్రం అడ్డగిస్తోంది. గుర్రంతో వదలకుండా 'షా'లు చెప్పి తెలుపు 'డ్రా' సాధిస్తాడు. 8. Nb3+ Kb5 9. Nd4+. ఆట 'డ్రా'.

9. ప్రారంభ దశ

ఆట ప్రారంభం లక్షణాలని బట్టి ''తెరచి ఉన్న'' (open), ''సగం తెరచి ఉన్న'' (semi-open), ''మూసి ఉన్న'' (closed) ప్రారంభాలుగా వర్గీకరించుకోవడం ఆచారం. ఈ పేర్లు చాలా కాలం క్రితం వాడుకలోకి వచ్చాయి. కాని ప్రస్తుతం చదరంగం విజ్ఞానం పెరిగిన దృష్ట్యా ఈ పేర్ల అర్థాలు చాలా వరకు మారిపోయాయి. ఉదాహరణకు తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశగా పేరొందిన ''రయ్ లోపెజ్'' (Ruy Lopez)లో పూర్తిగా మూసుకుపోయిన పరిస్థితి రావచ్చు. అలాగే మూసి ఉన్న ప్రారంభ దశ – క్వీన్స్ గాంబిట్ (Queens Gambit)లో అప్పుడప్పుడు తెరచి ఉన్న దారులు చాలా ఏర్పడవచ్చు. 1. e4 e5 ఎత్తులతో ప్రారంభమయ్యే ప్రారంభ దశలను ''తెరచి ఉన్న'' ఆటలుగా వ్యవహరిస్తారు. 1. e4కు జవాబుగా నలుపు 1. ... e5 తప్పించి మరే ఎత్తైనా వేస్తే దాన్ని ''సగం తెరచి ఉన్న'' ఆట అంటారు. మూసి ఉన్న ఆటలలో తెలుపు 1. e4 కాకుండా మరే ఎత్తుతోనైనా ఆట ప్రారంభిస్తాడు.

అనేక శతాబ్దాలుగా ''దాడి'', ''ఎదురు దాడి'' (counter-attack), రక్షణ, పద్ధతి, వరస అనే మాటల ఆధారంగా వివిధ ప్రారంభాలకి పేర్లు ఇవ్వబడ్డాయి. ఉదాహరణకు రయ్ లోపెజ్ ప్రారంభంలో రౌజర్ దాడి, మార్షల్ ఎదురు దాడి, స్టైనిజ్ రక్షణ, చిగోరిన్ పద్ధతి, మార్పిడి పద్ధతి, వగైరా అనేక రకాలున్నాయి.

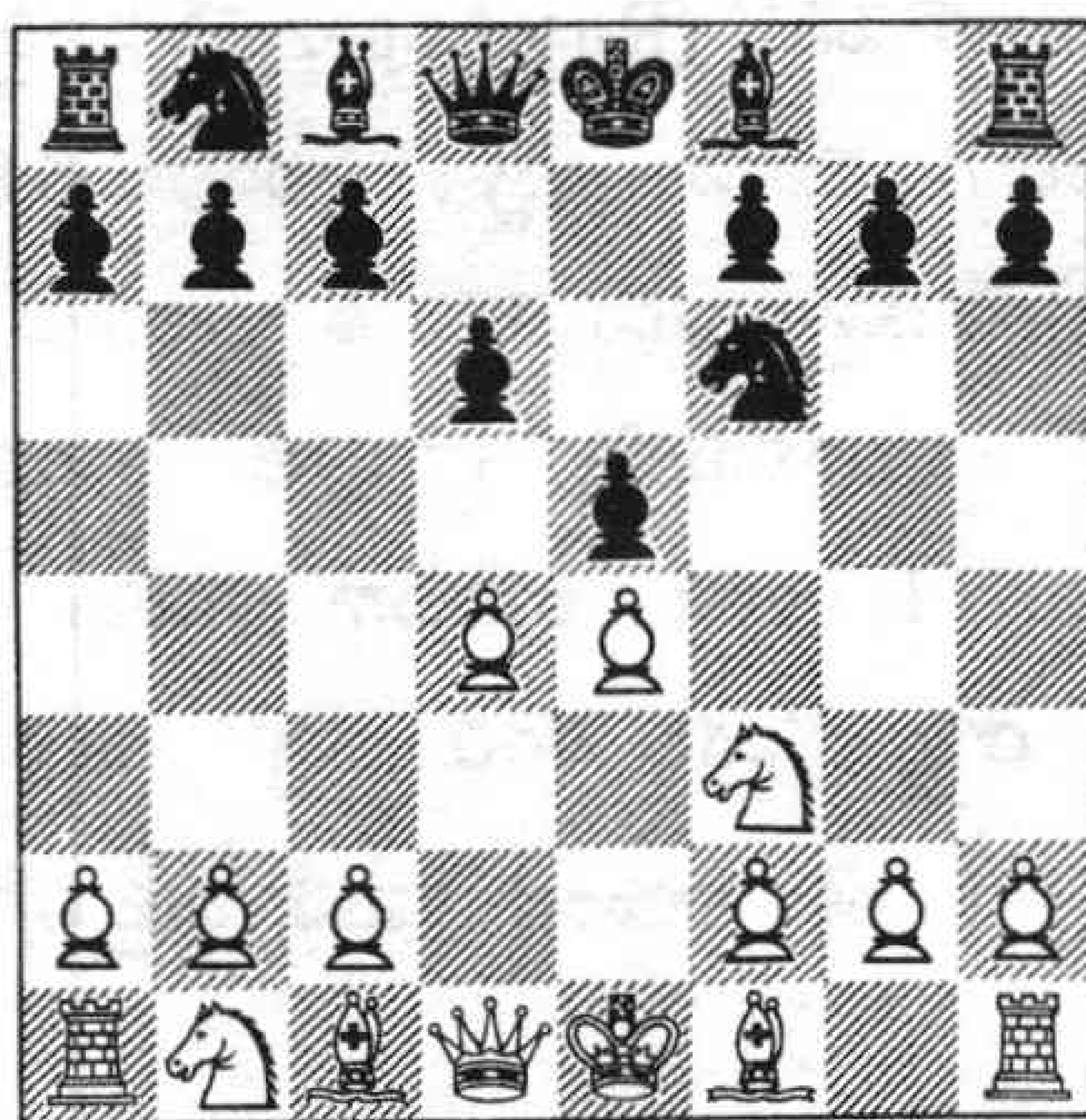
ప్రస్తుతం వాడుకలో ఉన్న ప్రారంభాలన్నింటి గురించీ విశదీకరించడం ఈ అధ్యాయం ఉద్దేశం కాదు. చదరంగంలో ప్రారంభ దశల సిద్ధాంతం గురించి సూక్ష్మంగా ఇక్కడ చెప్తుందంతే. ఈ విజ్ఞానం ఆట నేర్చుకునే వాళ్లకి చాలా ఉపయోగకరం.

తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశలు

ఫిలిడోర్ రక్షణ

1. e4 e5 2. Nf3 d6. (ఈ ప్రారంభ దశలో నలుపు పరిస్థితి దిట్టంగా ఉన్నా, ఇరుగ్గా ఉంటుంది.) **3.** d4 Nf6. (427వ పటం) నలుపు రాజు

427వ పటం



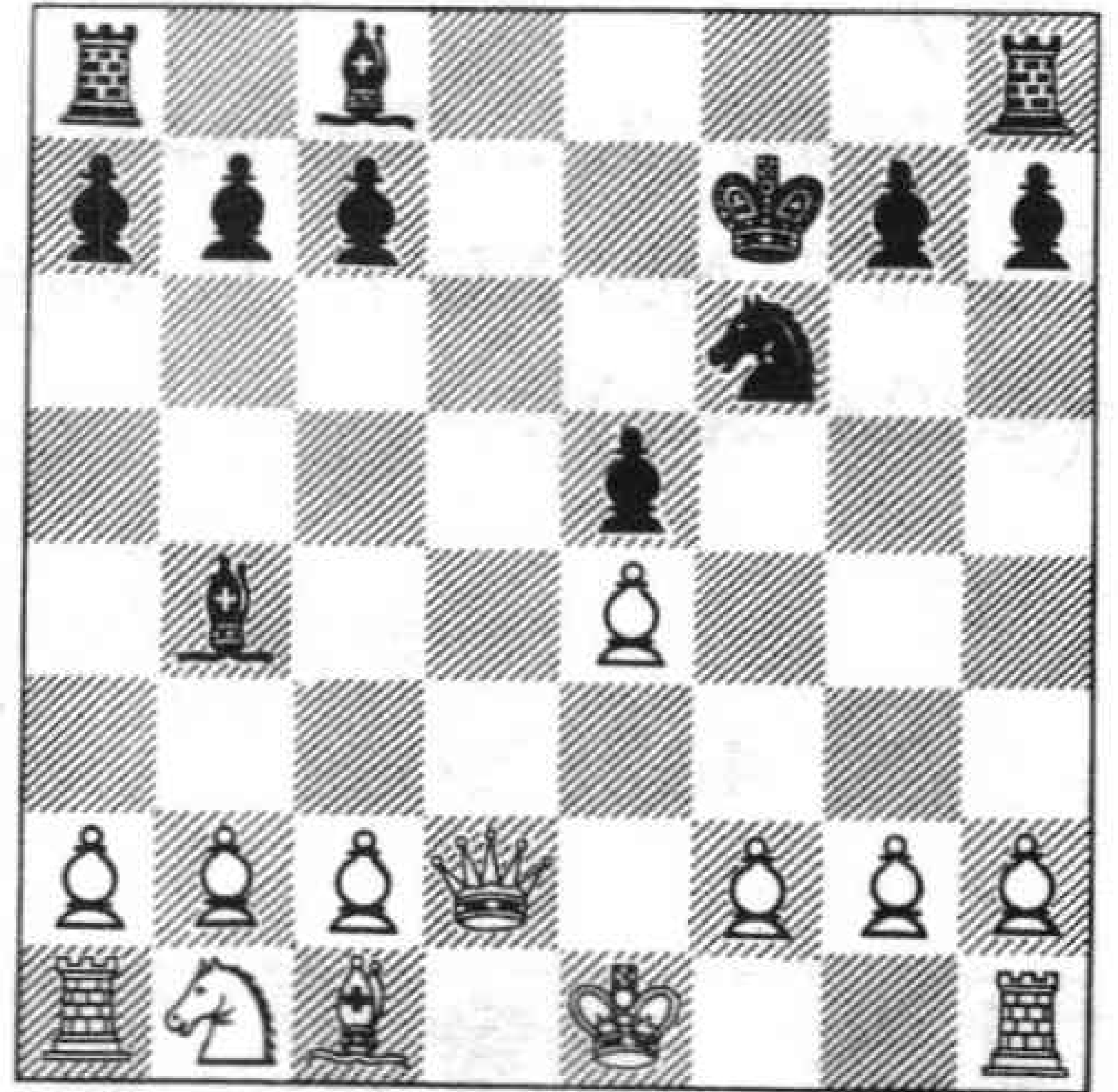
వైపు బలాన్ని త్వరగా పైకి తేవాలి. [3. ... Bg4 ఆడడం తప్పు. (158వ పటంలో మార్ఫీ ఆట చూడండి.)]

[3. ... Nd7 కూడా ఆడచ్చు గాని నలుపు పరిస్థితి ఇంకా ఇరుకైపోతుంది. c8లో అతని శకటు ఎలా మూసుకుపోయిందో చూడండి. ఇంతే

428వ పటం

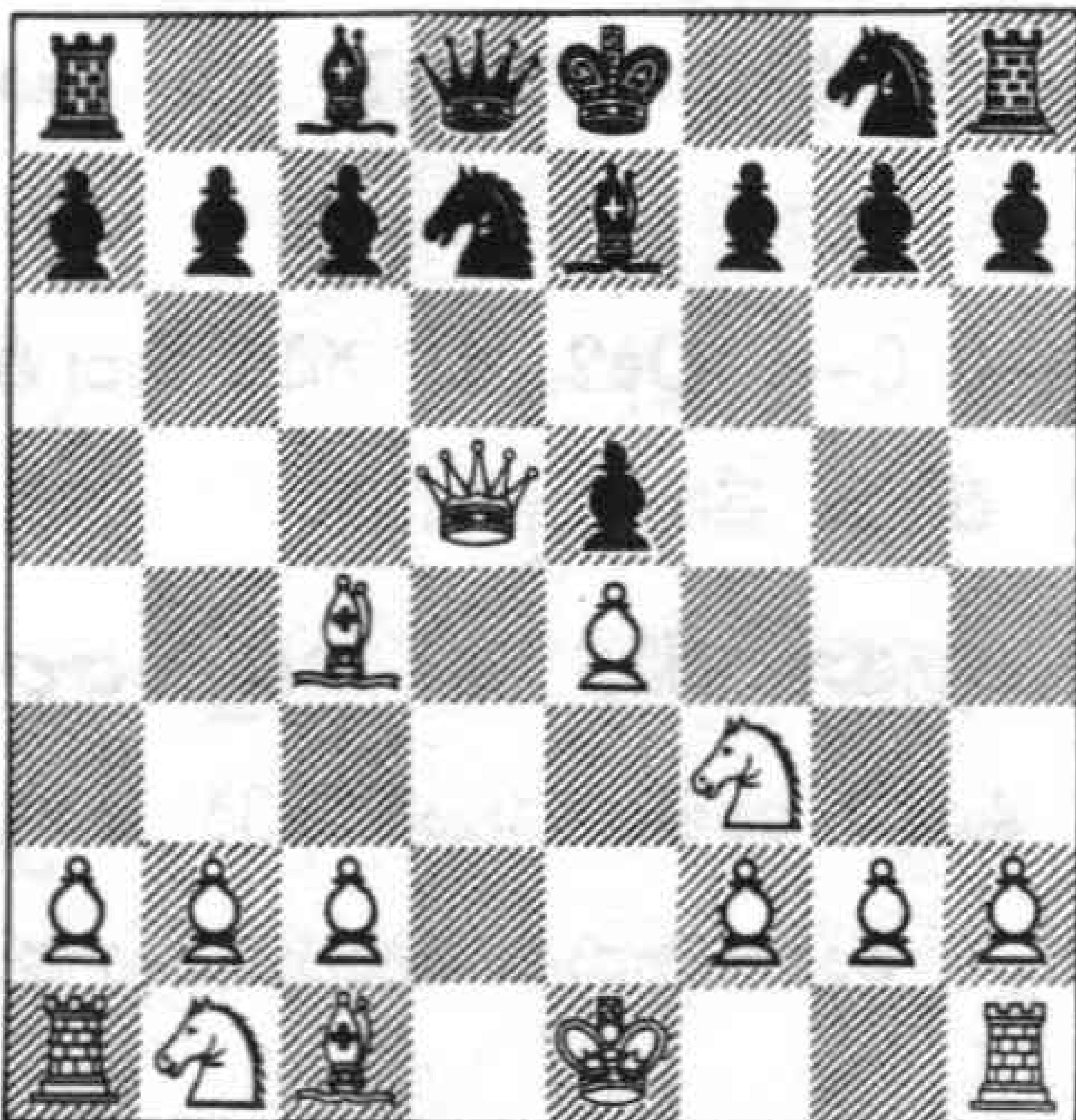


429వ పటం

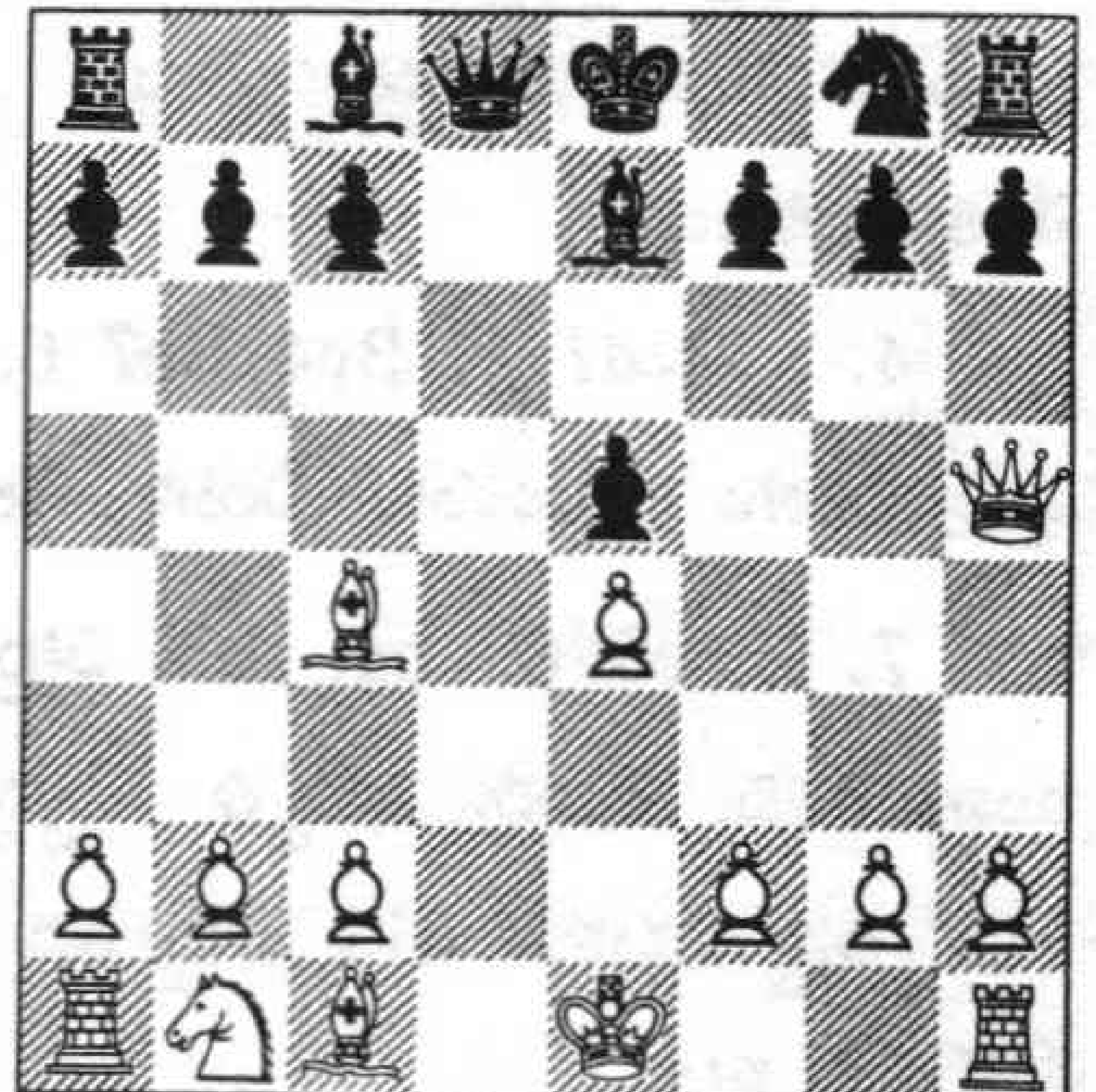


కాకుండా 4. Bc4 తర్వాత నలుపుకి 4. ... c6! ఆడడం తప్పనిసరి. 4. ... Nf6? ఆడితే 5. d×e5 (428వ పటం) 5. ... N×e5 (5. ... d×e5? 6. Ng5! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.) 6. N×e5 d×e5 7. B×f7+ K×f7 8. Q×d8 Bb4+ 9. Qd2; (429వ పటం) లేకపోతే 4. ... Be7? 5. d×e5 N×e5 (5. ... d×e5? 6. Qd5! (430వ పటం) ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు) 6. N×e5 d×e5 7. Qh5 తర్వాత తెలుపు ఒక

430వ పటం



431వ పటం



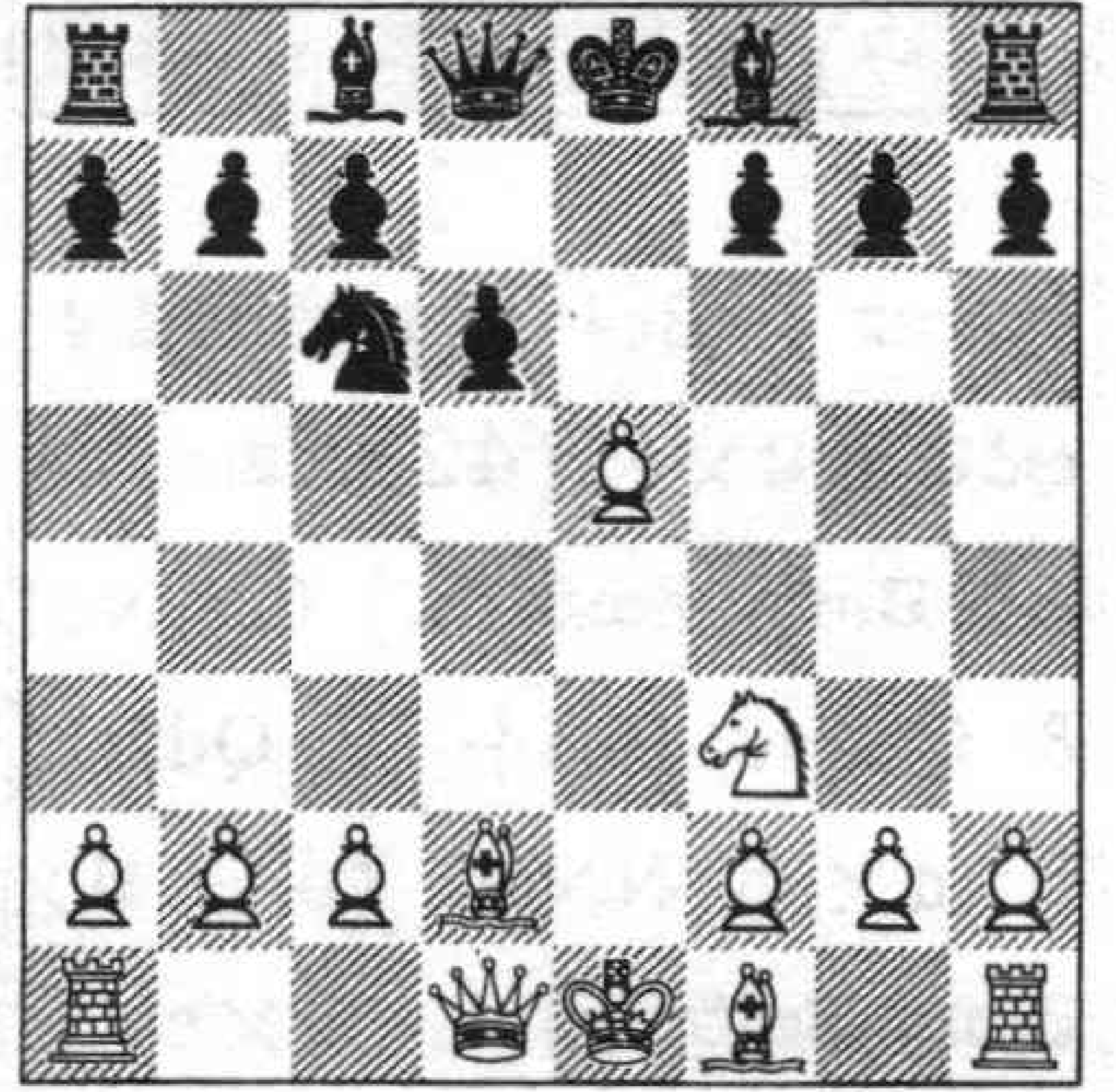
బంటు గెలవడమే కాకుండా అతని పరిస్థితి కూడా బాగుంటుంది. (431వ పటం).

ఫిలిడోర్ 3. ... f5? ఆడచ్చుని చెప్పాడు గాని 4. e×f5 e4 5. Ng5 B×f5 6. Nc3 Nf6 7. f3 తర్వాత నలుపు పరిస్థితి అంత బాగుండదు (432వ పటం)].

432వ పటం



433వ పటం

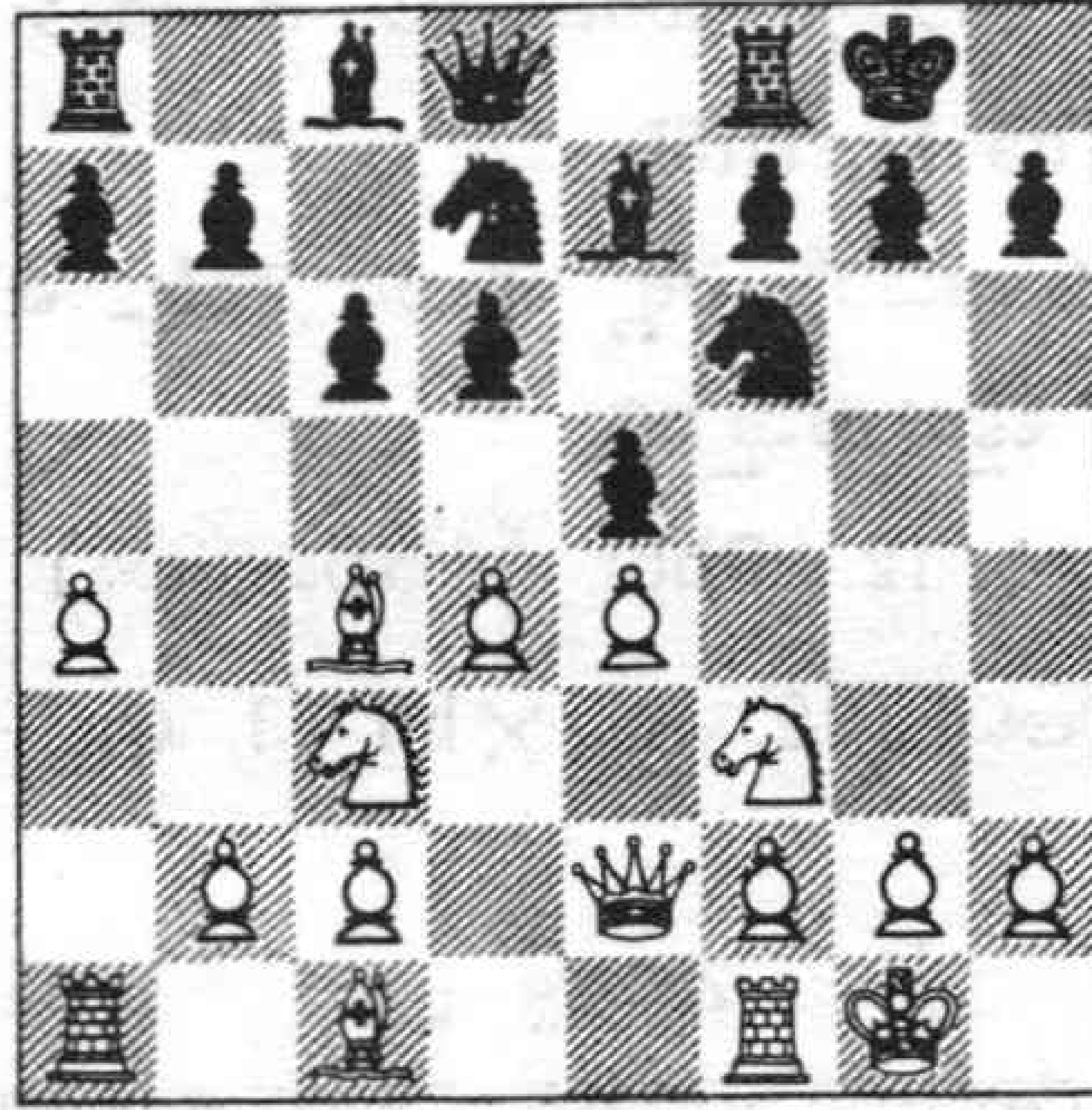


4. Nc3. [4. d×e5 N×e4 5. Nbd2 N×d2 6. B×d2 Nc6 (433వ పటం) తర్వాత తెలుపు పరిస్థితి కొంచెం మెరుగే గాని ఆట తేలికబడిపోతుంది.]

4. ... Nd7 5. Bc4 Be7 6. 0—0 0—0 Qe2. d1 గడికి మంత్రి వైపు ఏనుగు వచ్చేందుకు వీలుగా తెలుపు చోటు చేస్తున్నాడు.

7. ... c6 8. a4. b5 ఎత్తుని ఆపుతూ వేసిన ఈ ఎత్తు చాలా ముఖ్యమైనది. తెలుపు పరిస్థితి స్వేచ్ఛగా ఉంది. ఇంకో శకటుని e3కి తెచ్చి, a1లో ఉన్న ఏనుగుని d1కి తెచ్చి తన పరిస్థితి ఇంకా మెరుగు పరుచుకుంటాడు (434వ పటం).

434వ పటం

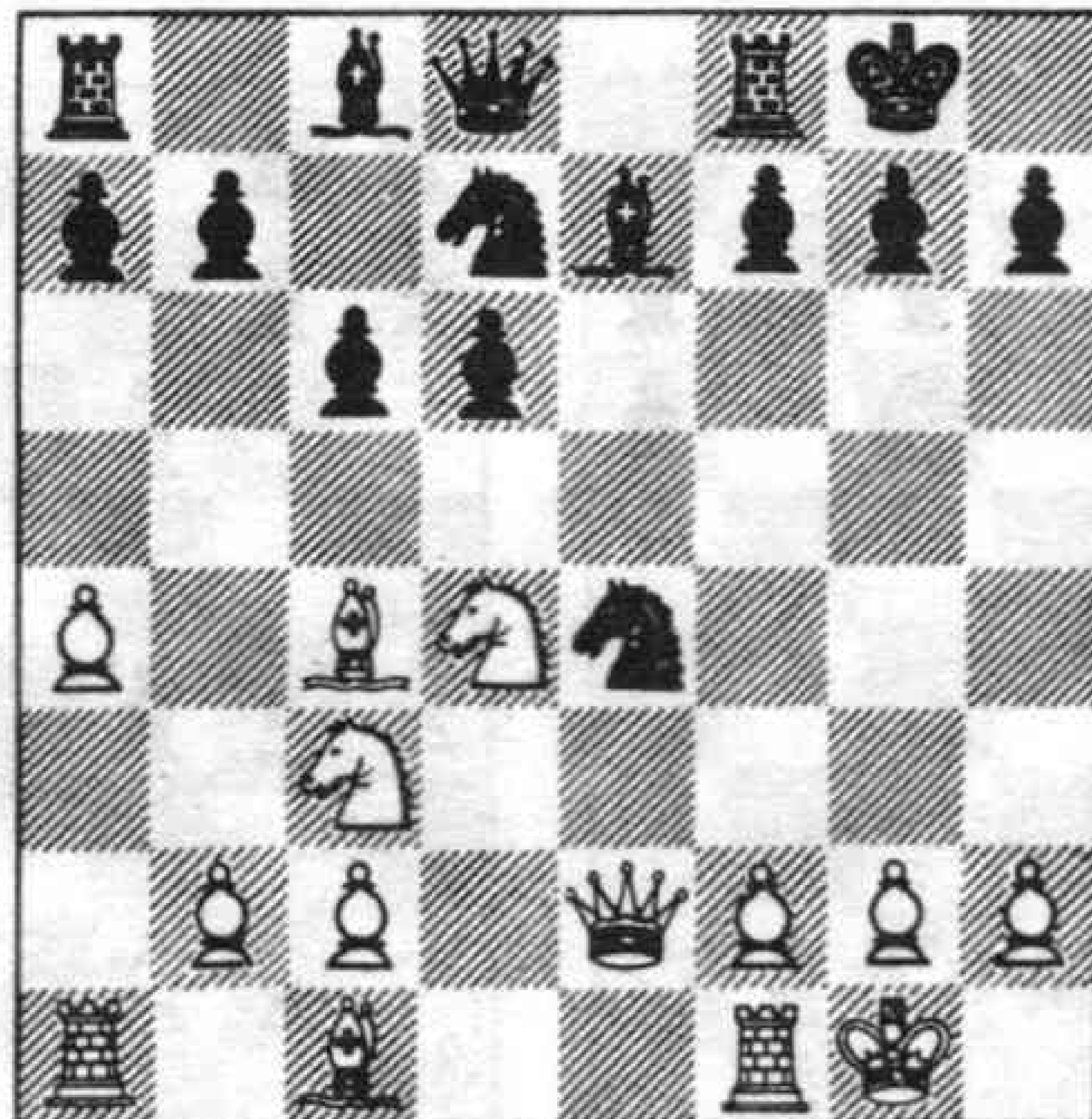


చెషెన్క్ వ్స్కీ లూతికొవ్

సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు (1968–69)

1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. d4 Nf6 4. Nc3 Nd7 5. Bc4 Be7 6. 0—0 0—0 7. a4 c6 8. Qe2 e×d4 9. N×d4 N×e4 (435వ పటం).

435వ పటం



నలుపు ఈ మిళితాన్ని వేయకుండా ఉండాల్సింది. నలుపుకి పోయిన బలం తిరిగి వస్తున్నప్పటికీ, తెలుపుకి మంచి దాడి చేసేందుకు అవకాశం వస్తుంది.

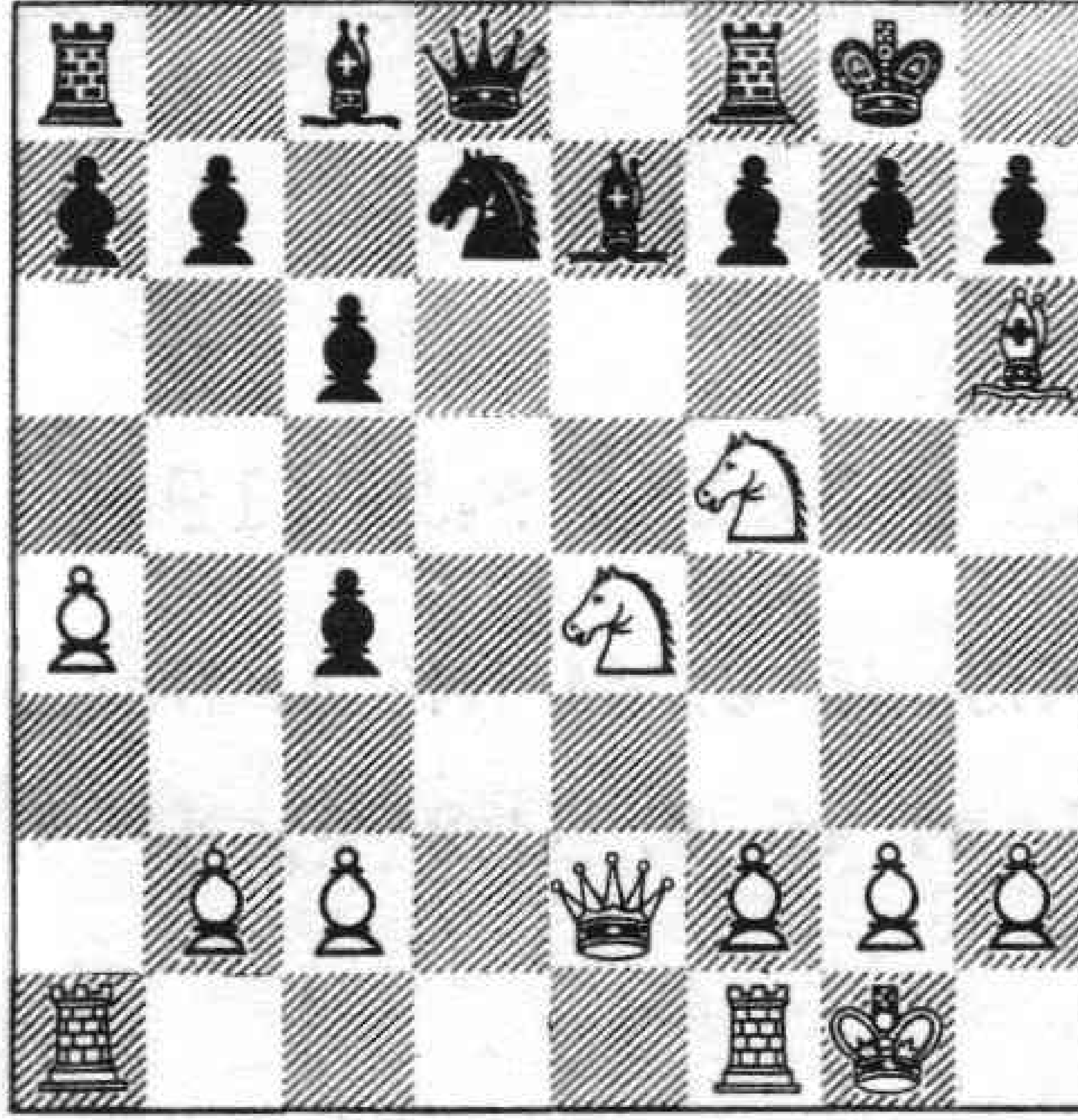
10. N×e4 d5 11. Nf5!

ఇంతకు ముందు ఆటల్లో తెల్ల శకటుని వెనక్కి తీసేవారు. కాని ఇక్కడ వేసిన ఎత్తు చాలా శక్తివంతమైనది.

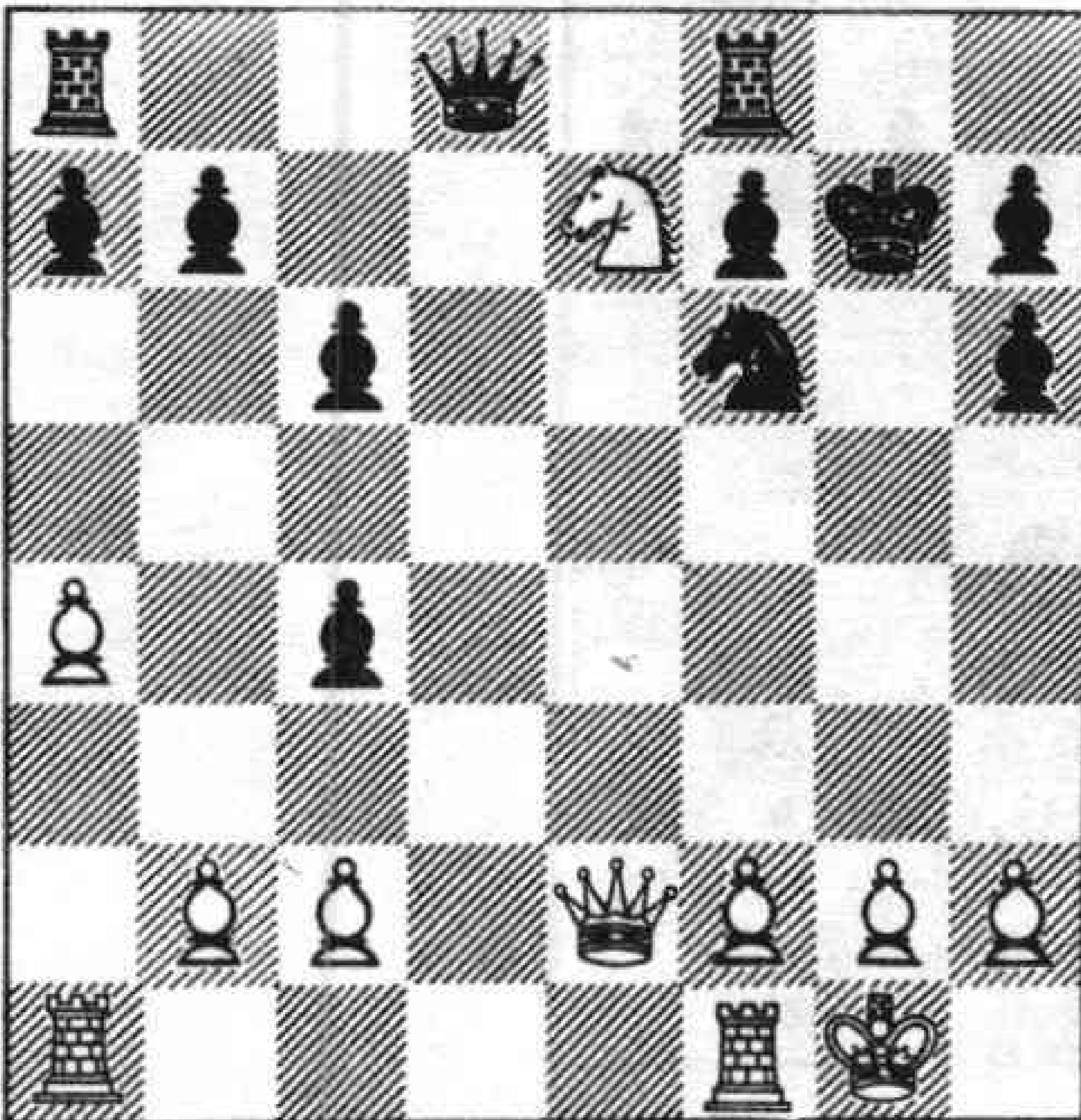
11. ... d×c4 12. Bh6! (436వ పటం)

అమోఘమైన ఆట! (12. ... g×h6 13. Qg4+ గాని 12. ... Bf6

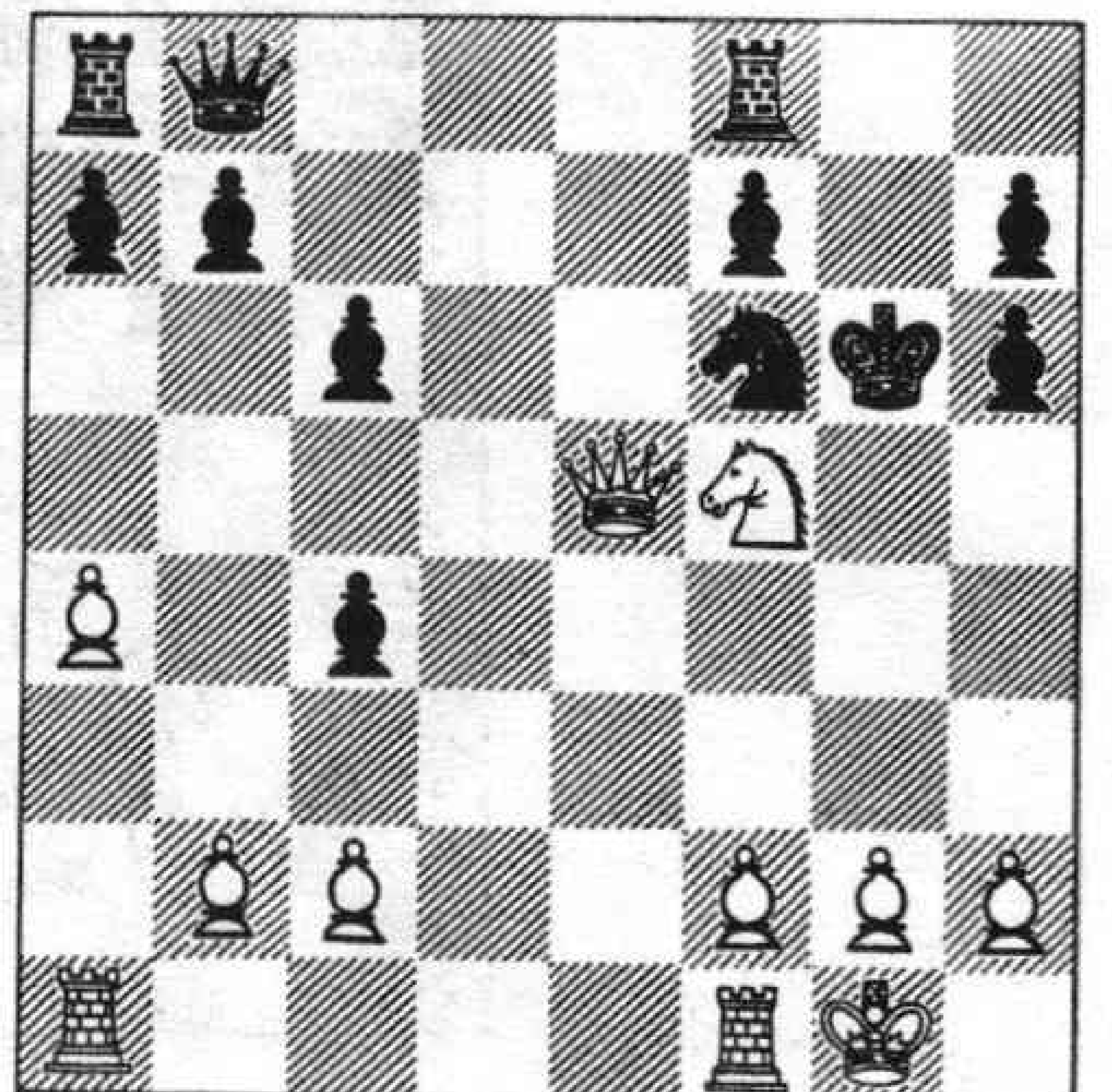
436వ పటం



437వ పటం



438వ పటం



13. B×g7! B×g7 14. Qg4 వరుసలలో నలుపు పరిస్థితి ఘోరంగా వుంది.)

12. ... Nf6 13. Ng3 B×f5 14. N×f5 g×h6 15. N×e7+ Kg7 (437వ పటం).

(15. ... Kh8కి జవాబుగా 16. Qe5! వస్తుంది.)

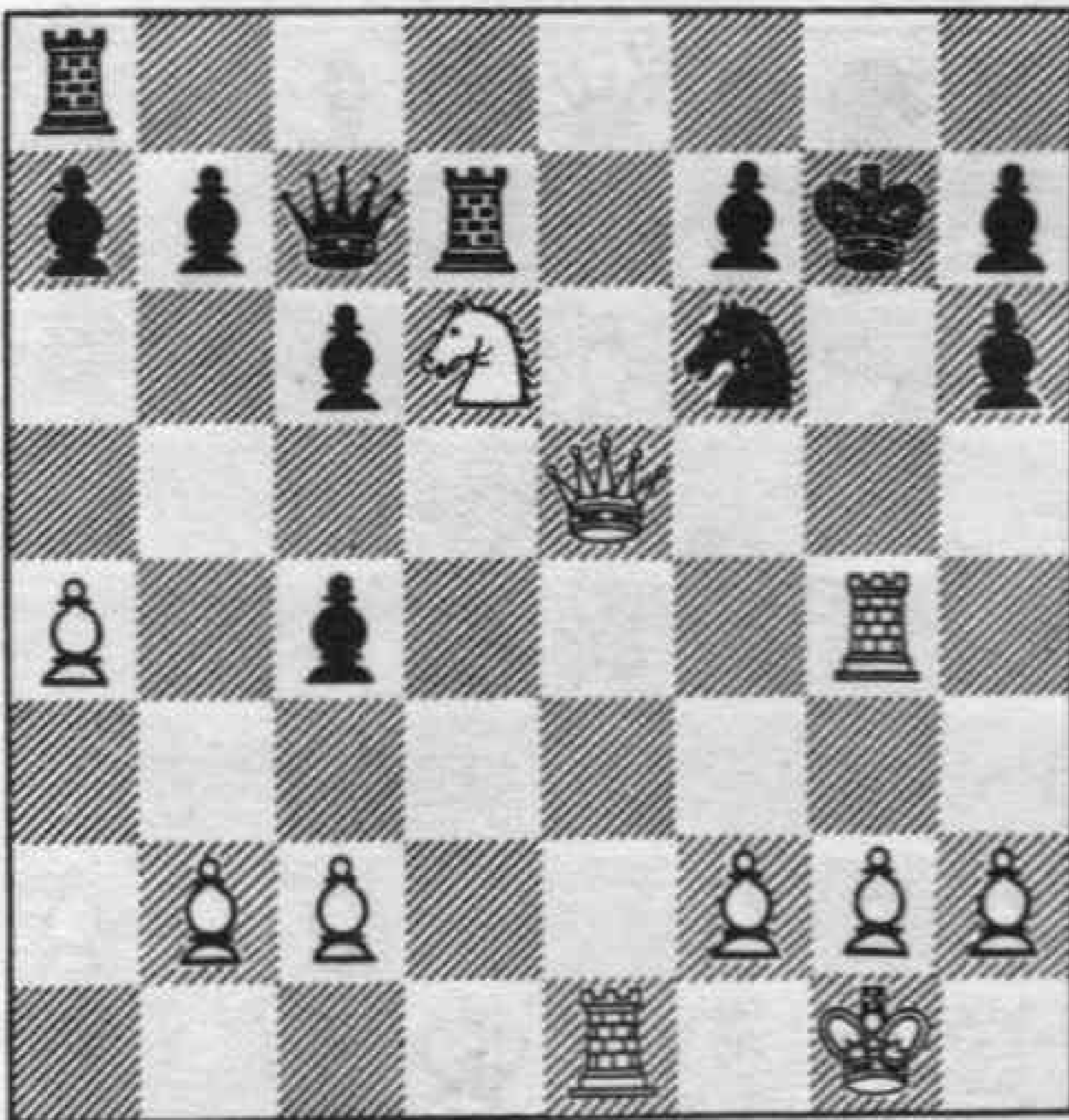
16. Nf5+ Kg6 17. Ne7+ Kg7 18. Qe5! Qb8 19. Nf5+ Kg6 (438వ పటం) 20. Nd6! Kg7 21. Re1 Rd8 22. Rd1 Rd7 23. Rd4 Qc7 24. Rg4+. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

పెత్రోవ్ రక్షణ

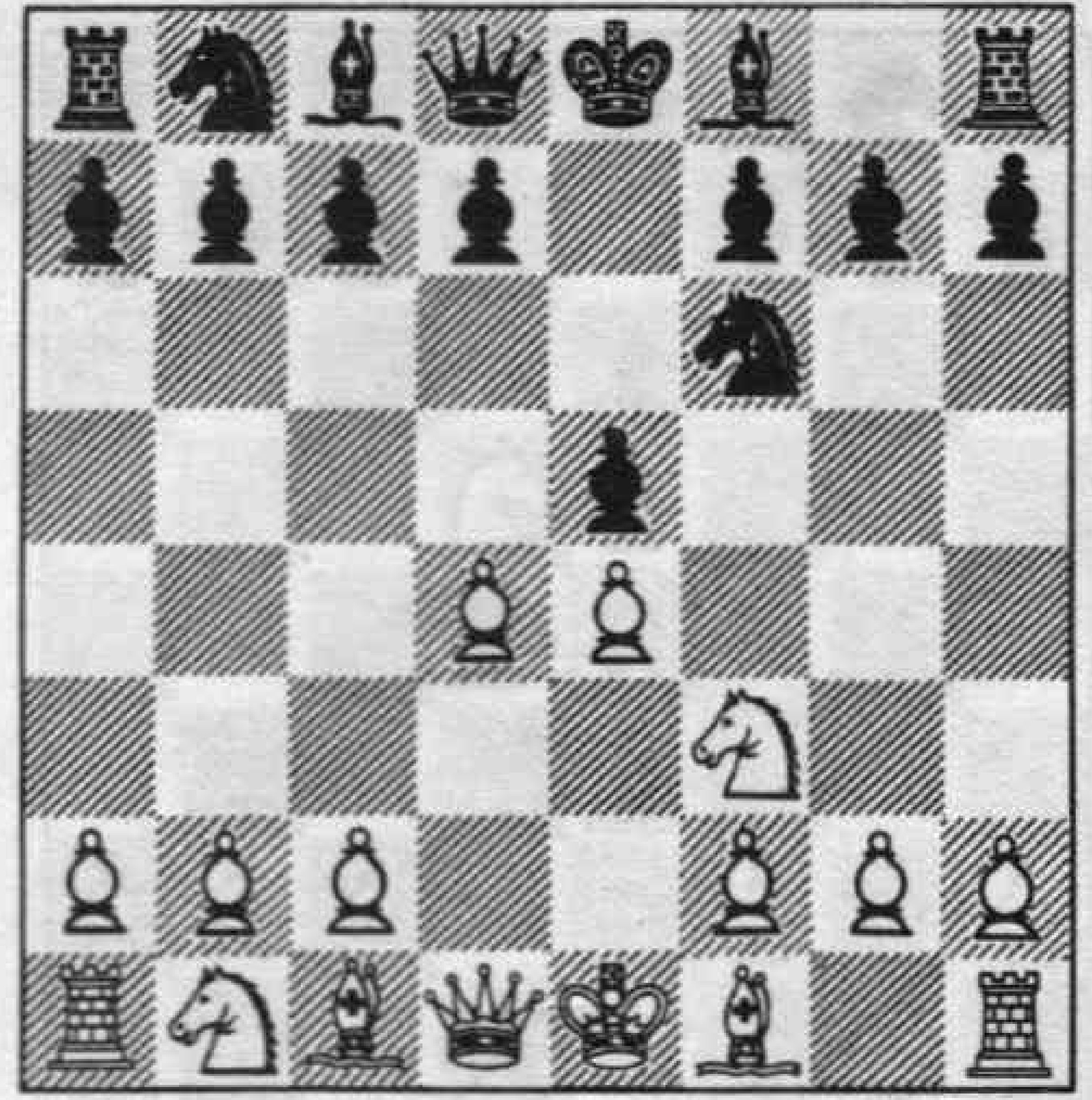
1. e4 e5 2. Nf3 Nf6. e4లో బంటుపై ఎదురు దాడి చేసి నలుపు కేంద్ర భాగాన్ని తేలిక పరుస్తాడు. అలా చేస్తే తెలుపుకి గెలిచే అవకాశాలు తక్కువ. ఈ ప్రారంభం వాడుకలోకి రావడానికి 19వ శతాబ్దపు రష్యన్ ఆటగాడు ఎ. పెత్రోవ్ చాలా తోడ్పడ్డాడు.

3. d4 (440వ పటం). (ఇది చురుకైన ఎత్తు. 3. N×e5 తర్వాత నలుపు 3. ... d6 ఆడక తప్పదు. 3. ... N×e4 తప్పు. జవాబుగా 4. Qe2 ఇబ్బంది పెడుతుంది. 3. ... d6 4. Nf3 N×e4 తర్వాత తెలుపుకి

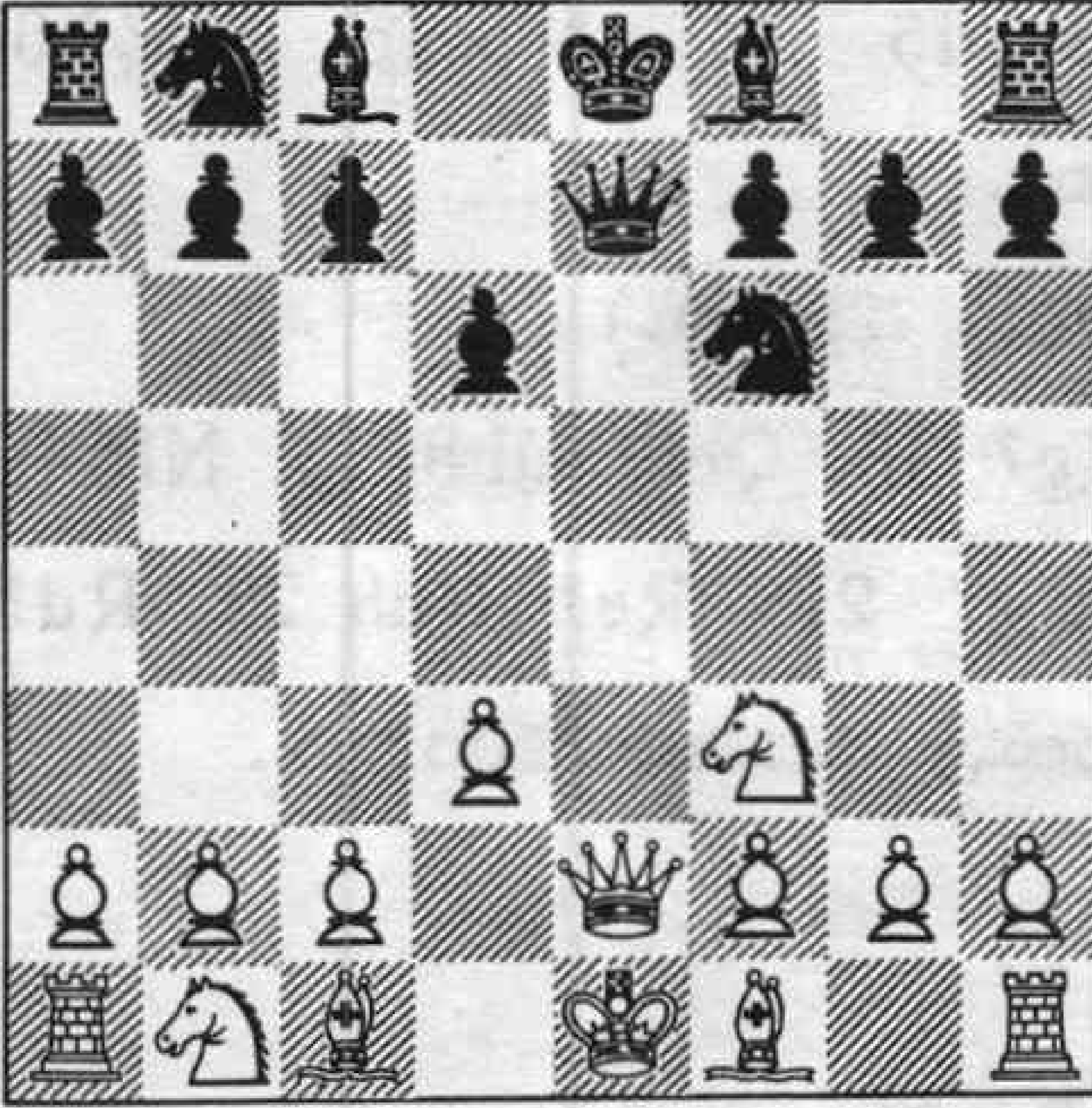
439వ పటం



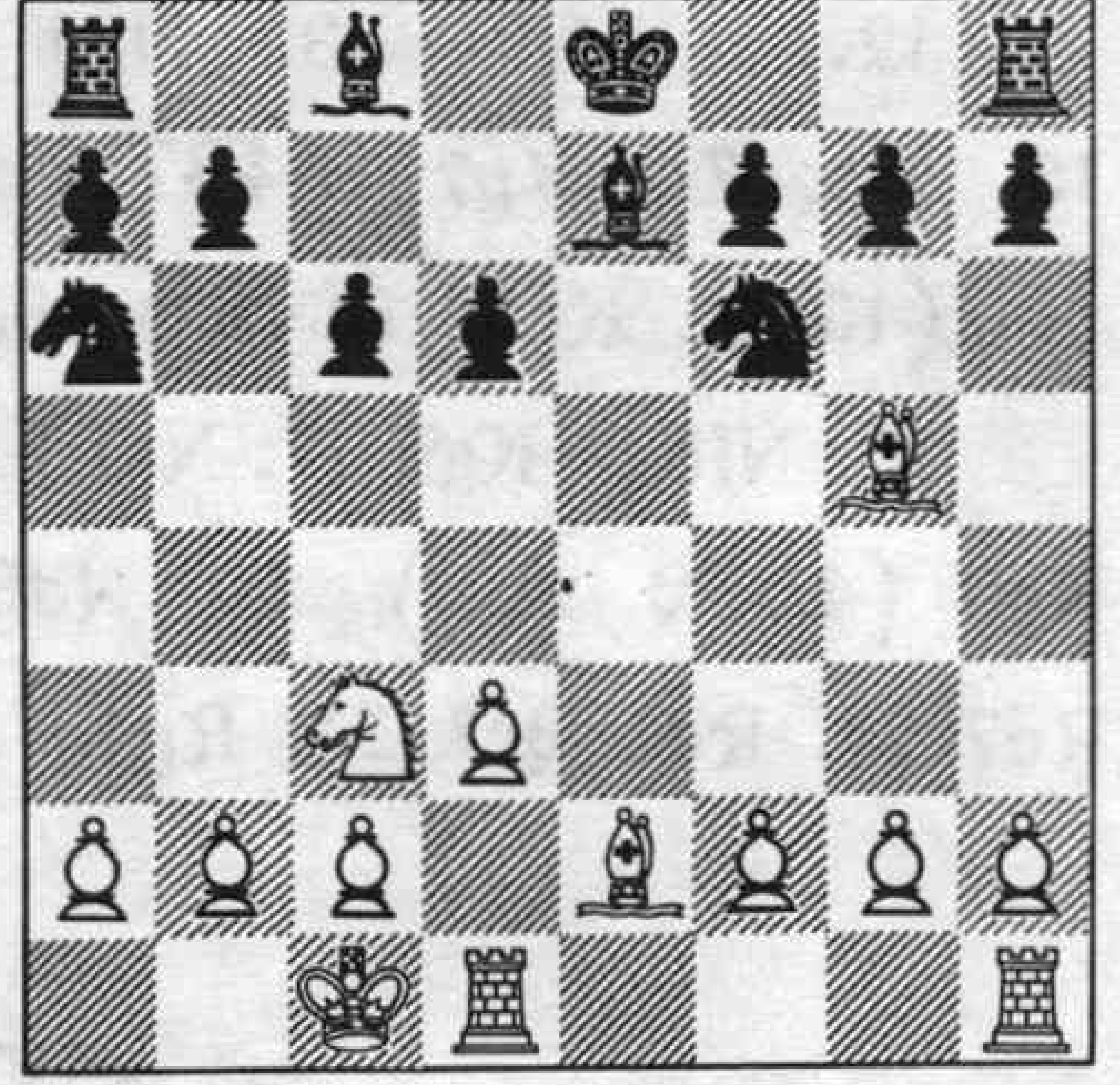
440వ పటం



441వ పటం



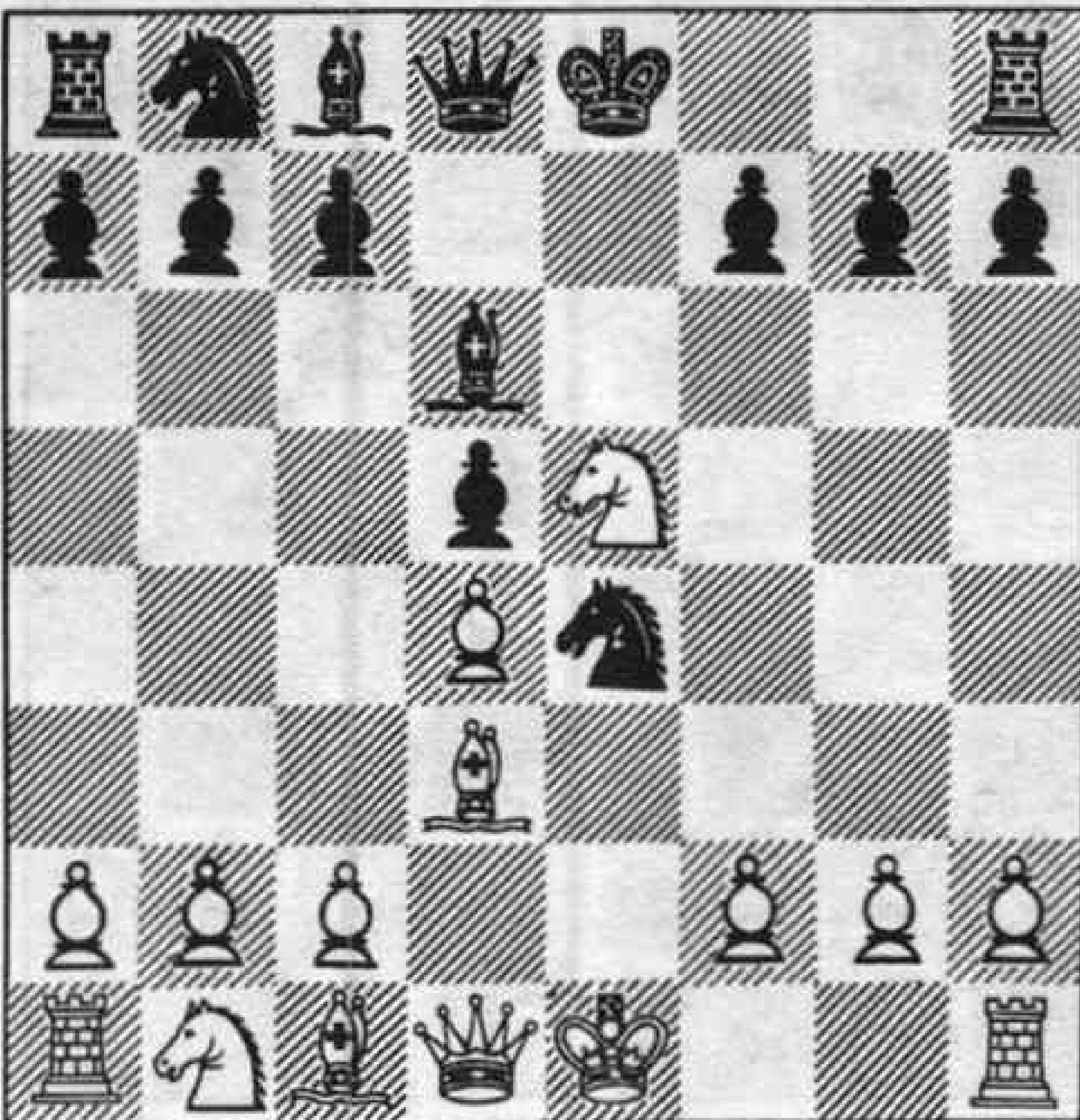
442వ పటం



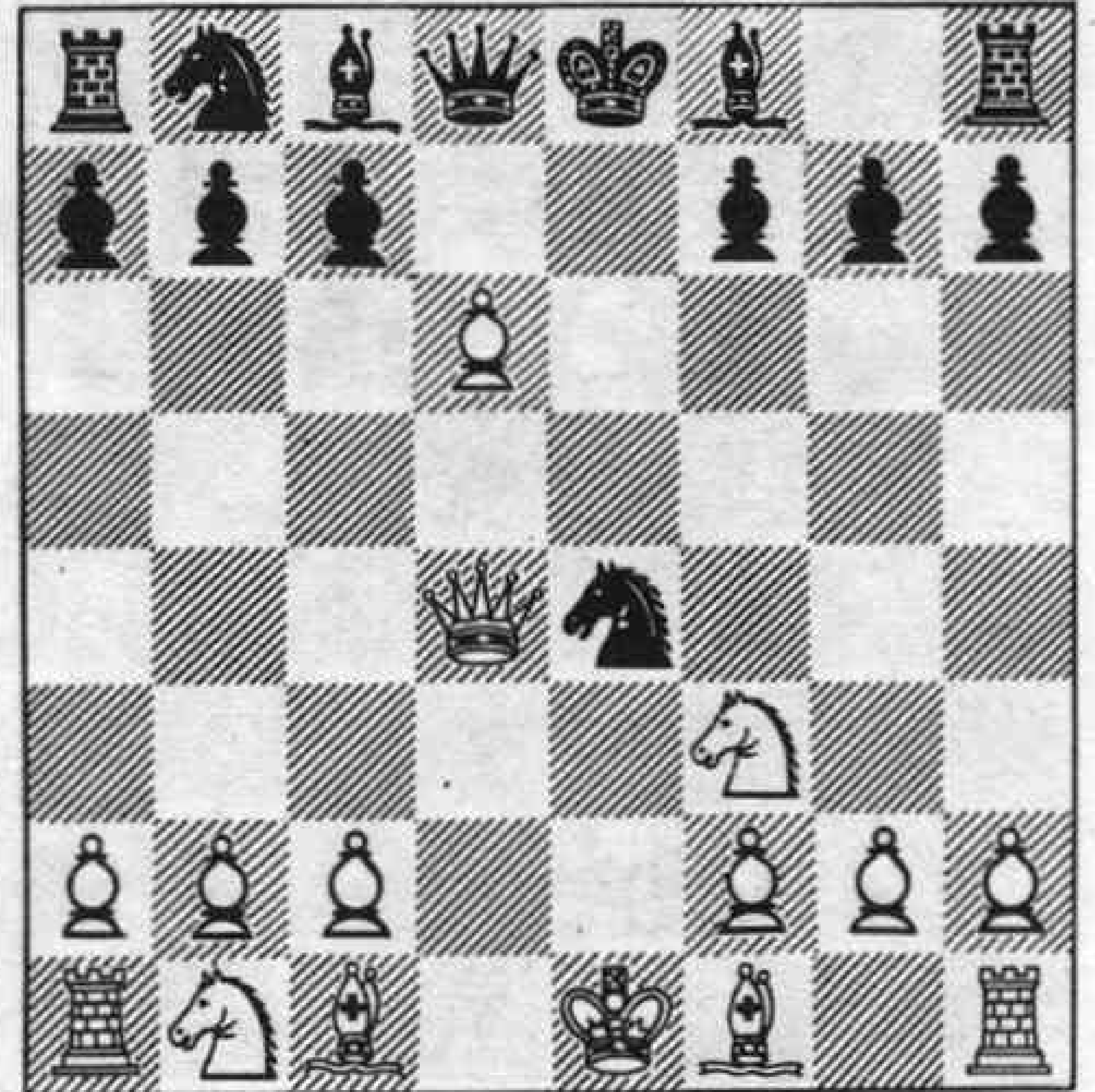
చురుగ్గా ఆడేందుకు వీలుండదు. స్పాస్కీ పెట్రొస్యన్‌ల మధ్య పోటీలో (1969) 13, 15 ఆటలలో 5. Qe2 Qe7 6. d3 Nf6 (441వ పటం) 7. Bg5 Q×e2+ 8. B×e2 Be7 9. Nc3 c6 10. 0—0—0 Na6 (442వ పటం) ఎత్తుల తర్వాత నలుపు సులభంగా ఆట 'డ్రా' చేశాడు.)

3. ... e×d4. (నలుపు 3. .... N×e4 కూడా ఆడచ్చు. అప్పుడు తెలుపు 4. Bd3 ఆడి నల్ల బంటుని d5 గడికి నెట్టించి e5లో తన గుర్రాన్ని

443వ పటం



444వ పటం



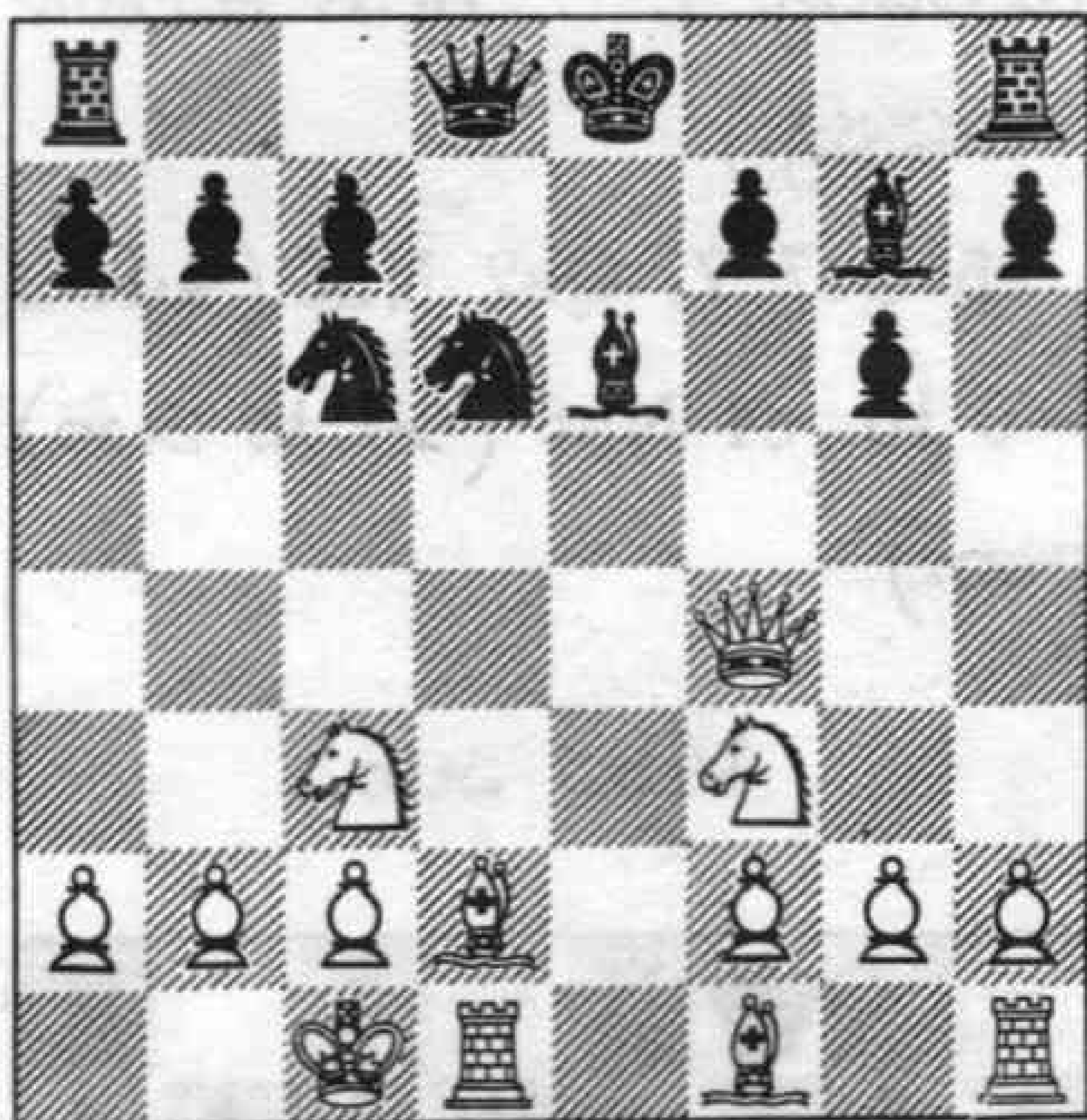
పటిష్ఠం చేసుకుంటాడు. కాని 4. Bd3 d5 5. N×e5 Bd6 (443వ పటం) తర్వాత వచ్చే అనురూపమైన పరిస్థితిలో తెలుపుకి అట్టే ఆధిక్యత ఉండదు.)

4. e5 Ne4 5. Q×d4 d5 6. e×d6 (444వ పటం) (d బంటుని తెలుపు అన్ పసంత్ రీతిలో చంపక తప్పదు. ఎందుకంటే 6. ... Bc5 ఎత్తుని కూడా ఎదుర్కోవాలి.)

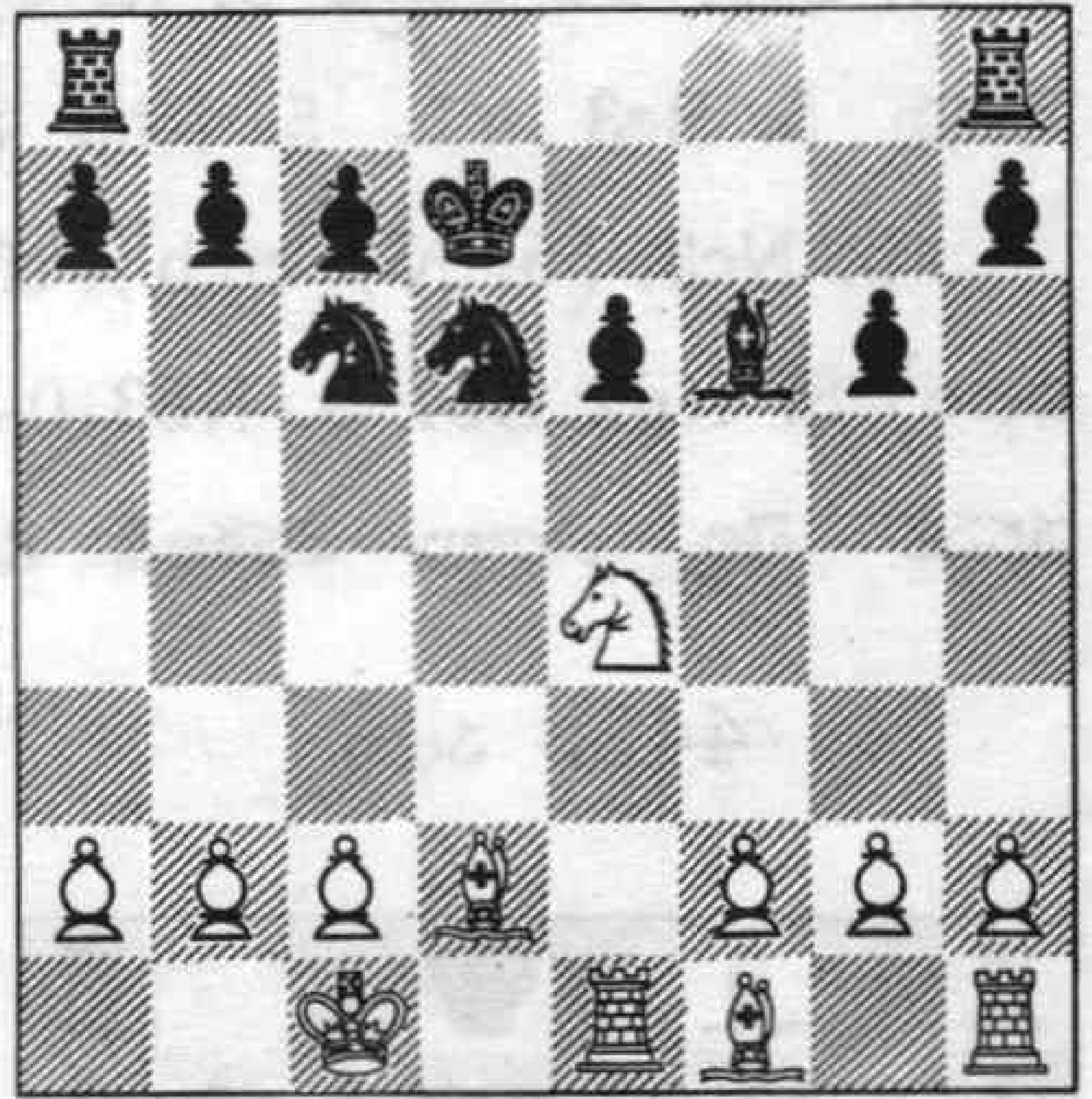
6. ... N×d6 7. Nc3 Nc6 8. Qf4. (ఈ గడిలో తెల్ల మంత్రి ప్రత్యర్థి దాడికి సరి కాకుండా చురుగ్గా నిల్చుంది. కాని కేంద్రంలో బంట్లేమీ లేని కారణంగా నలుపుకి రక్షణ చేసుకోడం పెద్ద ఇబ్బందేమీ కాదు.)

8. ... g6 9. Bd2 Bg7 10. 0—0—0 Be6 (445వ పటం). 11. Ng5! Qf6 12. Q×f6 B×f6 13. N×e6 f×e6 14. Re1 Kd7 15. Ne4 వరసలో (446వ పటం) తెలుపుకి ఆధిక్యత ఉంటుంది.

445వ పటం



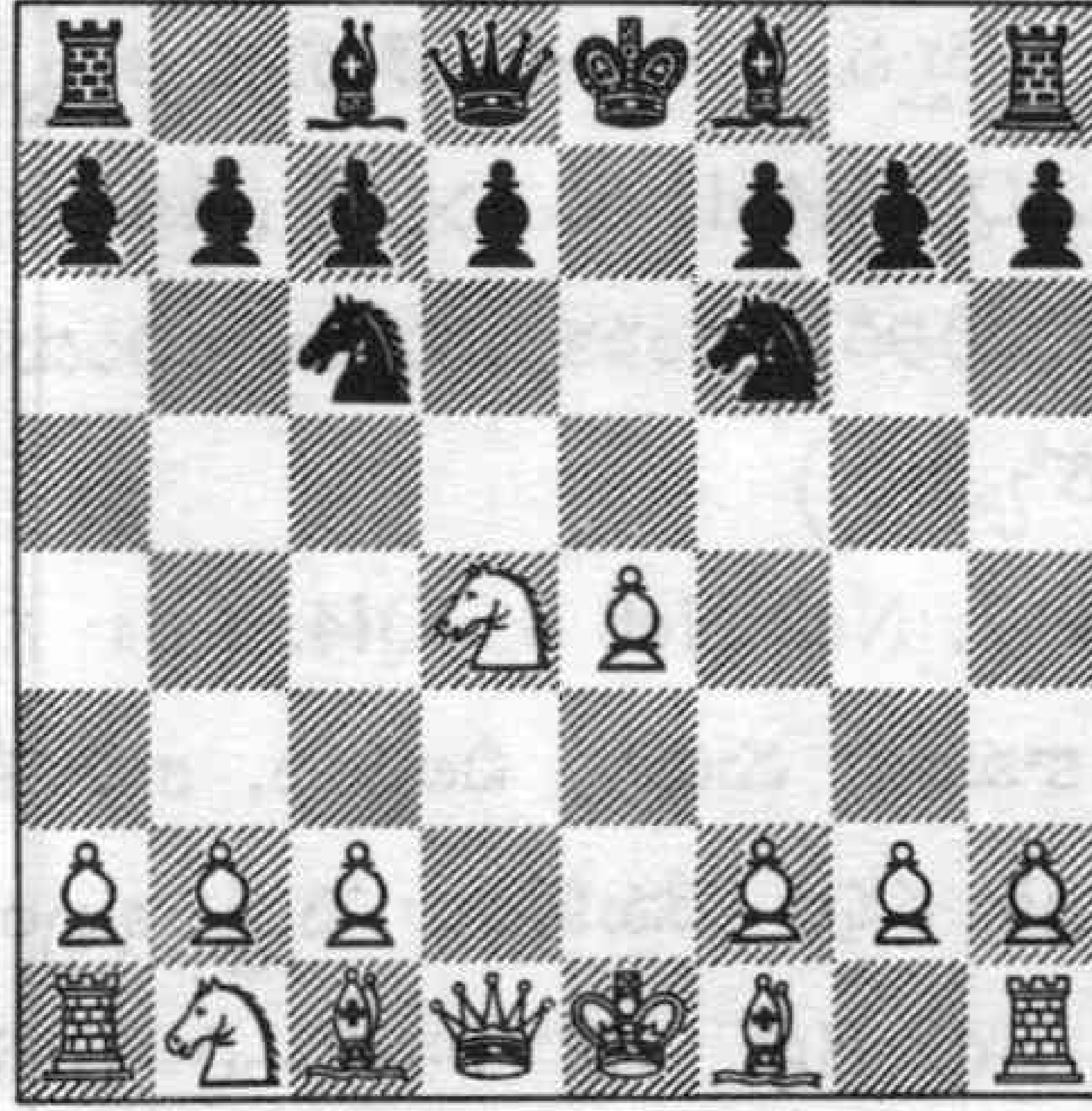
446వ పటం



స్కాచ్ ఆట

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4. కేంద్రంలో బలం నిలపడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. కాని e4లో బంటుని దాడి చేసి నలుపు సమానత్వం పొందవచ్చు.

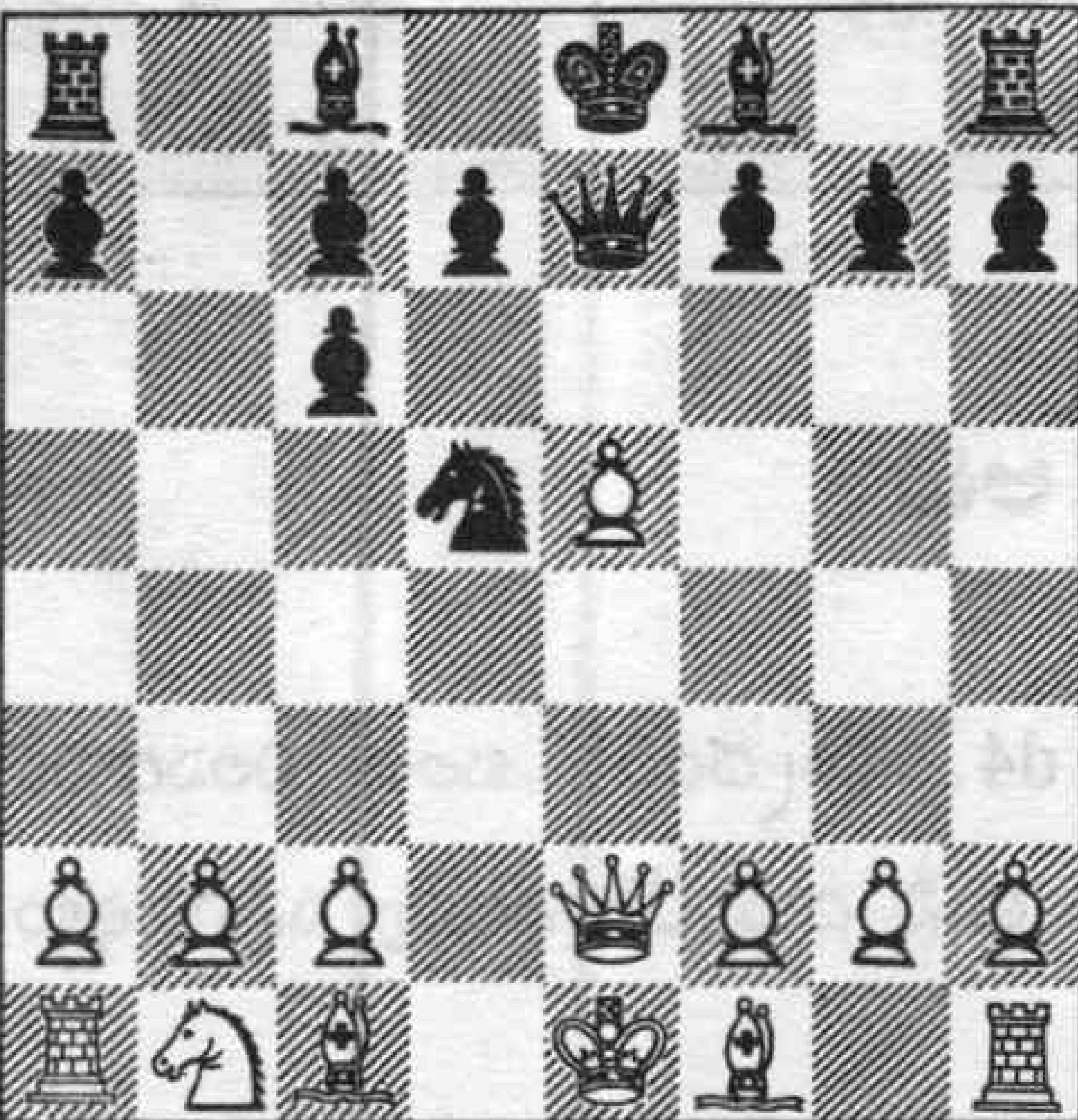
447వ పటం



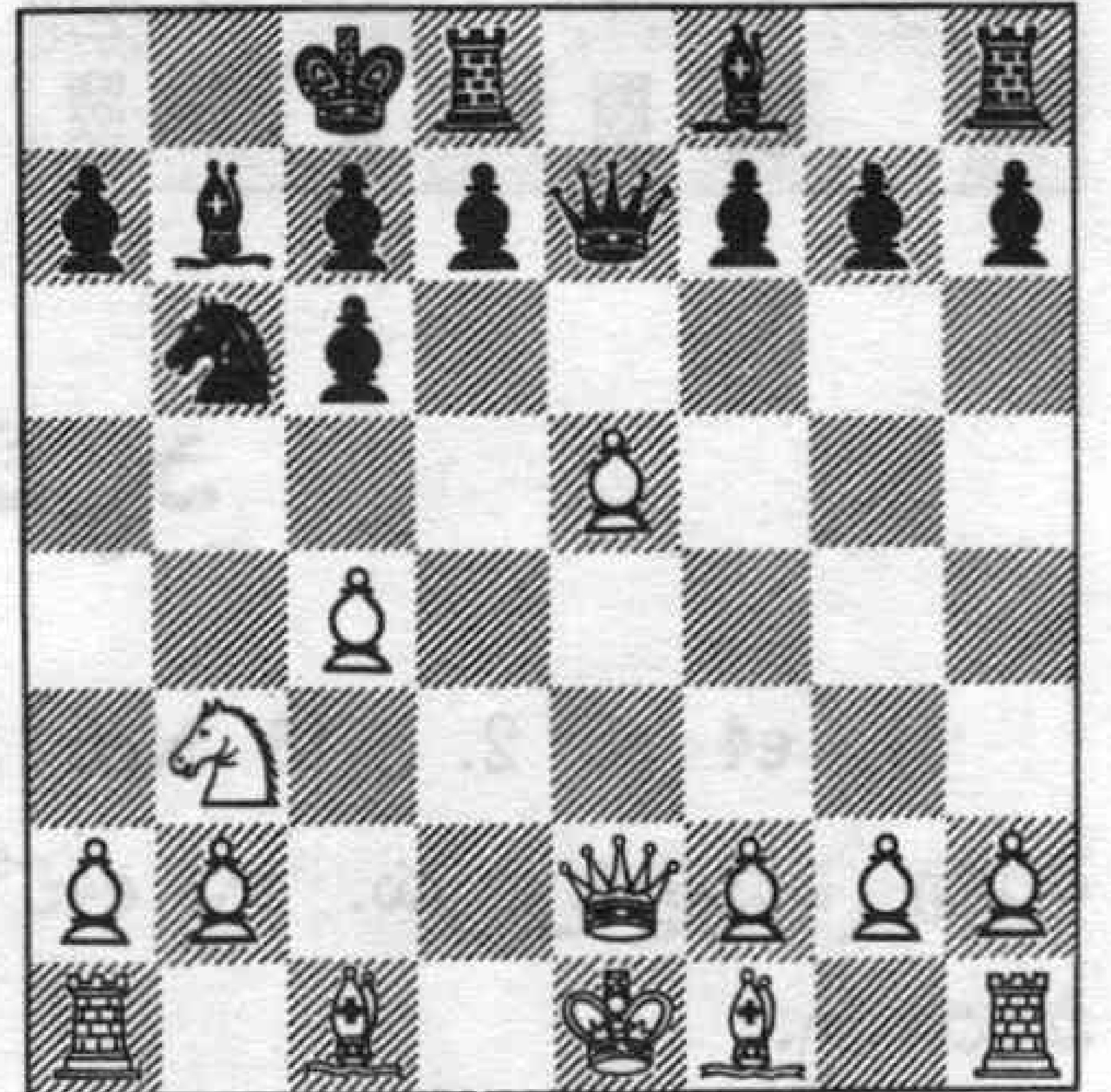
3. ... e × d4 4. N × d4 Nf6 (447వ పటం). (ఇక్కడ 4. ... Bc5 మరో వరస. 5. N × c6కి జవాబుగా తన బంట్ల పరిస్థితి పాడవకుండా, నలుపు 5. ... Qf6! ఆడి తర్వాత 6. ... Q × c6 ఆడచ్చు. 4. ... Bc5కి జవాబుగా తెలుపు 5. Be3 గాని, 5. Nb3 గాని ఆడవచ్చు.)

5. Nc3. (5. N × c6 b × c6 6. e5 Qe7 7. Qe2 Nd5 (448వ పటం) 8. Nd2 Bb7 9. Nb3 0—0—0 10. c4 Nb6 (449వ పటం) వరసలో తెల్ల బలాలు వెనకబడి ఉంటాయి.)

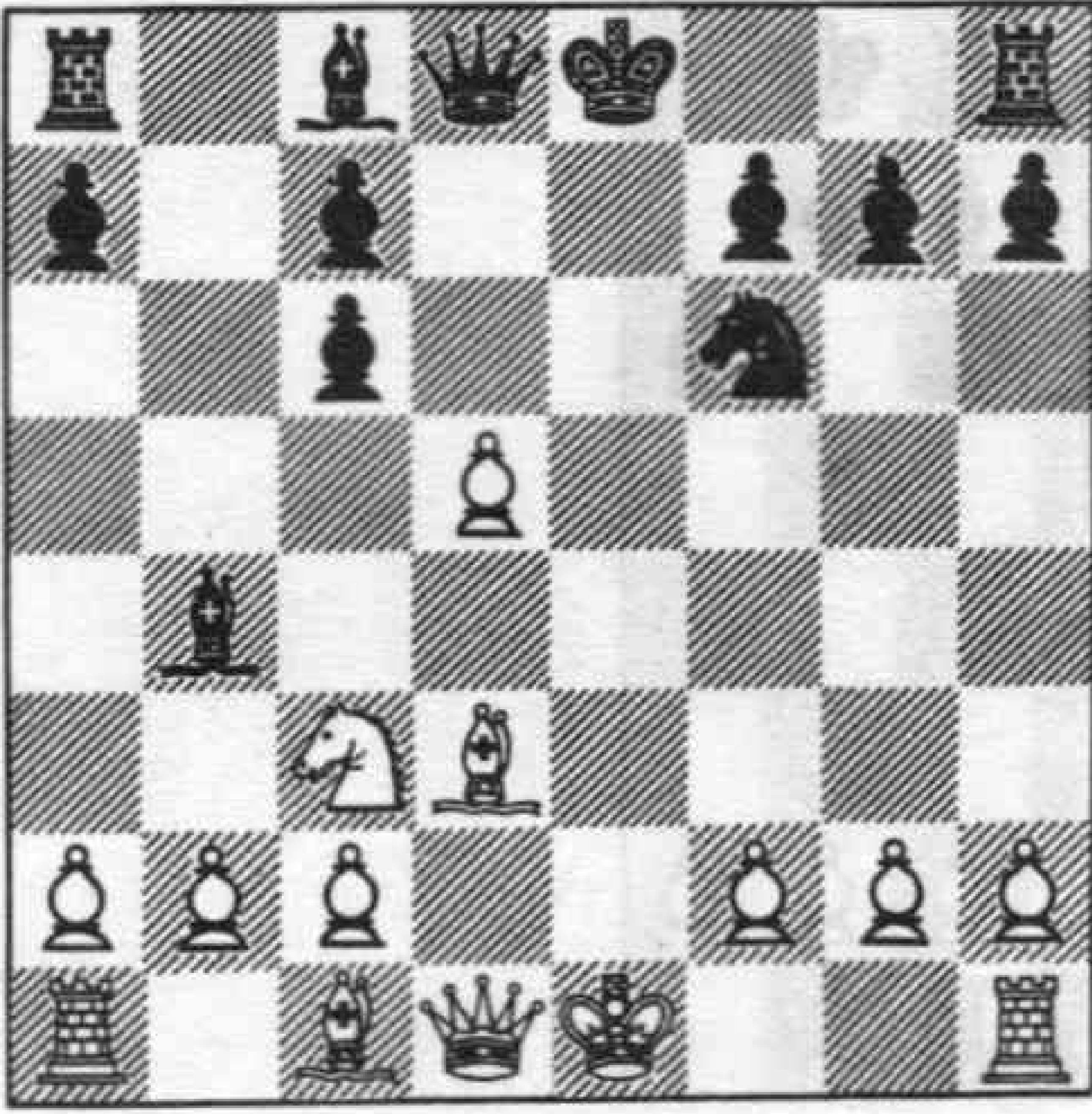
448వ పటం



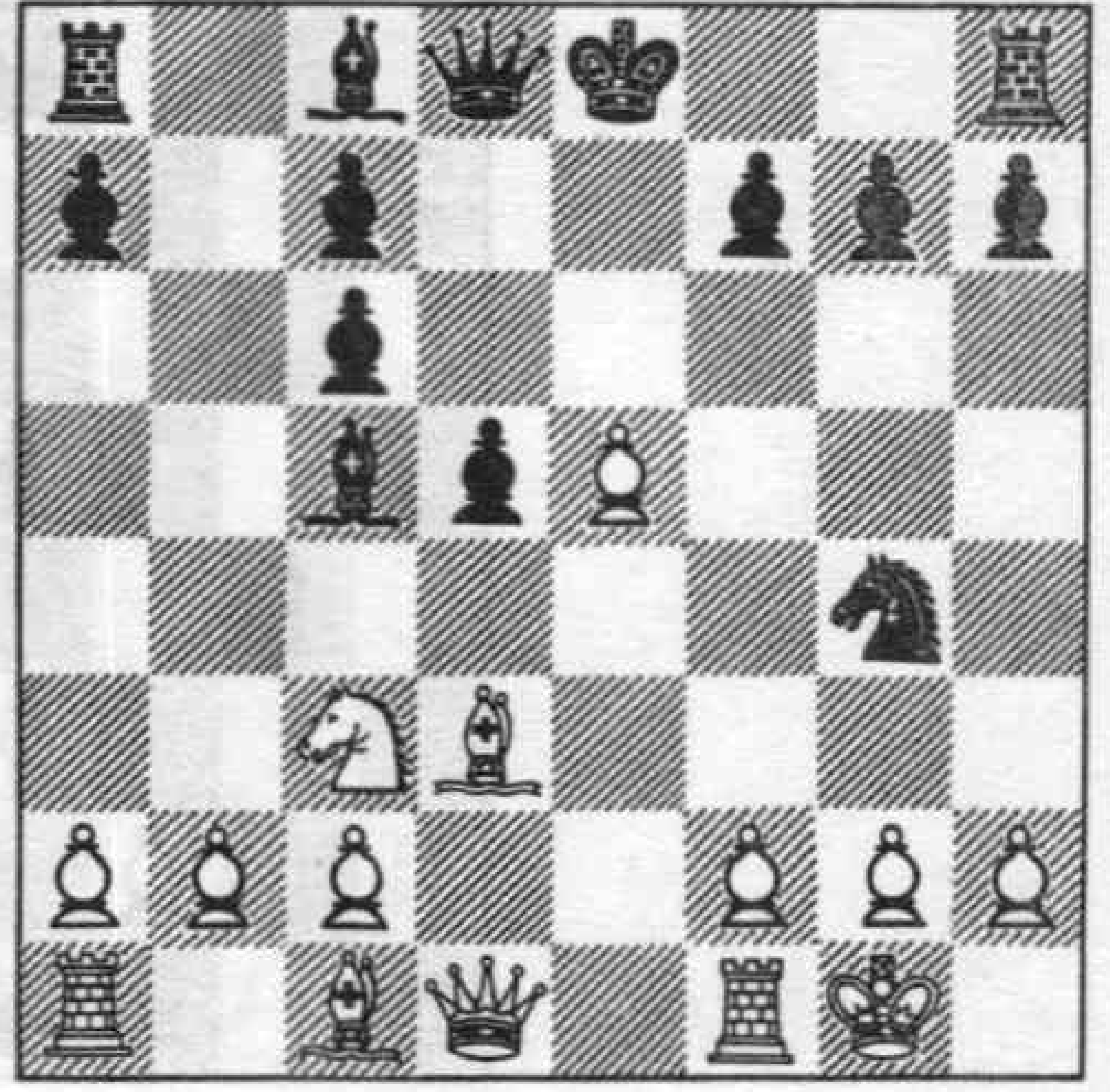
449వ పటం



450వ పటం



451వ పటం



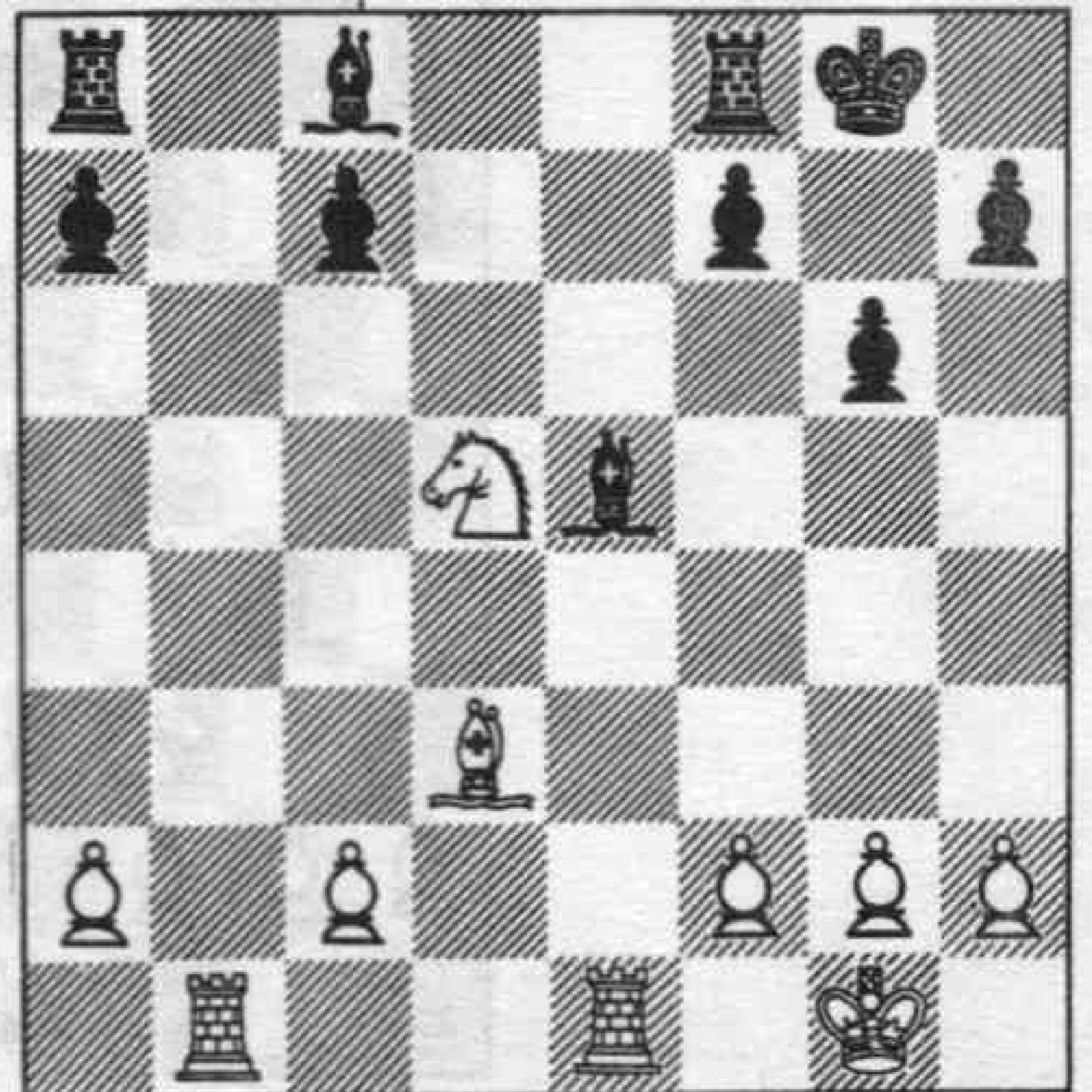
5. ... Bb4 6. N×c6 b×c6 7. Bd3 d5 8. e×d5 (450వ పటం). [8. e5 మంచిది కాదు. 8. ... Ng4 9. 0—0 Bc5 తర్వాత తెలుపు 10. ... Qh4 (451వ పటం) దెబ్బ వుంది.]

8. ... c×d5 9. 0—0 0—0 10. Bg5 Be6 (452వ పటం). (విధిగా d5 బంటుని కాచుకోవాలి. 10 . ... Be7 11. B×f6 B×f6 12. Qh5 g6 13. Q×d5 Q×d5 14. N×d5 B×b2 15. Rab1 Be5 16. Rfe1 (453వ పటం) వరుసలో తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుంది).

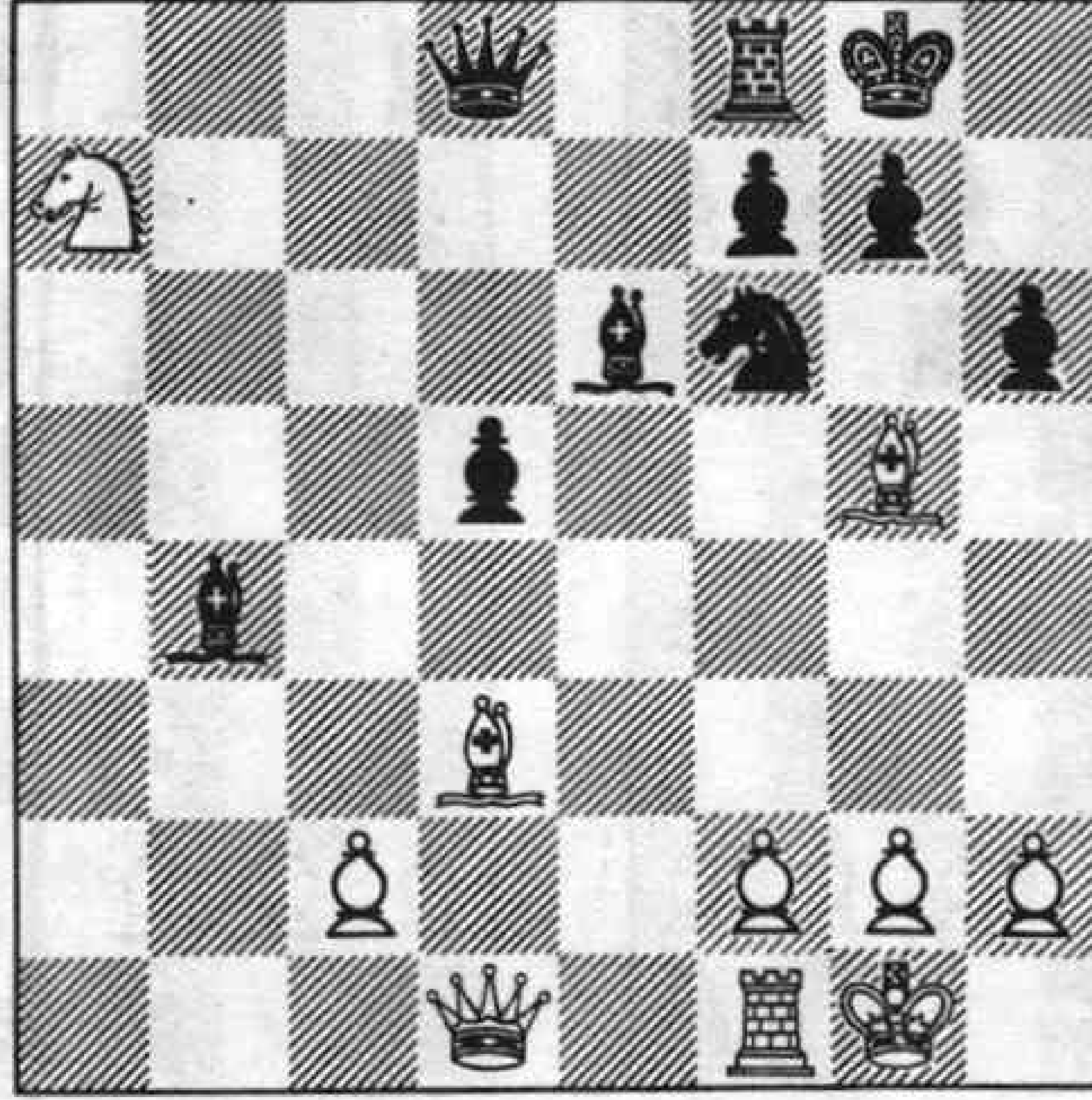
452వ పటం



453వ పటం



454వ పటం



ప్రస్తుతం ఇద్దరి పరిస్థితీ సరి సమానంగా ఉంది. ఈ క్రింది వరసలో ఆట నడుస్తుందనుకోవచ్చు. 11. Nb5 c5 12. a3 Ba5 13. b4 c×b4 14. a×b4 B×b4 14. R×a7 R×a7 16. N×a7 h6!=. (454వ పటం.)

అల్యోహిన్ లాస్కెర్

మాస్కో, 1914

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4 e×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3

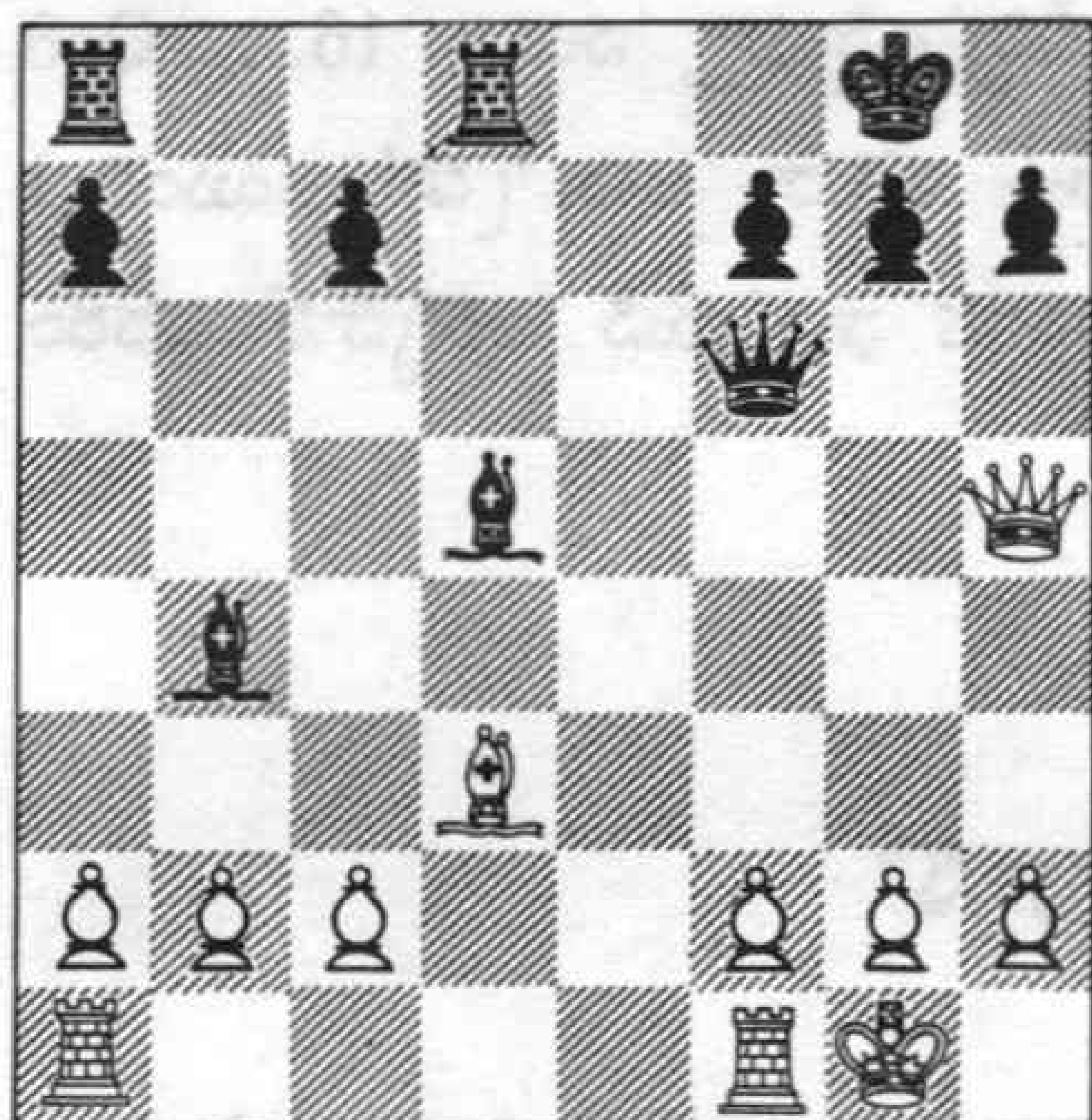
455వ పటం



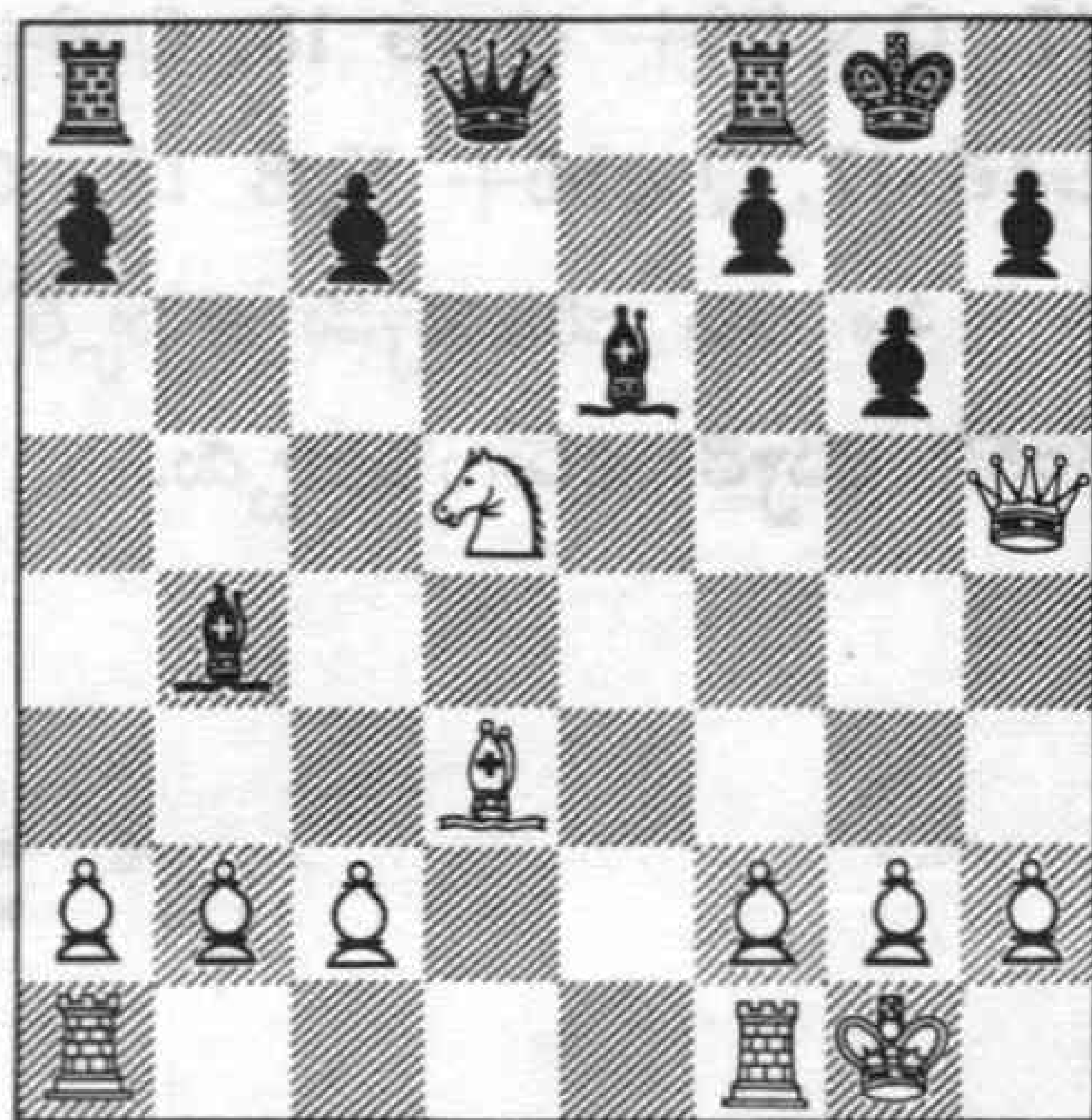
Bb4 6. N×c6 b×c6 7. Bd3 d5 8. e×d5 c×d5 9. 0—0 0—0 10. Bg5 Be6 (455వ పటం). (10. ... c6 11. Qf3 Be7 కూడా ఆడచ్చు.)

11. Qf3 (తెలుపు 11. B×f6 Q×f6 12. N×d5? B×d5 13. Qh5 Rfd8! (456వ పటం) గాని 12. Qh5 g6 13. N×d5? Qd8! వరుసలలో ఆడితే ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు.) (457వ పటం.)

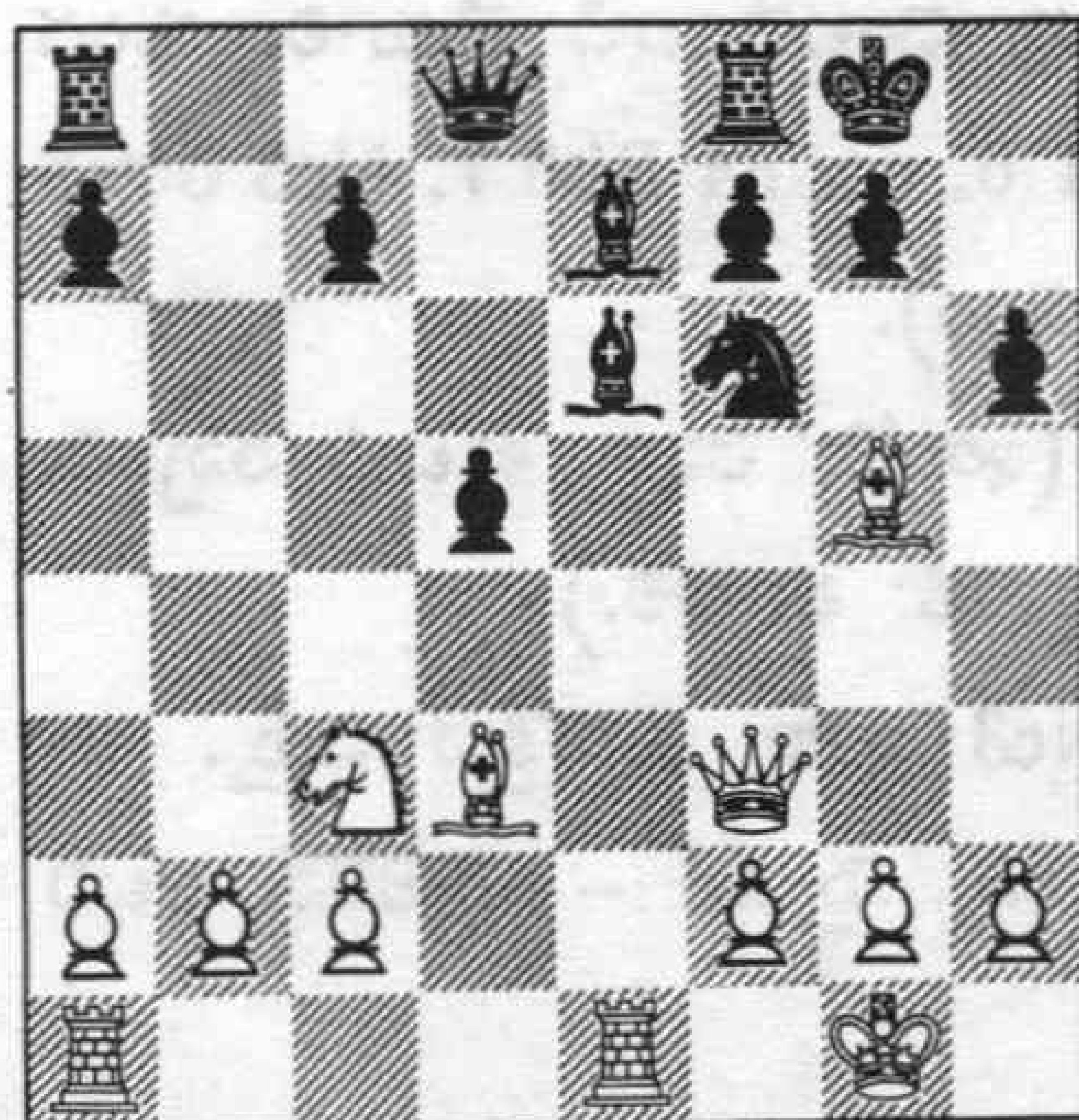
456వ పటం



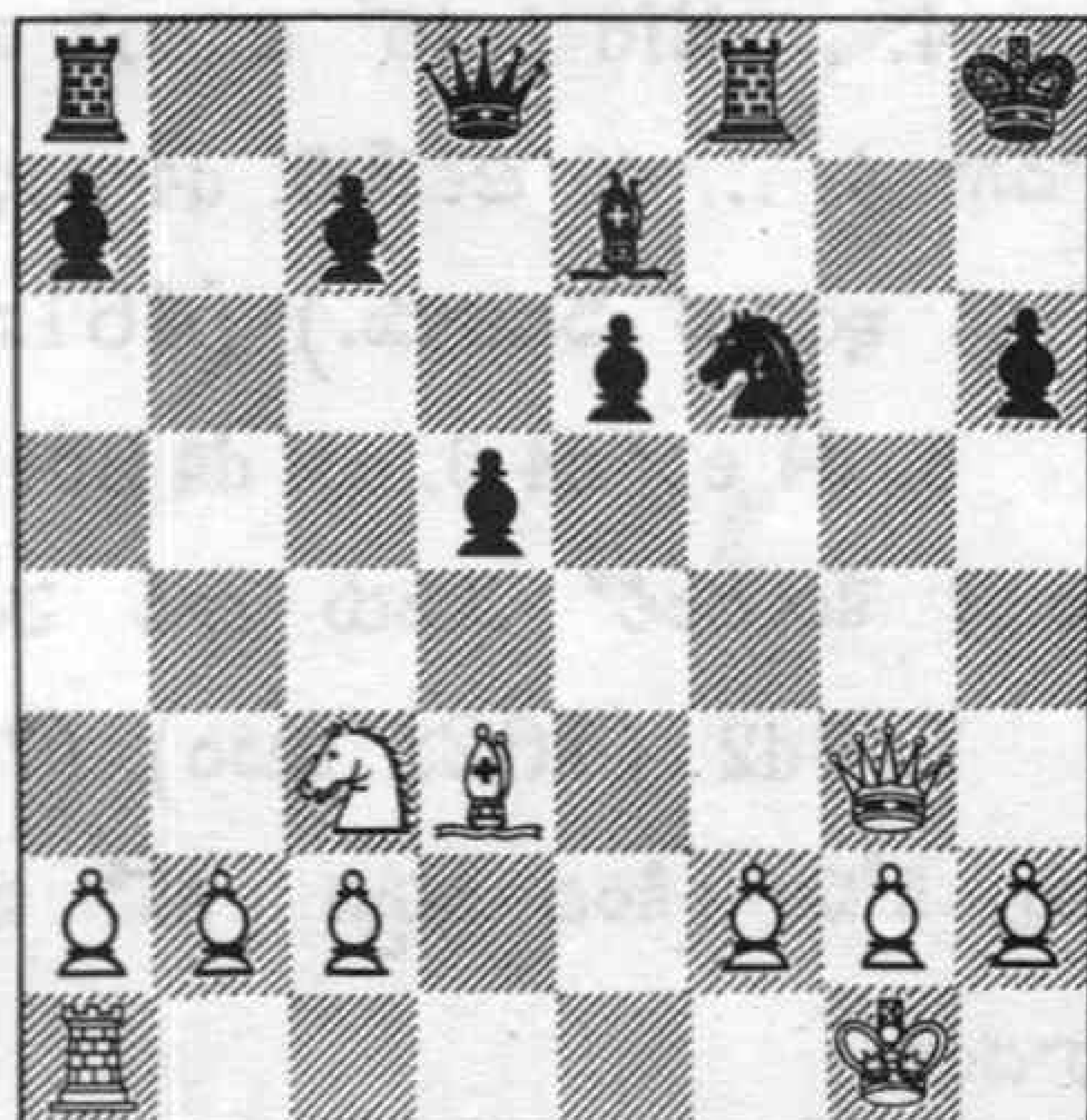
457వ పటం



458వ పటం



459వ పటం



11. ... Be7 12. Rfe1. తెలుపు ఈ క్రింది మిళితానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు.

12. ... h6 (458వ పటం) 13. B×h6! ఇలా శకటునిచ్చేసి తెలుపు ఆట 'డ్రా' చేయవచ్చు.

13. ... g×h6

14. R×e6 f×e6 15. Qg3+ Kh8 (459వ పటం) (15. ... Kf7? ఆడడానికి వీలు లేదు. 16. Qg6++.)

16. Qg6! (ఇక్కడ్నించీ తెలుపు వదలకుండా 'షా'లు చెప్తూనే ఉంటాడు. 17. Q×h6+ తర్వాత 18. Qg6+. దీన్ని తప్పిస్తూ నలుపు 16. ... Qe8 ఆడితే. 17. Q×h6+ Kg8 18. Qg5+ వగైరా. ఆట 'డ్రా' అయింది.)

ఈ ఆట జరిగినప్పుడు లాస్కెర్ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అల్యోహిన్ చదరంగంలో అప్పుడే అడుగుపెట్టాడు.

గ్రైకో పియానో

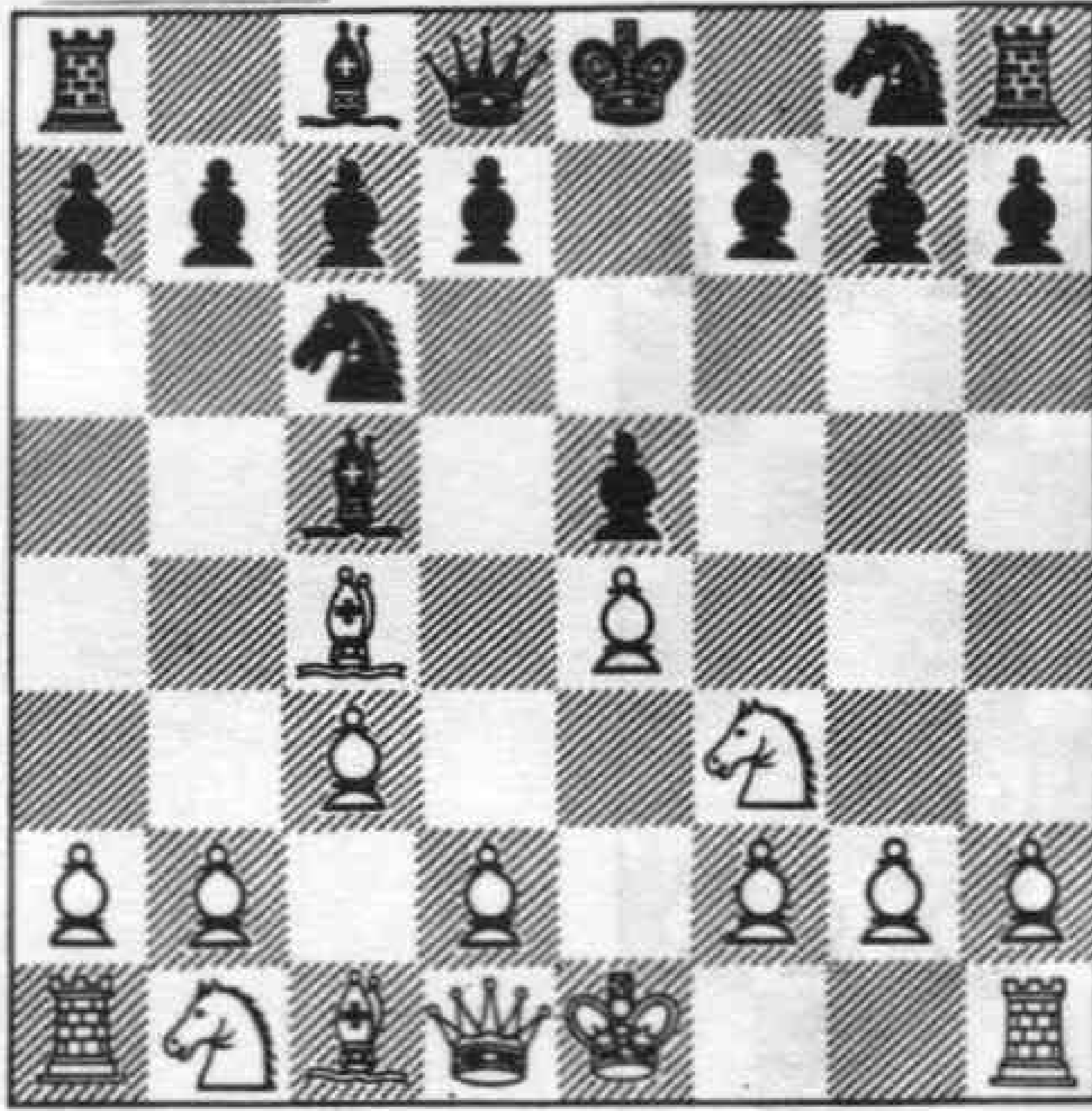
1. e4 e5 1. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. c3 (460వ పటం) (ఈ ఎత్తులో తెలుపు కేంద్రం ఆక్రమించడానికి చూస్తున్నాడు. 4. d3 నిదానమైన ఆటకి దారి తీస్తుంది.)

4. ... Nf6 (e4లో బంటుని నలుపు వెంటనే దాడి చేయాలి. మందకొడిగా 4. ... d6 ఆడితే 5. d4 e×d4 6. c×d4 Bb6 7. Nc3 తర్వాత నలుపు ఇరుకున పడతాడు.) (461వ పటం).

5. d4 e×d4 6. c×d4 Bb4+ (ఇలా 'షా' చెప్తూ శకటుని తప్పించి, నలుపు కేంద్రంలో ఎదురు దాడి చెయ్యడానికి చూడాలి.)

7. Bd2 (462వ పటం). (7. Nc3 ఇంకా చురుకైన ఎత్తు. ఈ ఎత్తు కోసం క్రింద ఇచ్చిన గ్రెకో వరసలని, స్టైనిజ్ – బర్డెలెబేన్ ఆటని చూడండి.)

460వ పటం

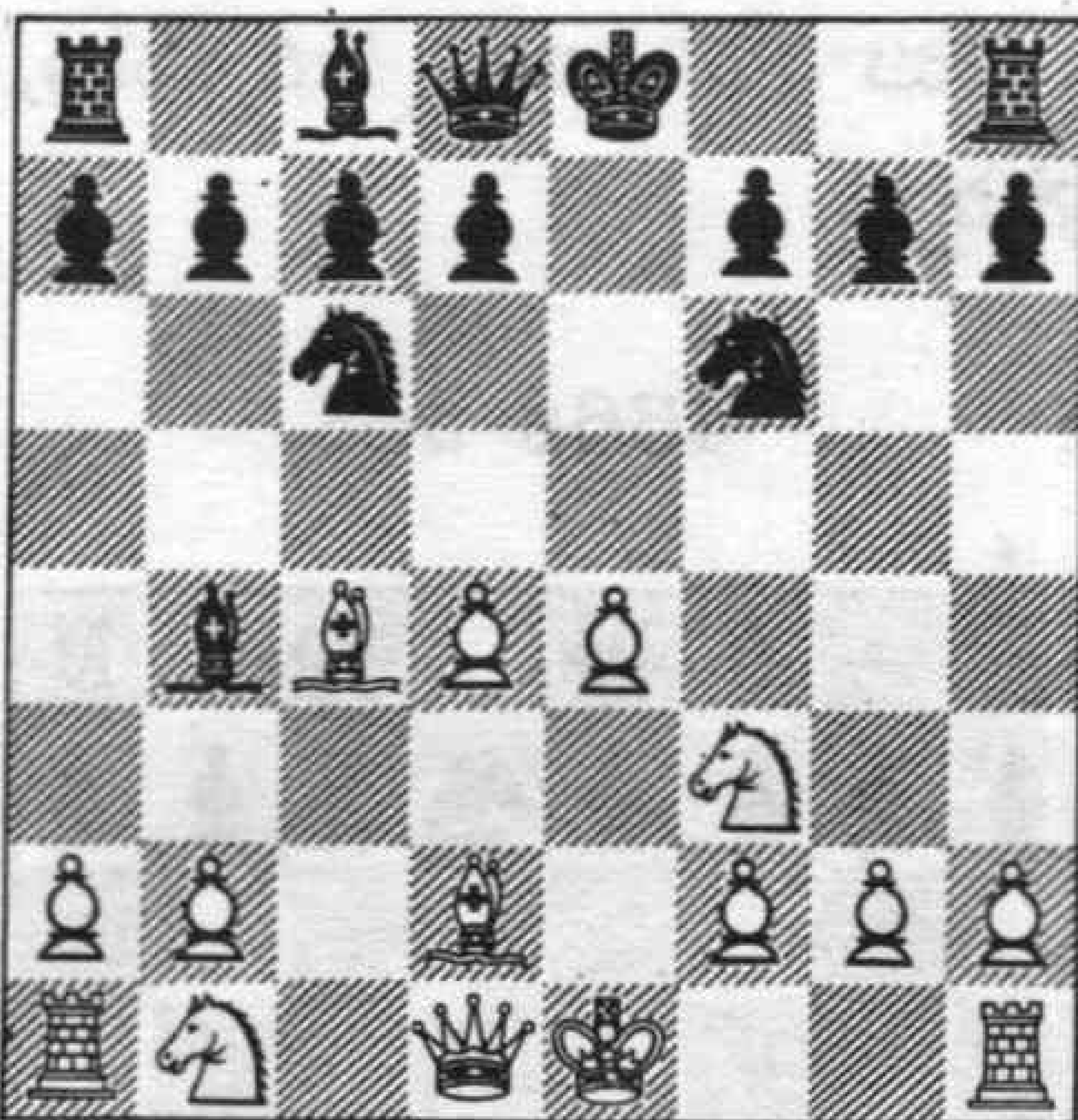


461వ పటం

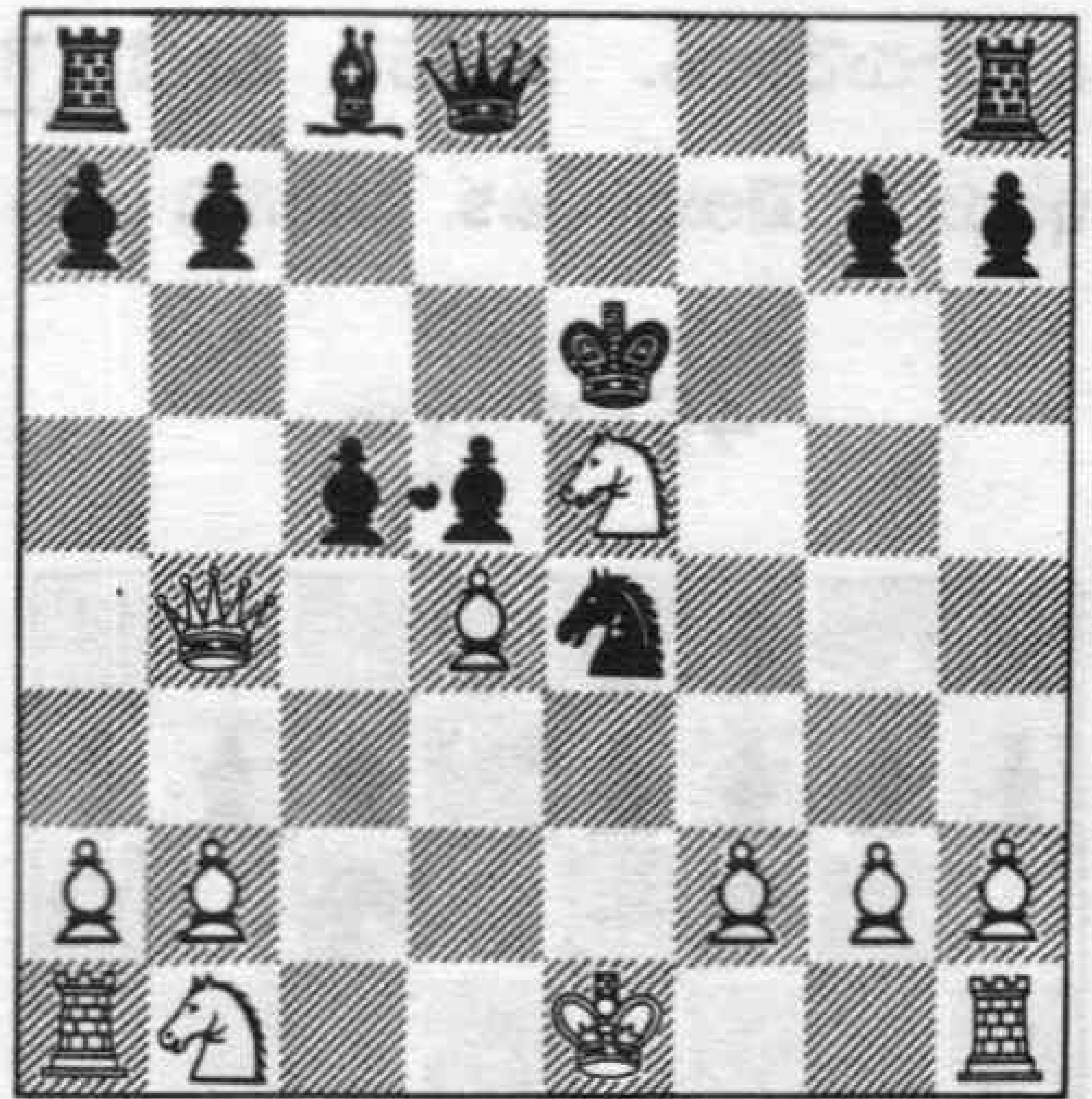


7. ... B×d2+ (7. ... N×e4 8. B×b4 N×b4 9. B×f7+ K×f7 10. Qb3+ d5 11. Ne5+ Ke6! 12. Q×b4 c5 వరస చాలా క్లిష్టమైన పరిస్థితికి దారి తీస్తుంది) (463వ పటం.)

462వ పటం

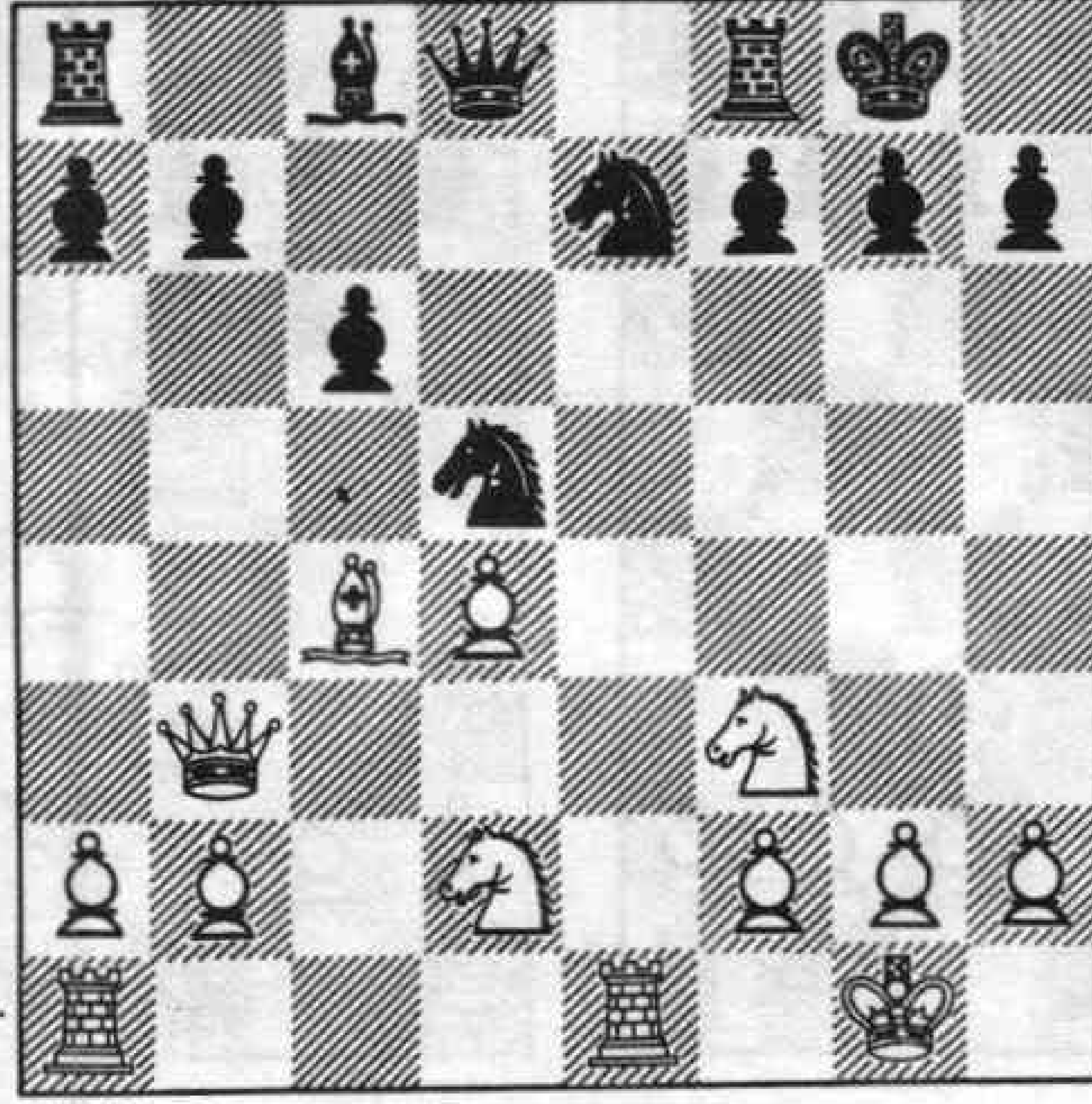


463వ పటం



8. Nb×d2 d5 9. e×d5 N×d5 10. Qb3 Nce7 11. 0—0 0—0 12. Re1 c6 (d5 గడిలో నలుపు తన గుర్రాన్ని దిట్టంగా నిలుపుకున్నాడు.) (464వ పటం.)

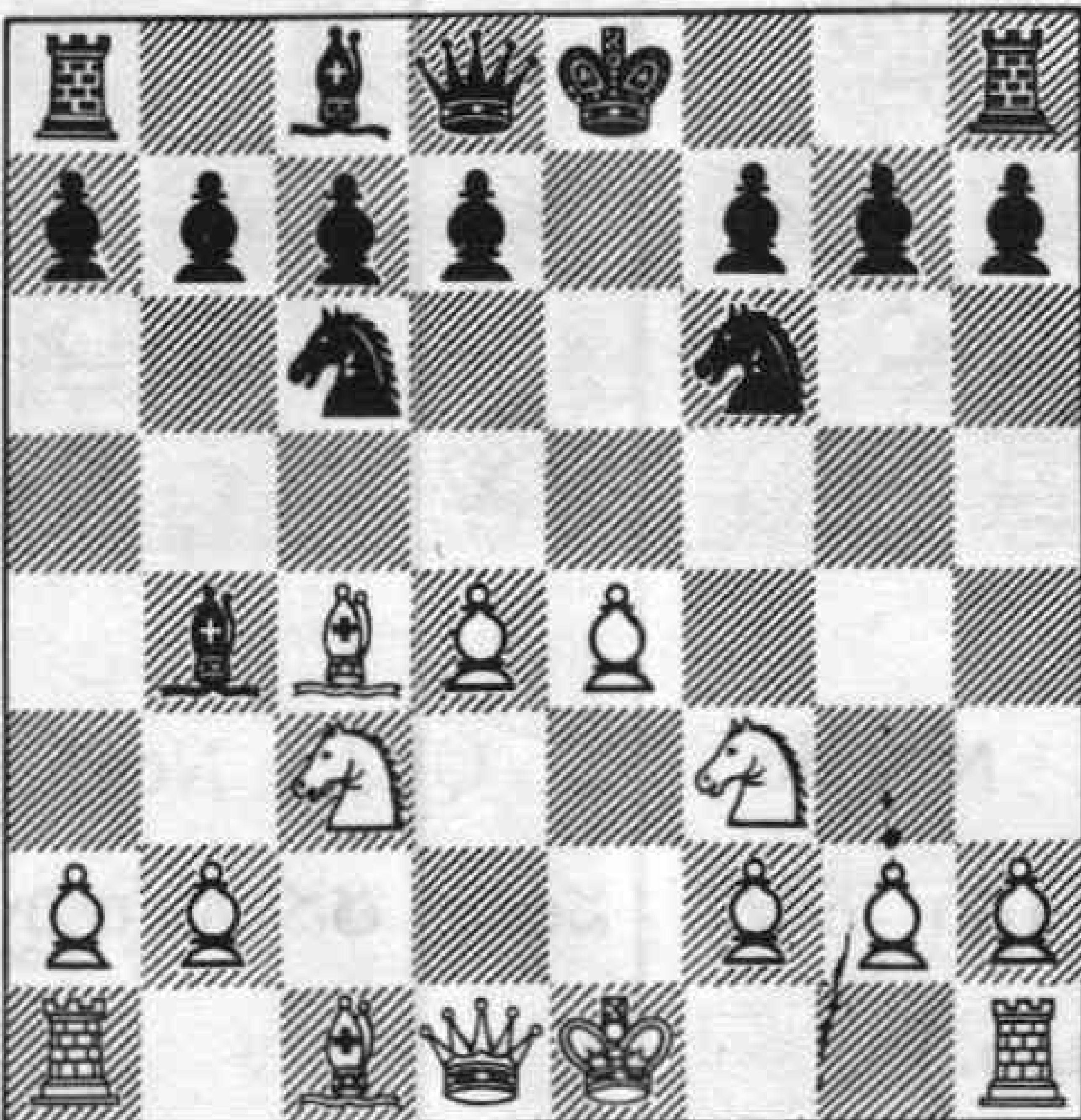
464వ పటం



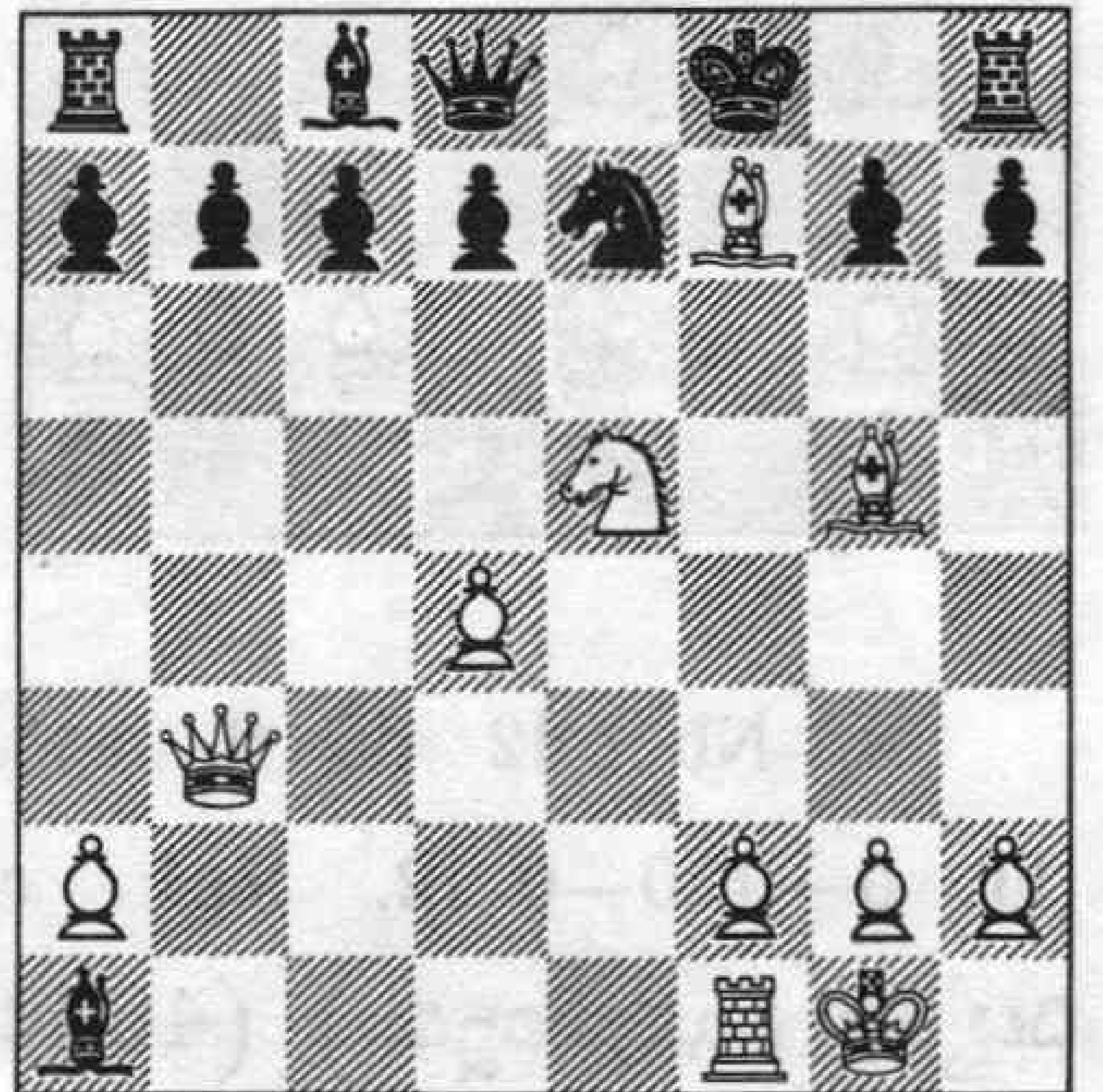
గ్రెకో వరసలు

జియోకీనొ గ్రెకో (1600–1634) అనే 17వ శతాబ్దపు ఇటాలియన్ ఆటగాడు ఆ కాలంలో ప్రసిద్ధి చెందిన ప్రారంభాలని విశ్లేషిస్తూ ఒక రాతప్రతి తయారుచేశాడు. వాటిలో ఒకటి గైకో పియానోలో ఈ క్రింది వరస, ఇందులో తెలుపు ఒక ఏనుగుని బలి ఇచ్చేస్తాడు.

465వ పటం



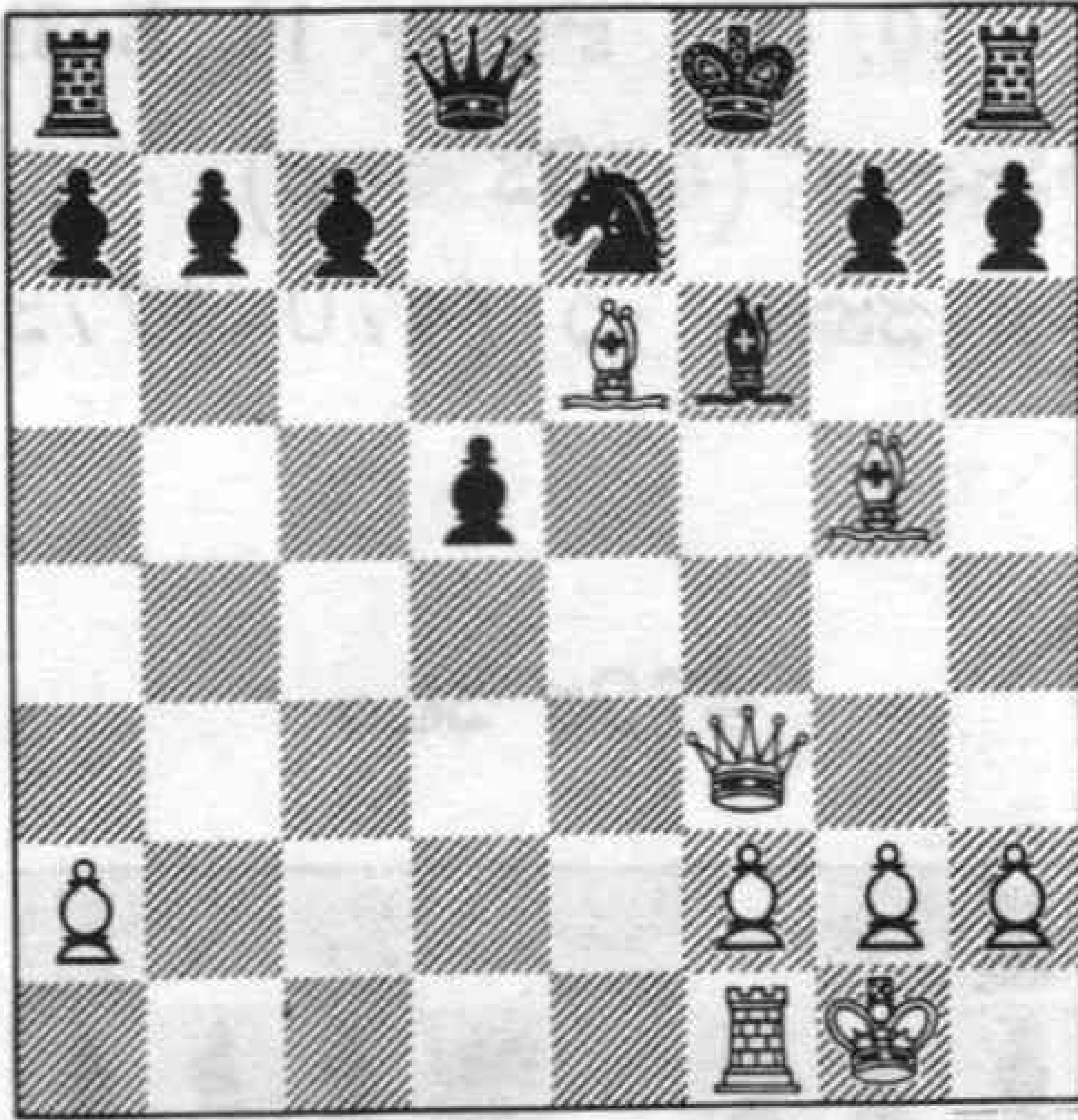
466వ పటం



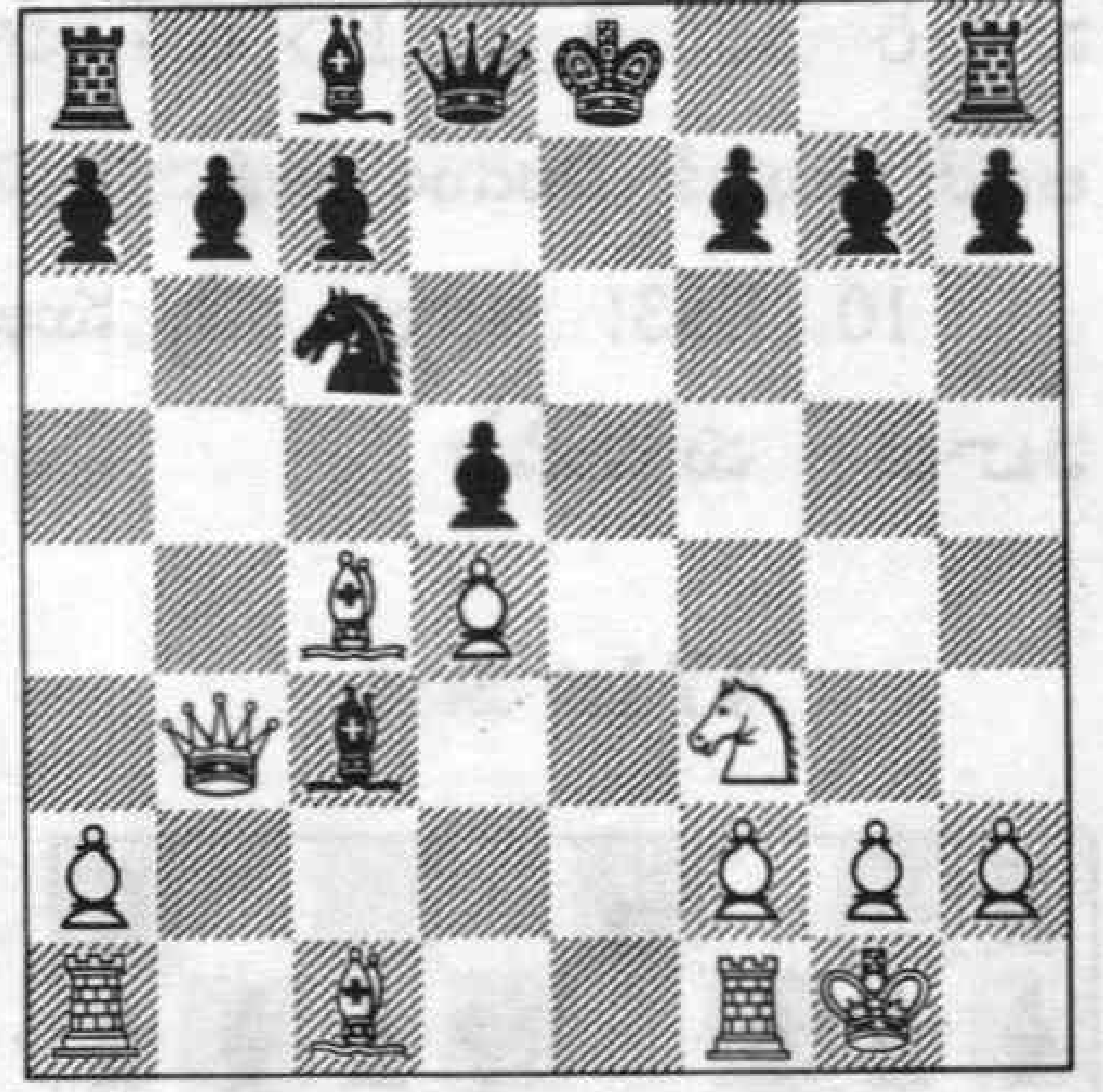
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. c3 Nf6 5. d4 e×d4 6. c×d4 (465వ పటం) 6. ... Bb4+ 7. Nc3 N×e4 8. 0—0 N×c3 9. b×c3 B×c3 10. Qb3! B×a1 11. B×f7+ Kf8 12. Bg5 Ne7 13. Ne5! (466వ పటం) (దాడిని ప్రారంభించే అమోఘమైన ఎత్తు! ఇప్పుడు 14. Bg6! దెబ్బని కాచుకోవాలి. ఉదాహరణకు 13. ... d6 14. Bg6 తర్వాత 14. ... d×e5 ఆడినా 14. ... h×g6 ఆడినా 15. Qf7++. ఇంకో ముఖ్యమైన సంగతి f3 గడి మంత్రి రావడానికి వీలుగా ఖాళీ అయ్యింది.)

13. ... B×d4 14. Bg6! d5 15. Qf3+ Bf5 16. B×f5 B×e5 17. Be6+! Bf6 (467వ పటం) 18. B×f6 g×f6 19. Q×f6+ Ke8 20. Qf7++.

467వ పటం

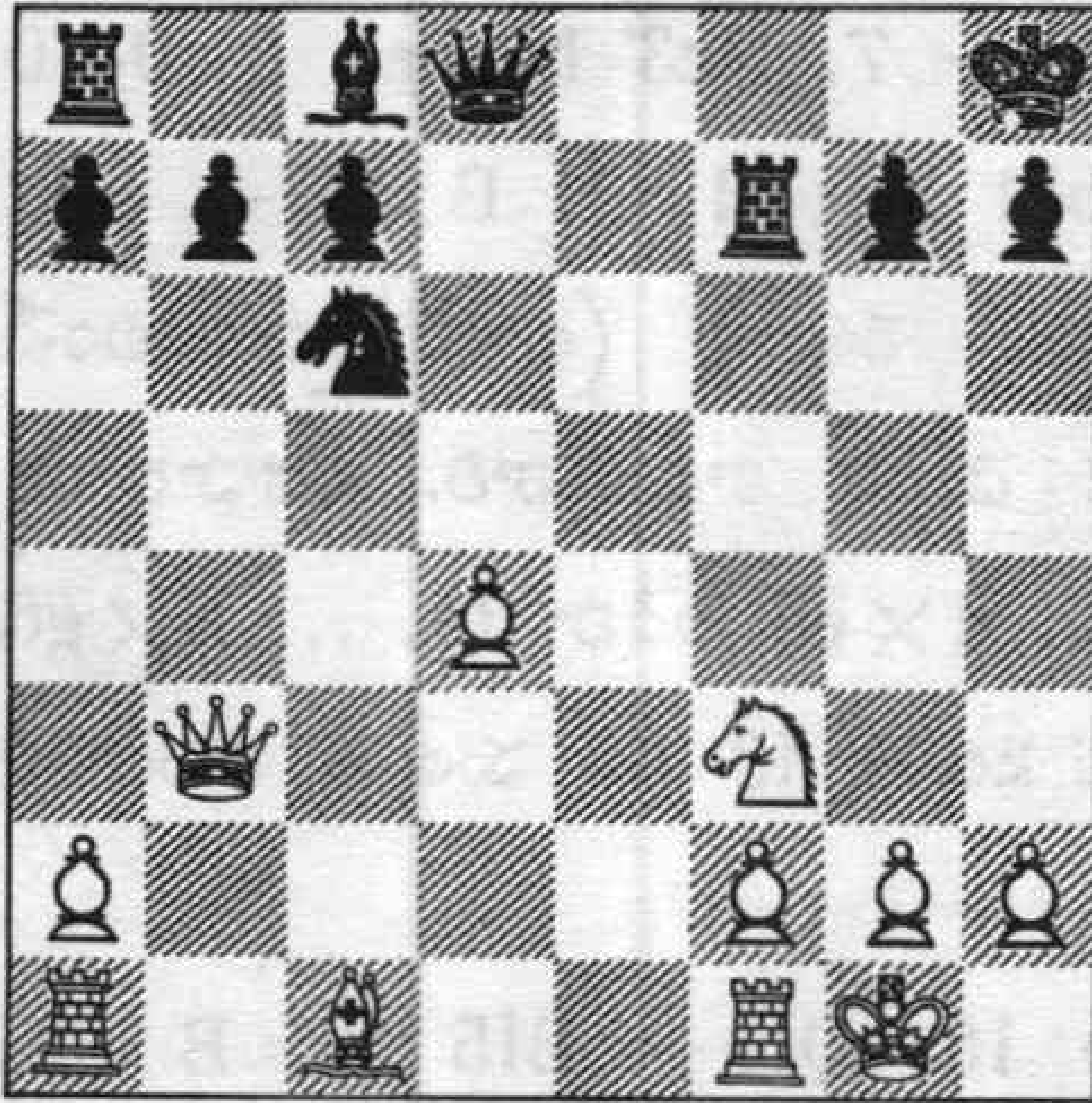


468వ పటం

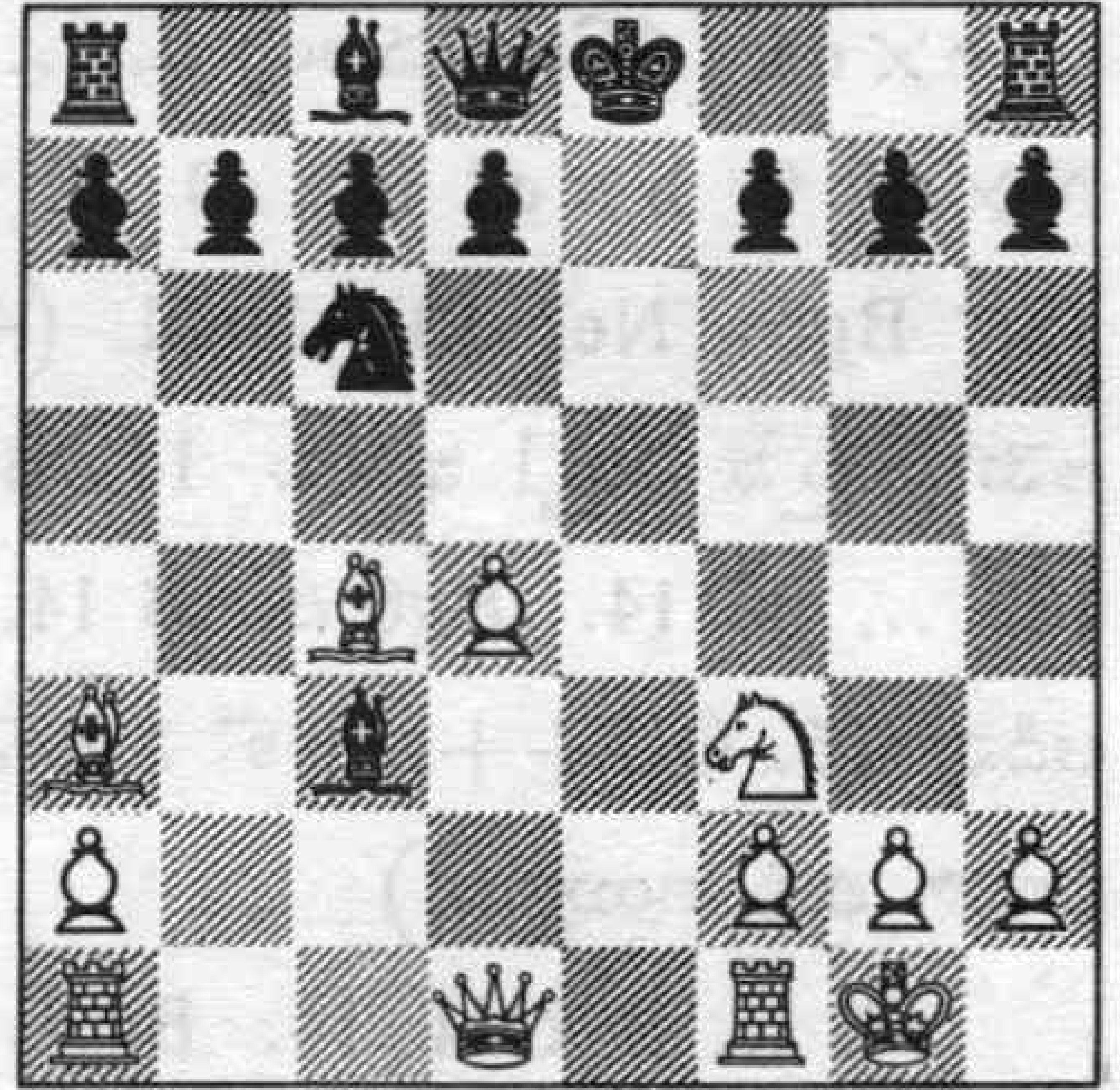


ఎవరో ఒకరు తప్పు ఆడితే తప్ప అంత శీఘ్రంగా, సులభంగా విజయం సాధ్యం కాదని మనకి తెలుసు. పైన చెప్పిన గ్రెకో వరసలో నలుపు ఆటని బలపరచటానికి 300 సంవత్సరాలు పట్టింది. తెలుపుకి అనుకూలంగా 10. B×a1? గాని 10. ... B×d4? గాని ఎత్తులు బదులు 10. ... d5 (468వ పటం) 11. B×d5 0—0 12. B×f7+ Kh8 13. Q×c3

469వ పటం



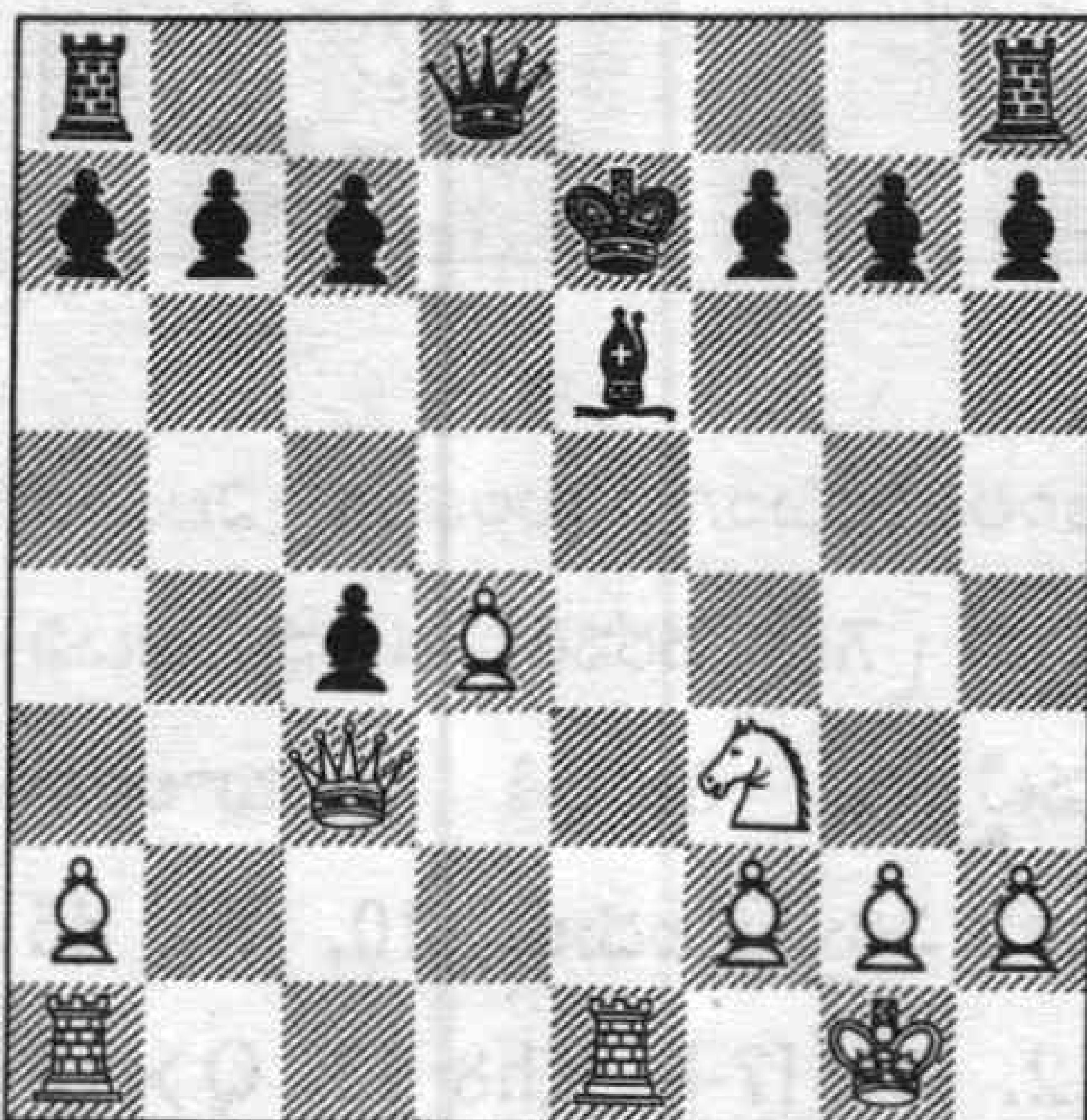
470వ పటం



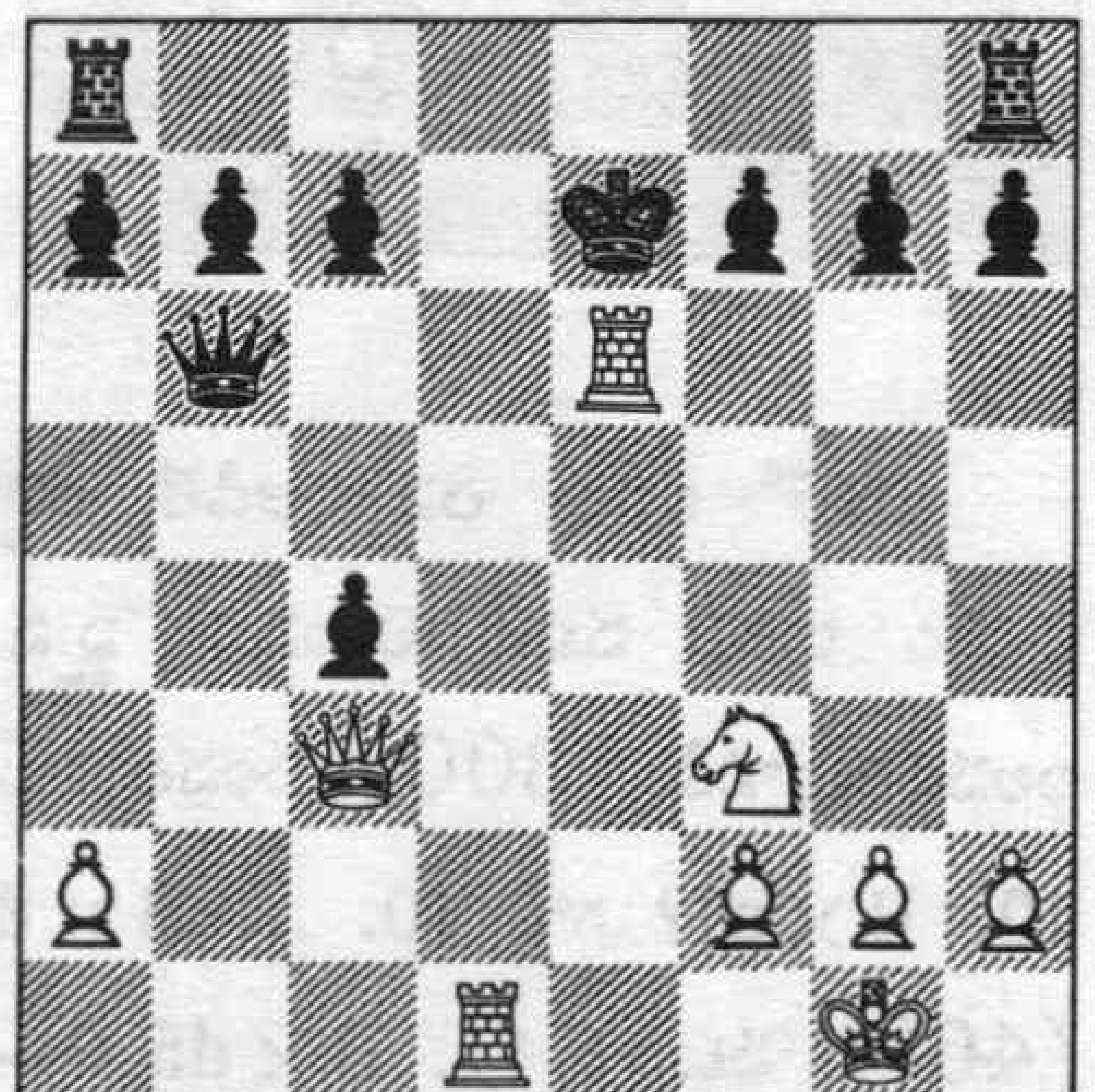
R × f7 14. Qb3 వరసలో తెలుపుకి కొంచెం ఆధిక్యత మాత్రమే ఉంటుంది (469వ పటం). ఈ వరసలో చదరంగం ఆటగాళ్లు ఇంకా చాలా పరిశోధన జరిపారు. మరి కొన్ని దశాబ్దాల తర్వాత ప్రసిద్ధి చెందిన సోవియట్ గ్రాండ్ మాస్టర్ కేరెస్ 9. ... B × c3కి జవాబుగా 10. Qb3 కాకుండా 10. Ba3! ఆడితే తెలుపుకి విజయం తథ్యమని నిరూపించాడు (470వ పటం).

10. Ba3! తర్వాత వచ్చే ముఖ్యమైన వరసలు ఇవి (470–477వ పటాలు చూడండి):

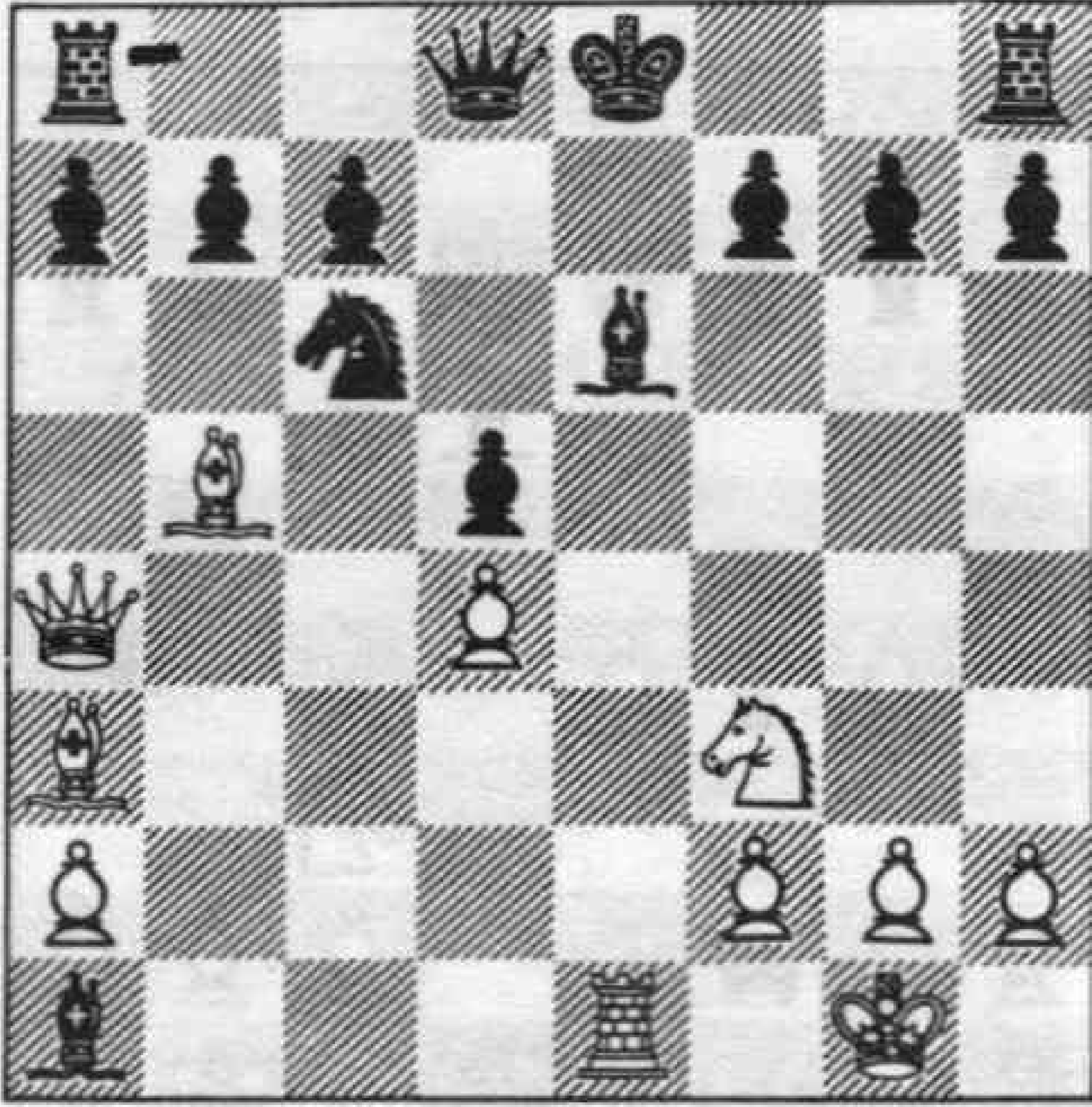
471వ పటం



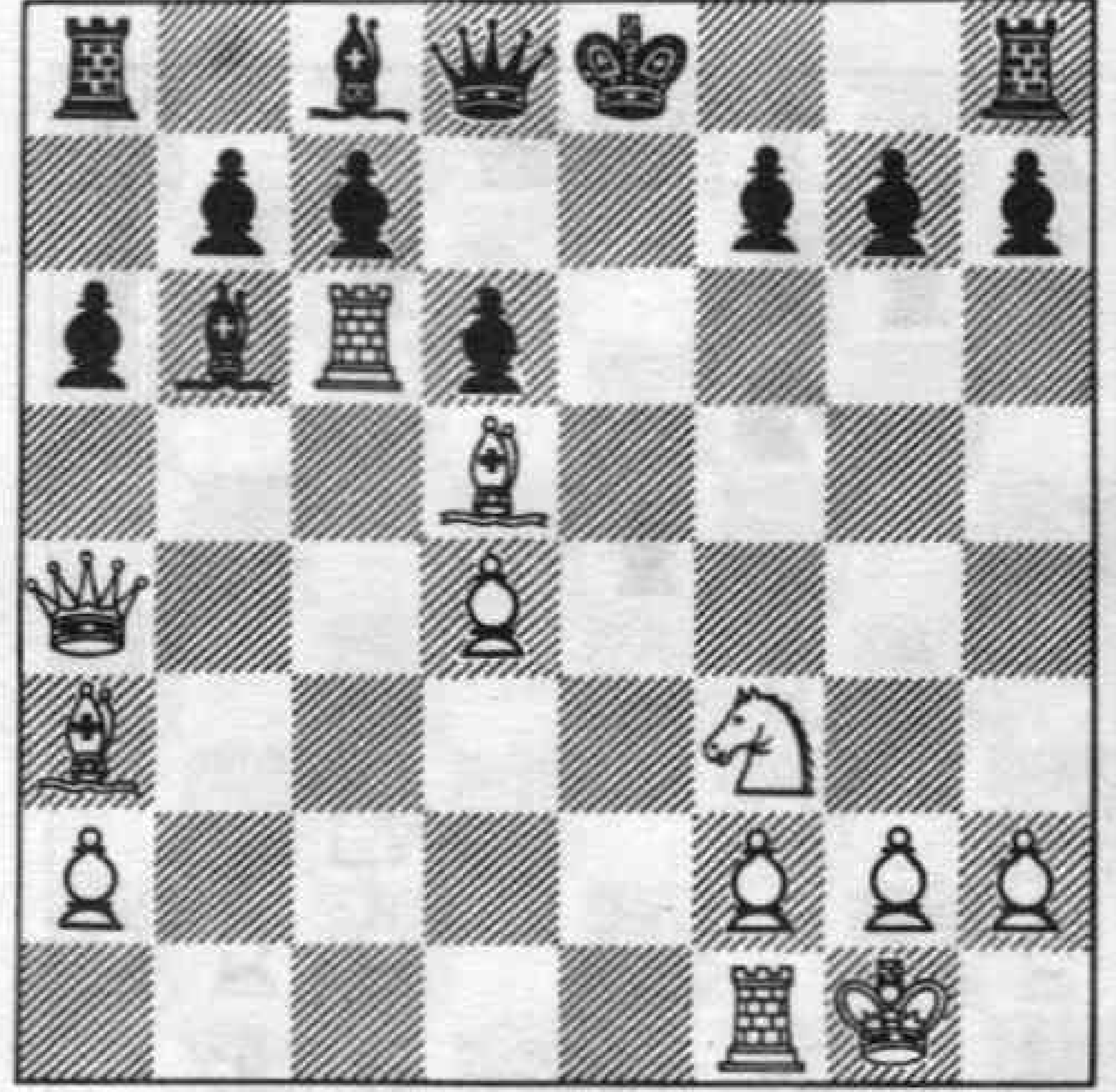
472వ పటం



473వ పటం



474వ పటం

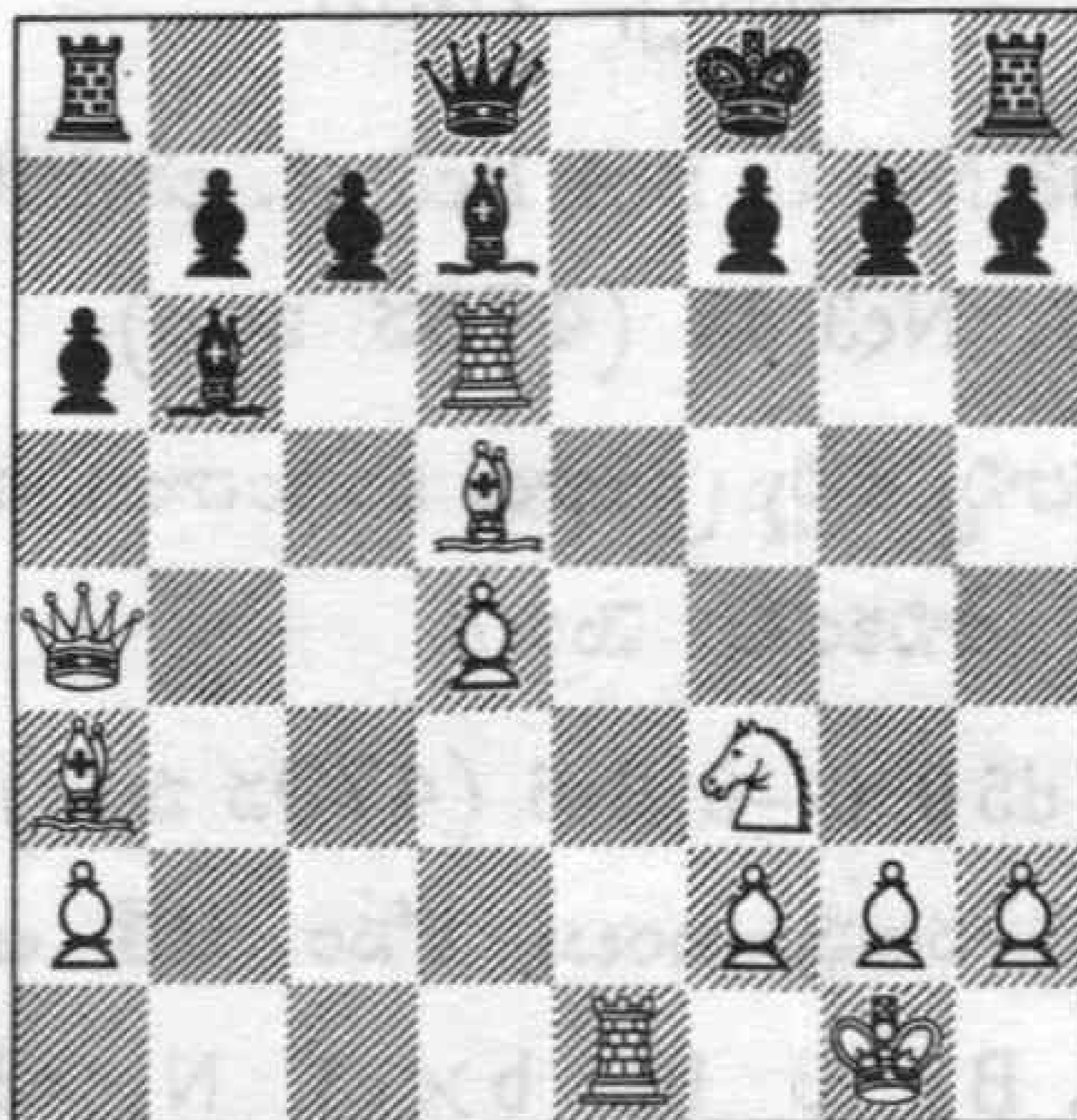


1) 10. ... Ne7 11. Qb3 d5 12. Q×c3 d×c4 13. Rfe1 Be6 14. B×e7 K×e7 (471వ పటం) 15. d5! Q×d5 16. Rad1 Qc5 17. Re5 Qb6 18. R×e6+! (472వ పటం);

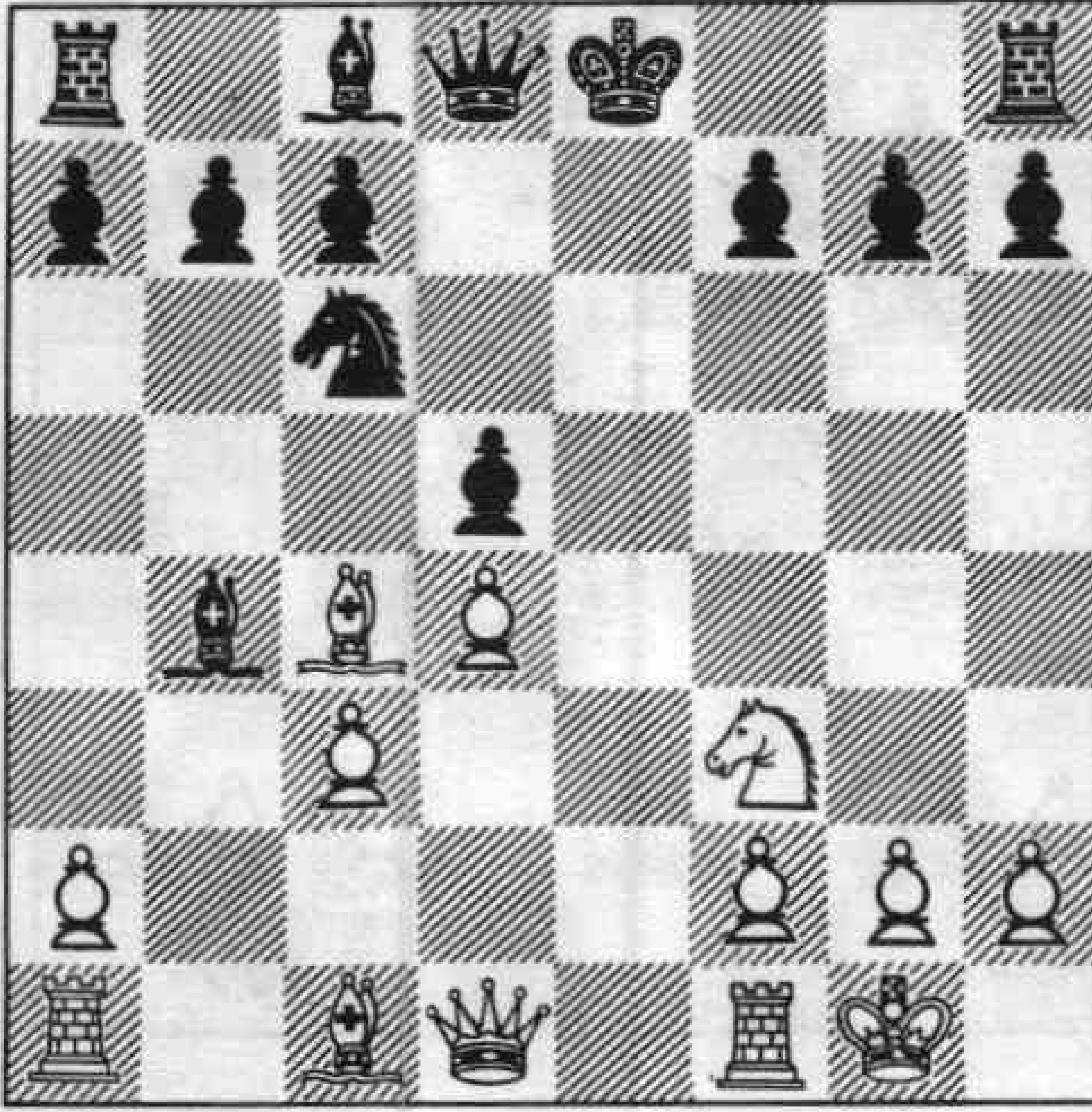
2) 10. ... d5 11. Bb5 B×a1 12. Re1+ Be6 13. Qa4 (473వ పటం);

3) 10. ... d6 11. Rc1 Ba5 12. Qa4 a6 13. Bd5 Bb6 14. R×c6! (474వ పటం) 14. ... Bd7 15. Re1+ Kf8 16. R×d6! (475వ పటం).

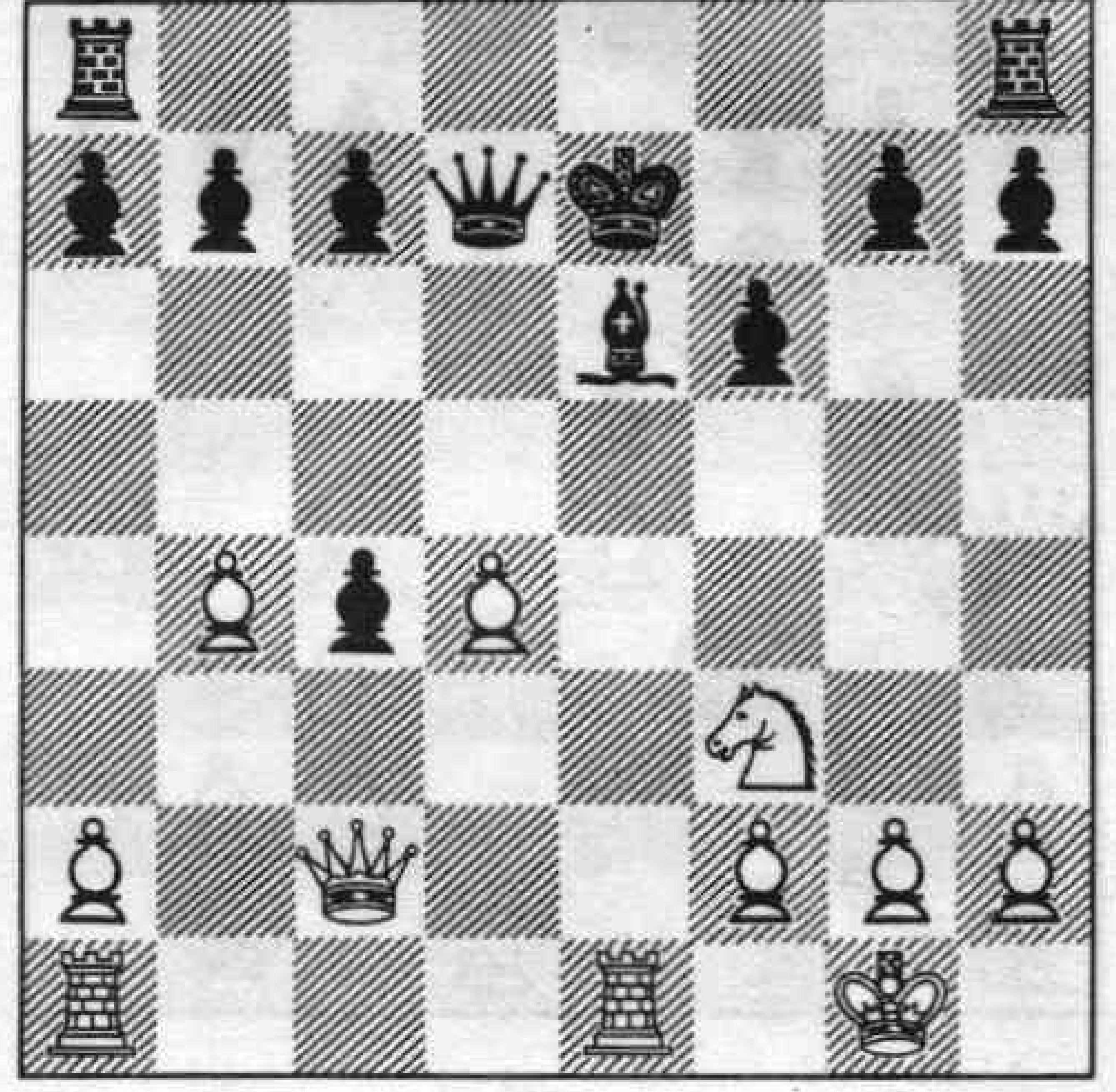
475వ పటం



476వ పటం



477వ పటం



ఆధునిక సిద్ధాంతం ప్రకారం 9. b×c3కి జవాబుగా 9. ... d5! (476వ పటం) 10. c×b4 d×c4 11. Re1+ Ne7 వరుసలో ఇద్దరి ఆట సమానం గానే ఉంటుంది. ఉదాహరణకు 12. Qe2 Be6 13. Bg5 Qd7 14. B×e7 K×e7 15. Qc2 f6! వరుసలో ఆడి నలుపు Re5, d5 ఎత్తులని కాచుకొంటూ, రాజుని f7 గడికి చేరవేస్తాడు (477వ పటం).

స్టైనిజ్ బర్డెలెబేన్

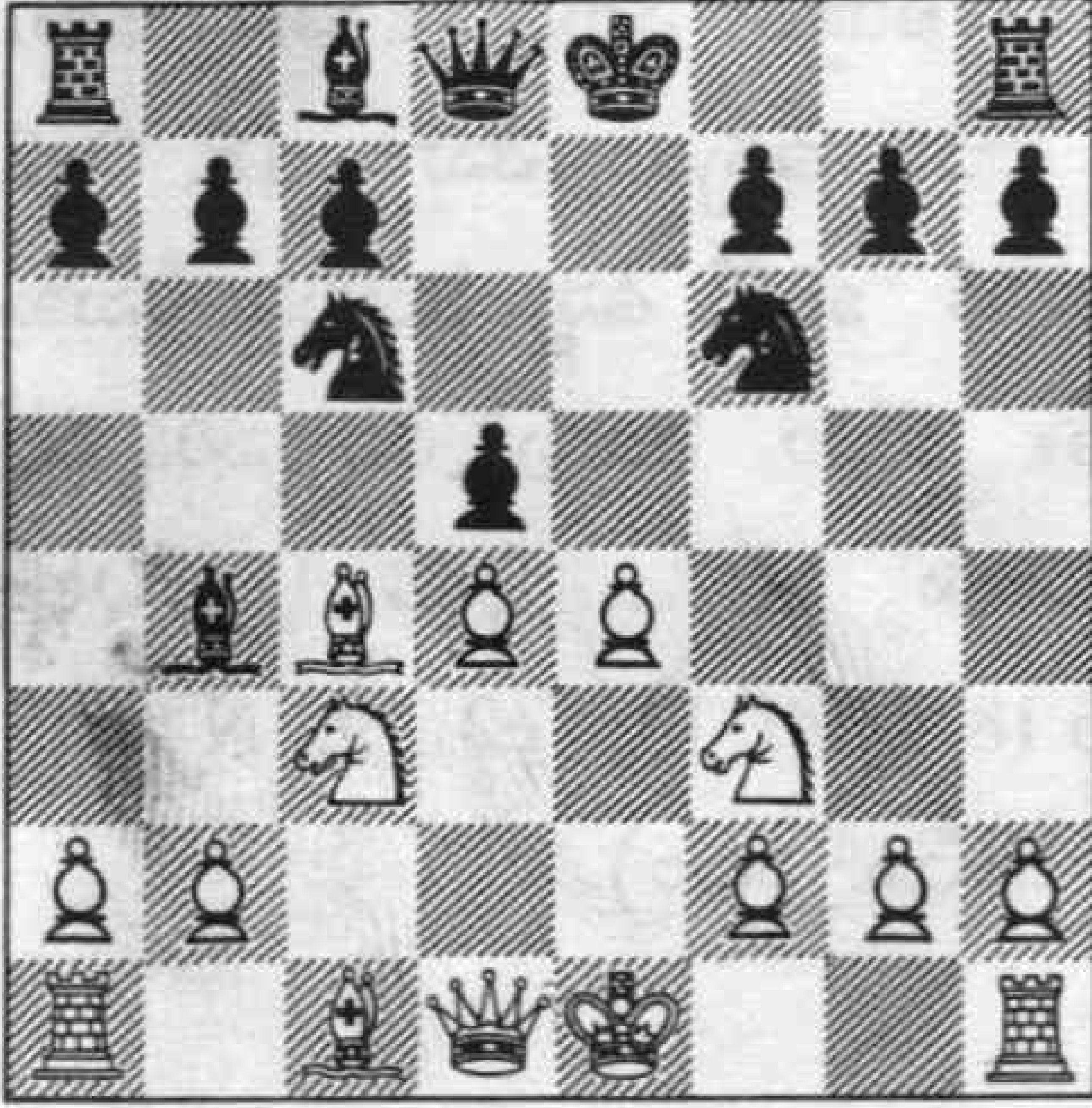
హేస్టింగ్స్, 1895

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. c3 Nf6 5. d4 e×d4 6. c×d4 Bb4+ 7. Nc3 d5 (478వ పటం).

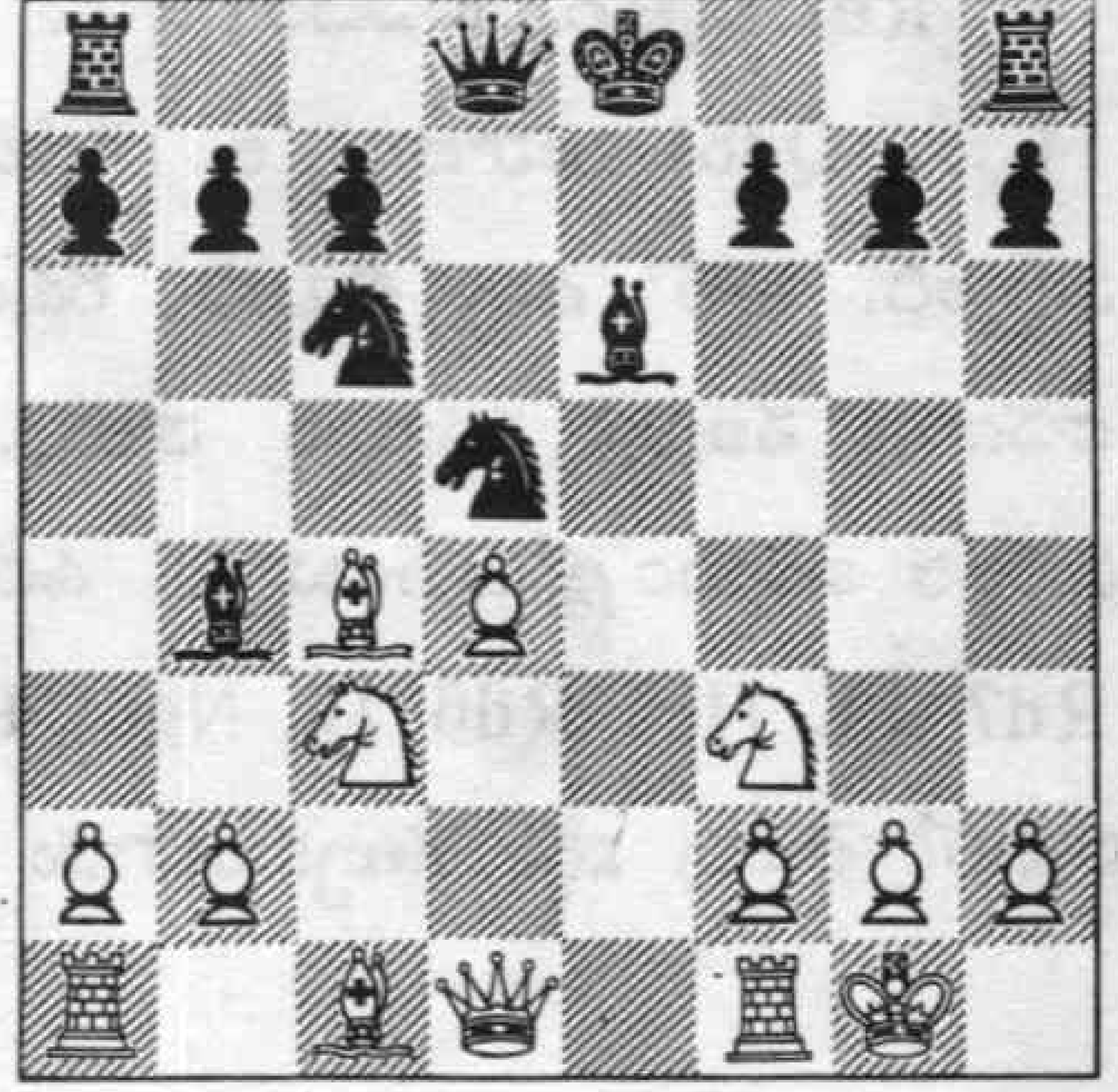
యిలా కొనసాగించడాన్ని కొన్ని గ్రంథాలు ఖండించాయి, కాని యీ ప్రారంభ దశ పేరు తెచ్చుకున్న దానికంటే మెరుగే.

8. e×d5 N×d5 9. 0—0 Be6 (479వ పటం) (రాజు కేంద్రంలో తెరచి ఉన్న పరిస్థితిలో నలుపు బంటు కోసం పోతే ఆపదలో పడతాడు. ఉదాహరణకు: 9. ... B×c3 10. b×c3 N×c3? 11. Qe1+

478వ పటం



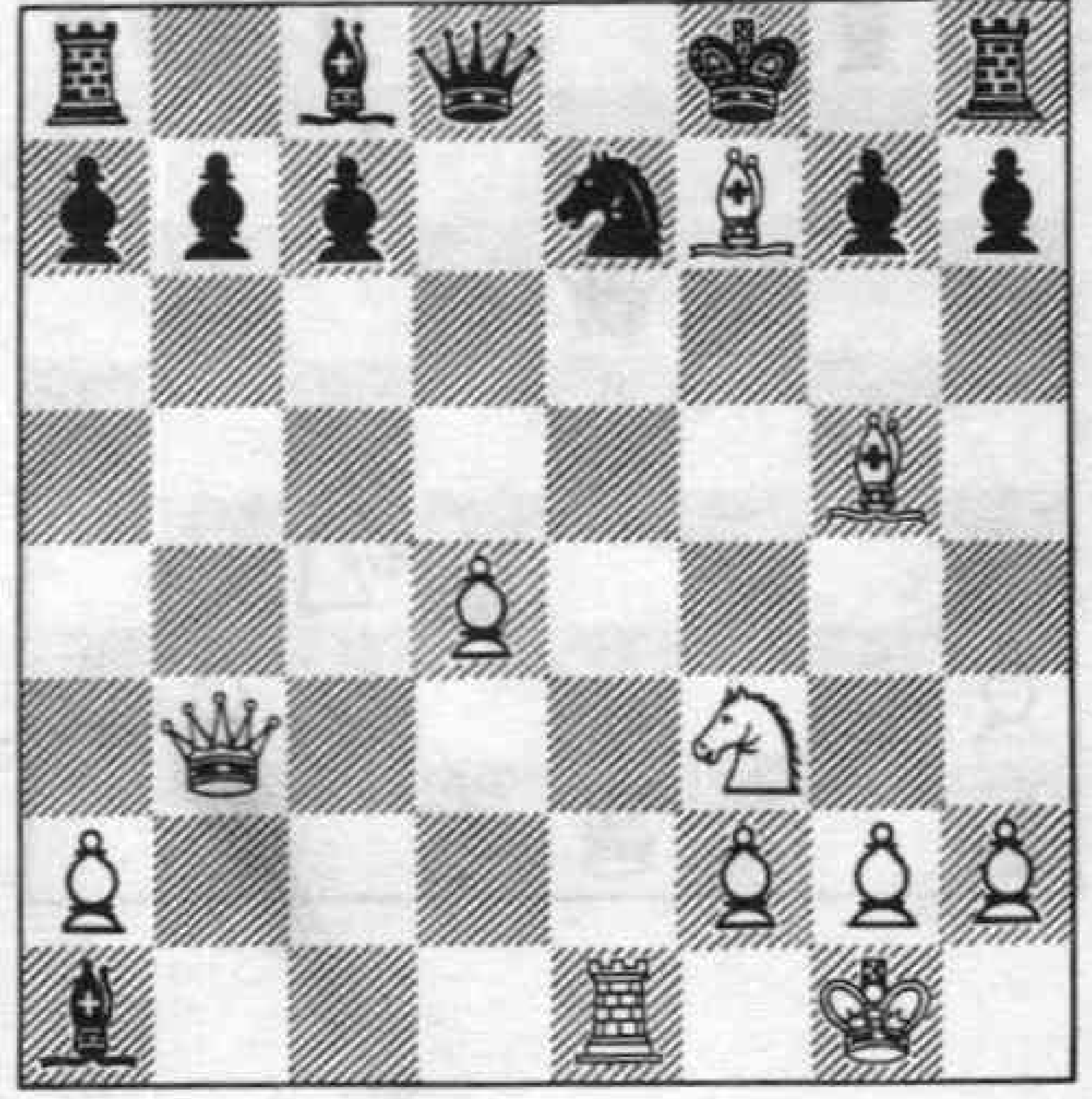
479వ పటం



480వ పటం



481వ పటం

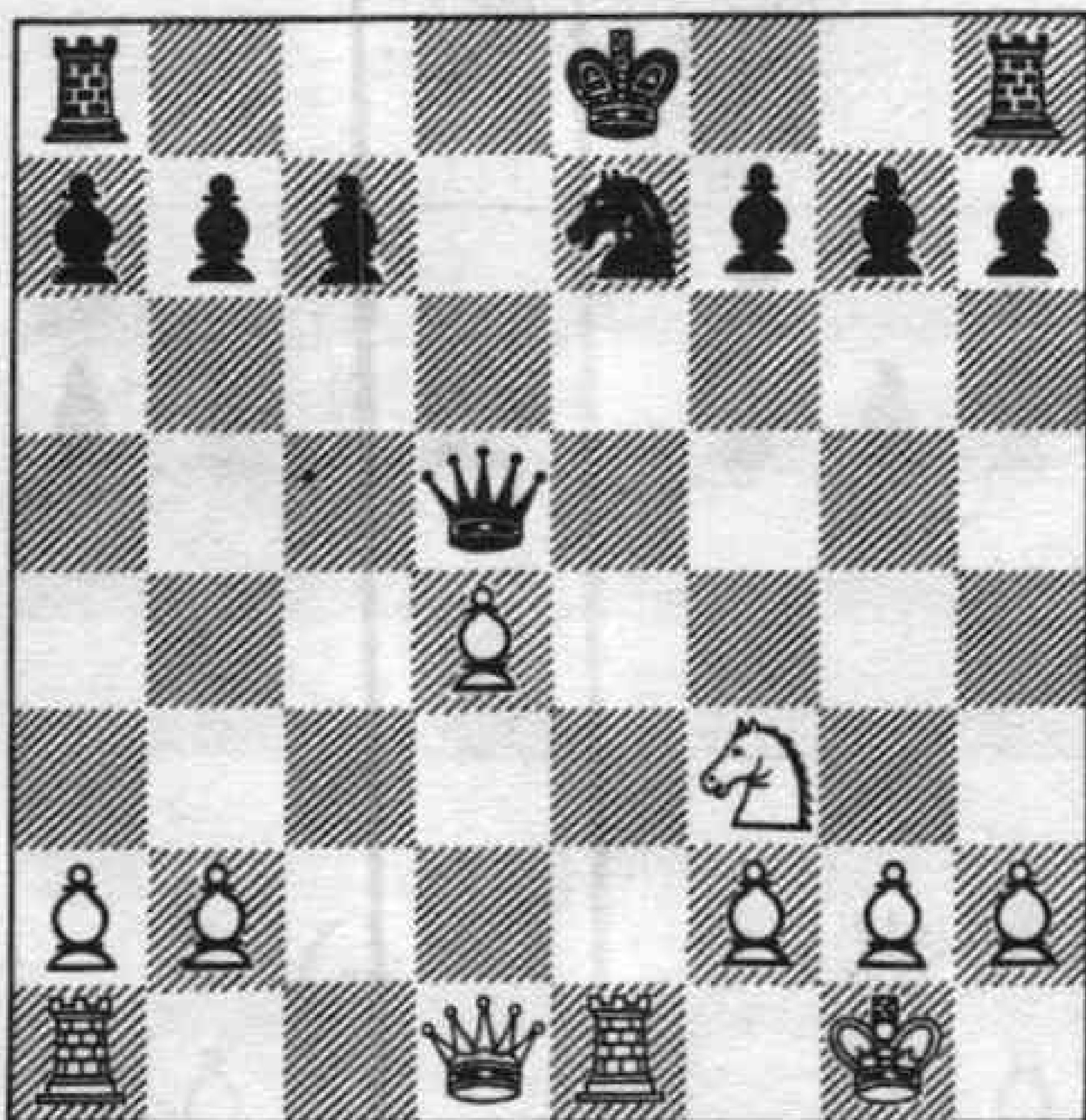


(480వ పటం) 12. Q×c3 గాని, 9. ... N×c3 10. b×c3 B×c3 11. Qb3! B×a1 12. B×f7+ Kf8 13. Bg5 Ne7 14. Re1) (481వ పటం.)

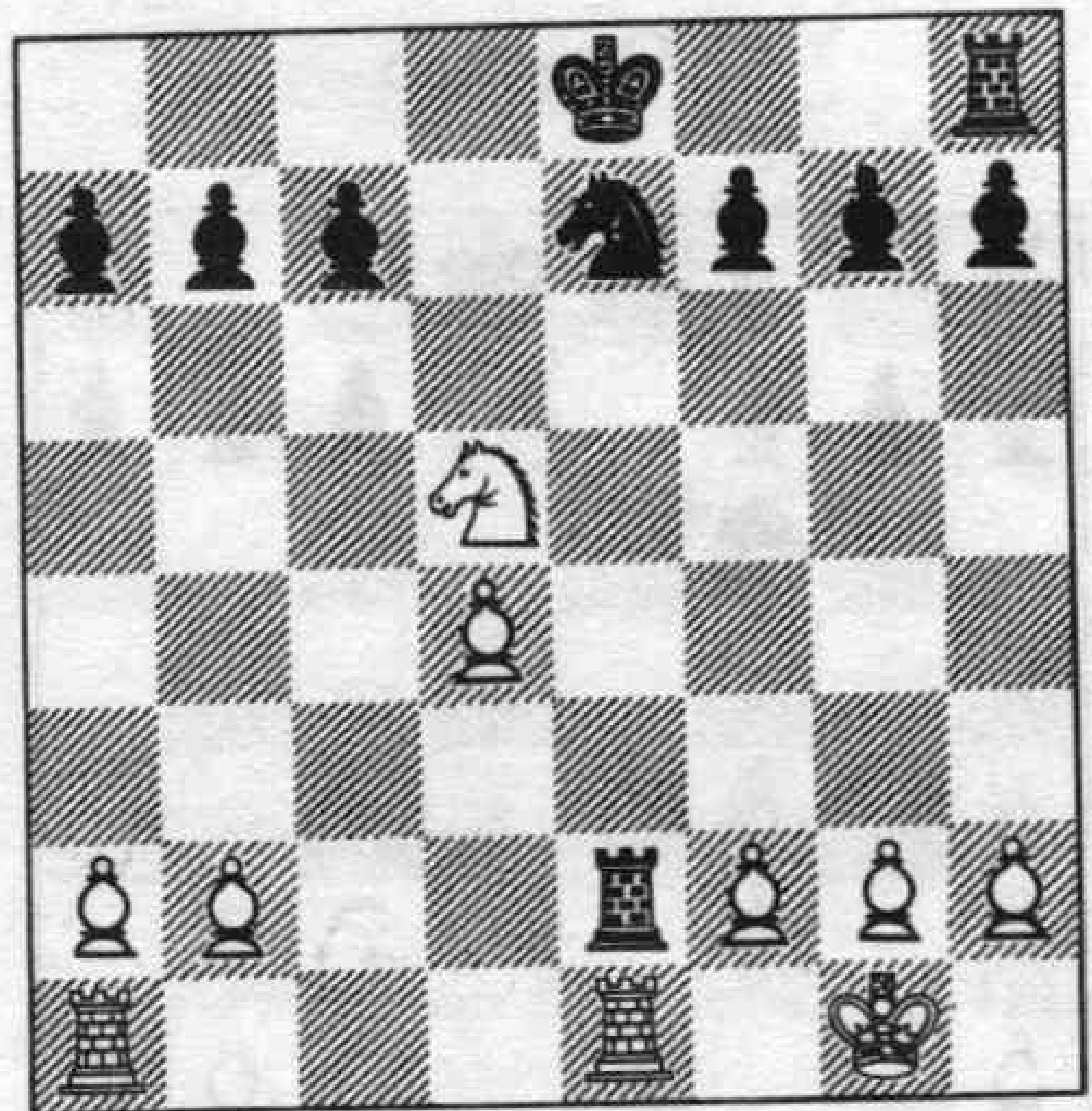
10. Bg5 Be7. (11. ... f6? ఆడితే e6లో ఉన్న శకటుని తెర వులో పెడుతూ 12. Re1 వస్తుంది.) ఇప్పుడు తెలుపు బలాలన్నంటినీ వరసగా మార్పిడి చేసి ప్రత్యర్థిని కోటకట్టకుండా ఆపుతున్నాడు.

11. B×d5 B×d5 12. N×d5 Q×d5 13. B×e7 N×e7 14. Re1! (482వ పటం) (ఈ ఎత్తు తర్వాత నలుపు కోటకట్టలేదు. 14. ... Qd6కి జవాబుగా e శ్రేణిలో దాడిని ఉధృతం చేస్తూ 15. Qe2 వస్తుంది. e7లో ఉన్న శకటుని రక్షించడానికి a8లో ఉన్న ఏనుగుని తీసుకు రావడానికి నలుపుకి సమయం చాలదు. ఈ లోపల తెలుపు తన పరిస్థితిని మరింత బలీయం చేసుకుంటాడు. ఉదాహరణకు 14. ... Rd8 15. Qe2 Rd7 16. Ne5 Rd6 17. Ng6! Re6 18. Nf4! R×e2 19. N×d5 వరసలో తెలుపు వాసి గెల్చుకుంటాడు (483వ పటం).

482వ పటం



483వ పటం

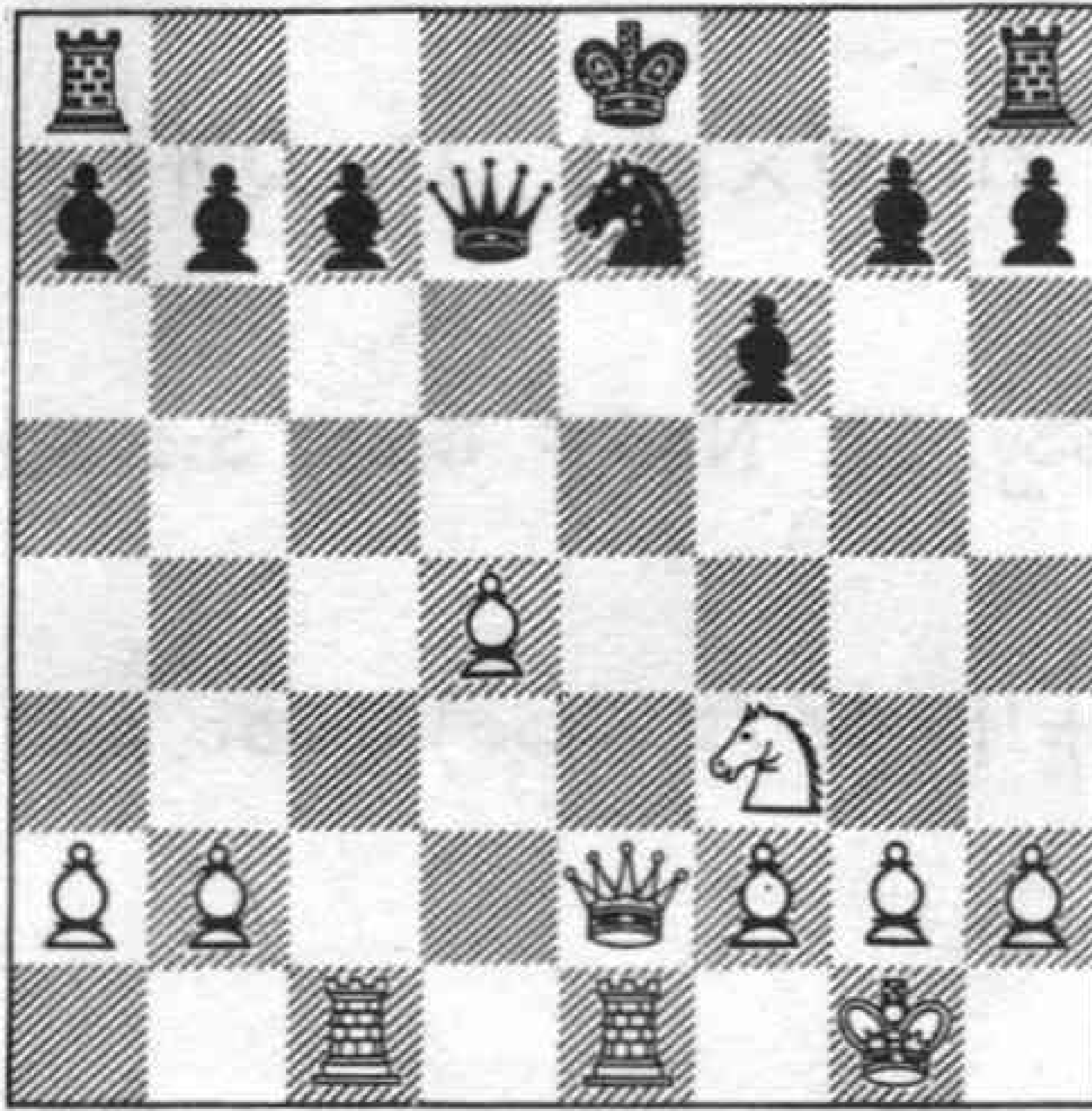


14. ... f6! (సరైన మార్గం. Kf7, Re8 ఆడి కృత్రిమంగా కోట కట్టాలని నలుపు ఉద్దేశం.)

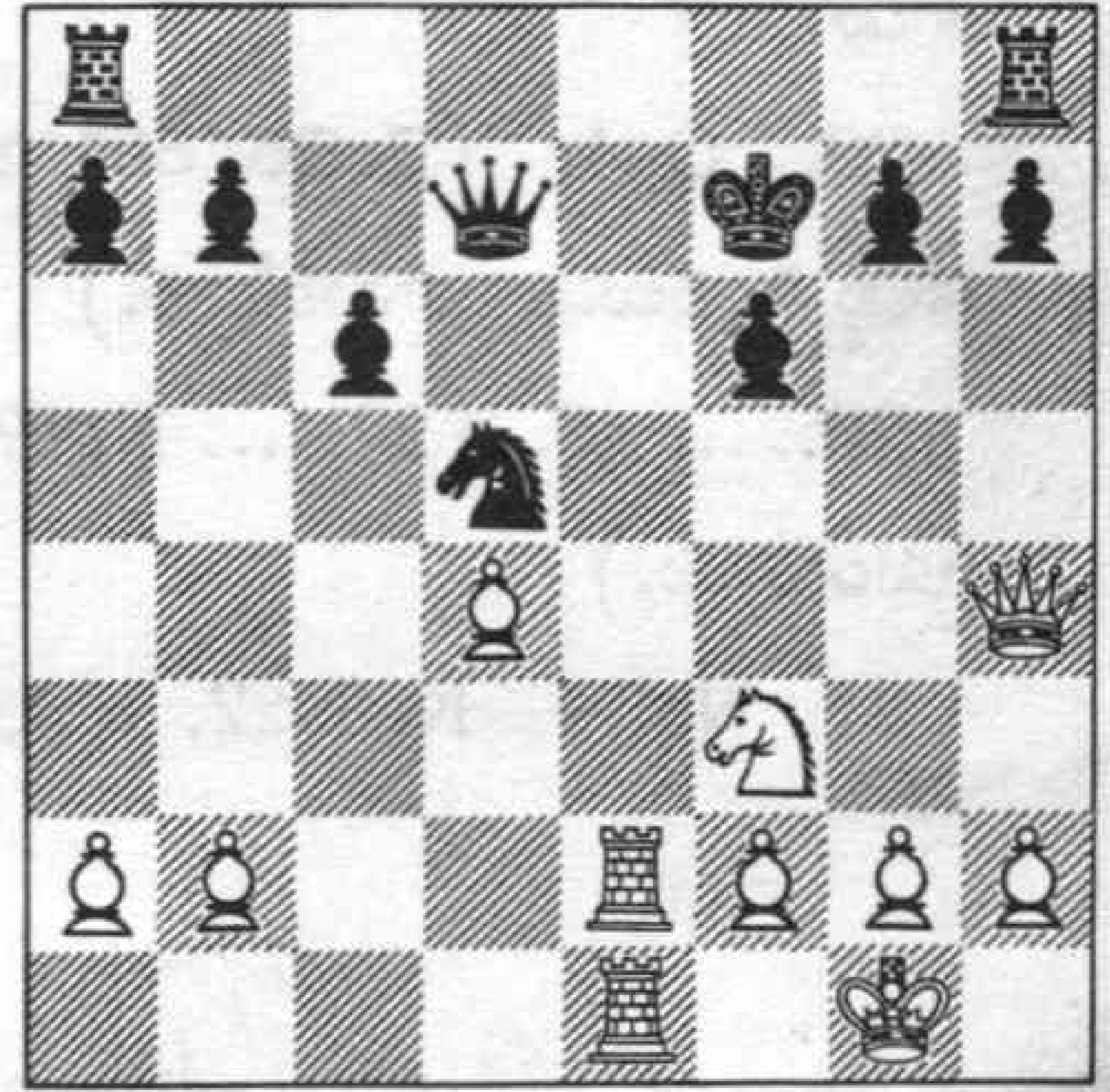
15. Qe2 Qd7 16. Rac1 (484వ పటం). (ఆట మొత్తానికి తెలుపు ఇక్కడొక్క చోటే తప్పు చేశాడు. 16. Qe4! c6 17. Re2 Kf7 18. Rae1 Nd5 19. Qh4 వరస ఇంకా మంచిదని స్పష్టమౌతూనే ఉంది.) (485వ పటం.)

16. ... c6 (16. ... Kf7 నిదానమైన ఆటతో సరైన ఎత్తు.

484వ పటం



485వ పటం



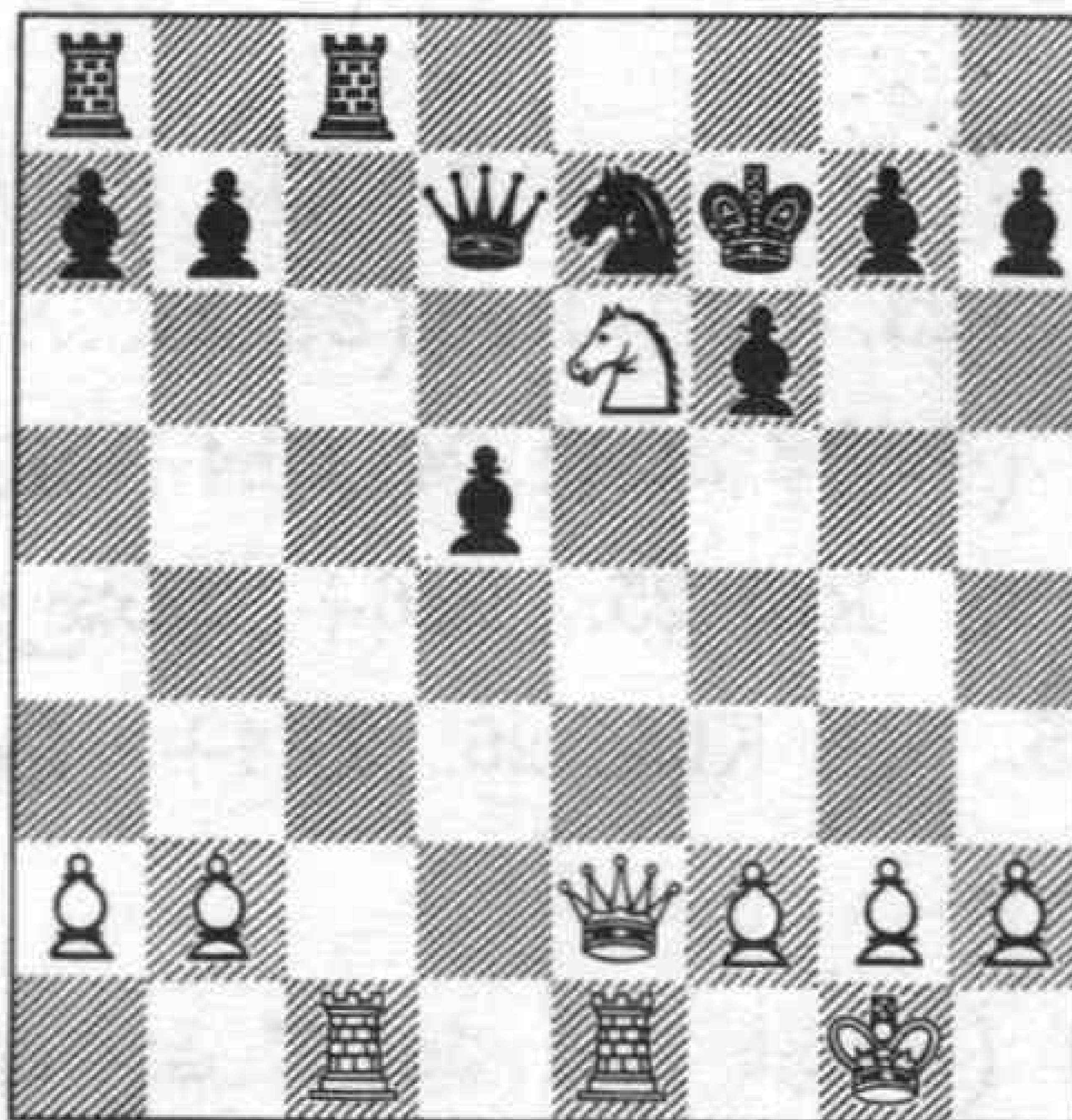
c శ్రేణిలో దాడిని ఎదుర్కొంటూ నలుపు ఈ ముందు జాగ్రత్త తీసుకుంటున్నాడు. b7లో వున్న బంటుని మూసి రాజుని f7 గడికి తర్వాత తను జరపవచ్చని అతని ఊహ.)

17. d5! (అమోఘమైన మిళితానికి ఇది నాంది. బంటునిచ్చేసి, అది ఖాళీ చేసిన గడిలోకి గుర్రాన్ని రప్పించి తెలుపు దాడిని ఉధృతం చేస్తున్నాడు.)

17. ... c×d5 18. Nd4 Kf7. (Nf5 దెబ్బని ఎలాగైనా కాచుకోవాలి.)

19. Ne6 Rhc8 (486వ పటం). సహజంగా తన పరిస్థితిని పటిష్ఠం

486వ పటం



చేసుకోడానికి, రక్షణ చేసుకునే ఆటగాడు బలాన్ని మార్పిడి చెయ్యడానికి పాటు పడతాడు.

20. Qg4. (రెండెత్తులలో వచ్చే 21. Q×g7+ 22. Qf8++ ఆటకట్టుని నలుపు కాచుకోవాలి.)

20. ... g6. (20. ... Ng6? తప్పు. 21. Ng5+ తెలుపు మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు.)

21. Ng5+ Ke8 22. R×e7+!! (487వ పటం) మిళితం మొదలయ్యింది!

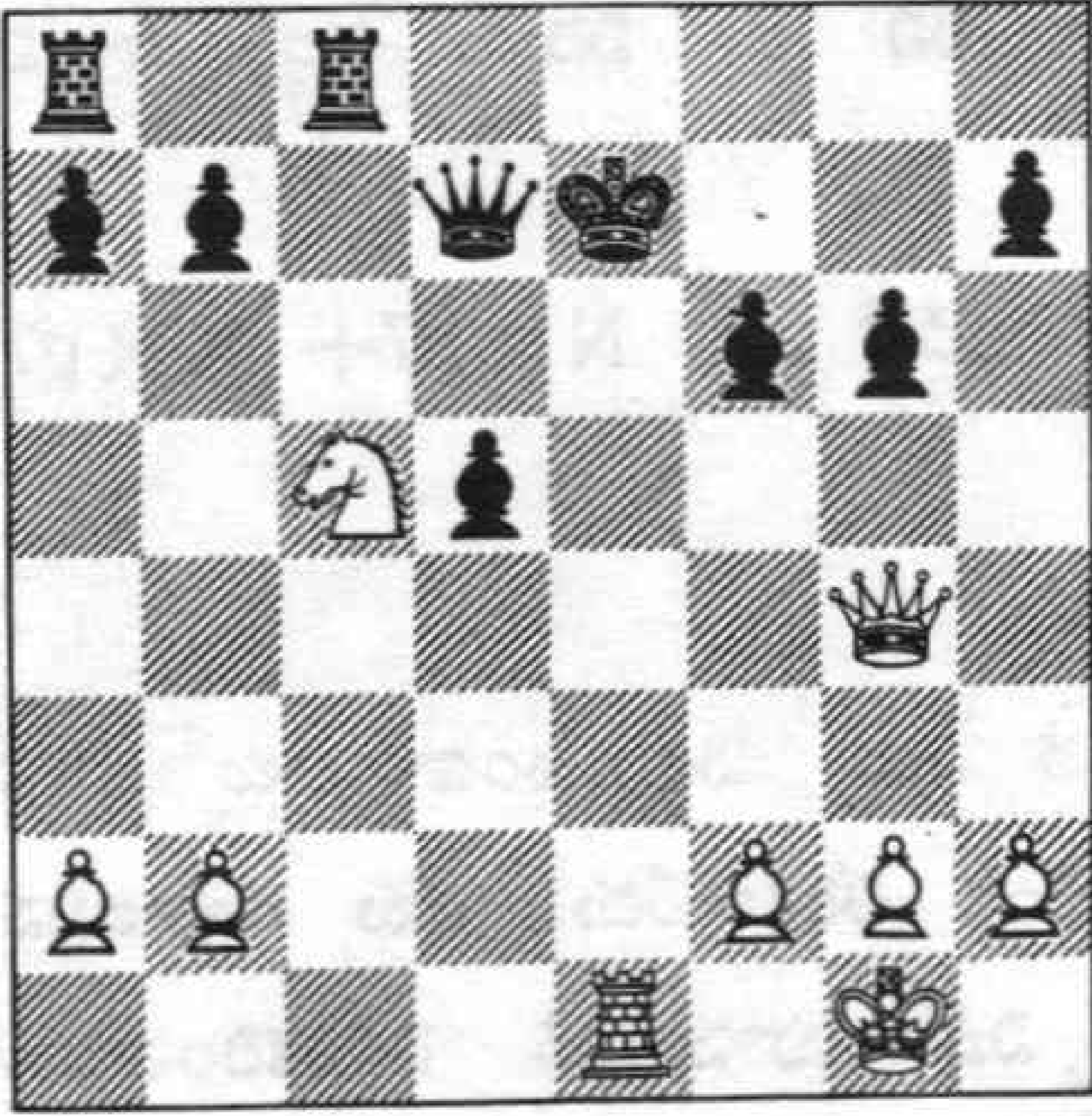
487వ పటం



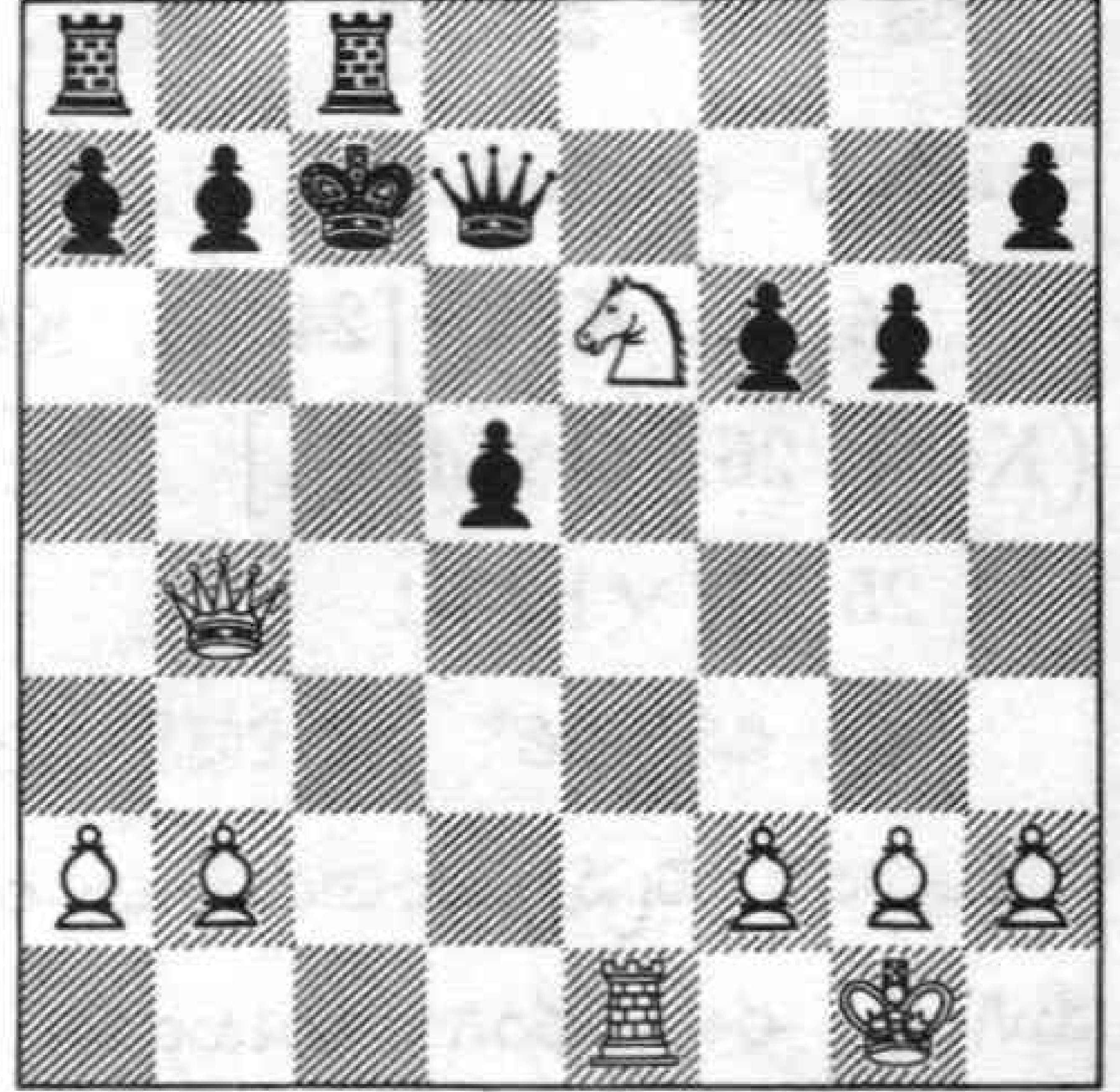
[22. ... Q×e7 ఆడితే 23. R×c8+ గెలుస్తుంది; 22. ... K×e7 ఆడితే 23. Re1+ Kd6 (లేక 23. ... Kd8 24. Ne6+ Ke7 25. Nc5+) (488వ పటం) 24. Qb4+ Kc7 (24. ... Kc6 25. Rc1++; 24. ... Rc5 25. Re6+ గెలుస్తుంది) 25. Ne6+! (489వ పటం) 25. ... Kb8 26. Qf4+ Rc7 27. N×c7 Q×c7 28. Re8++.

22. ... Kf8!! (తెలుపుకి చివరి పంక్తిలో ఉన్న బలహీనతని సూచిస్తూ

488వ పటం



489వ పటం



వేసిన బ్రహ్మాండమైన ఎత్తు. ఇప్పుడు తెల్ల బలాలన్నీ దాడిలో ఉండడమే కాకుండా R×c1++ దెబ్బ కూడా ఉంది.)

మరిప్పుడు ఎవరు గెలవడానికి ఆడుతున్నట్లు?

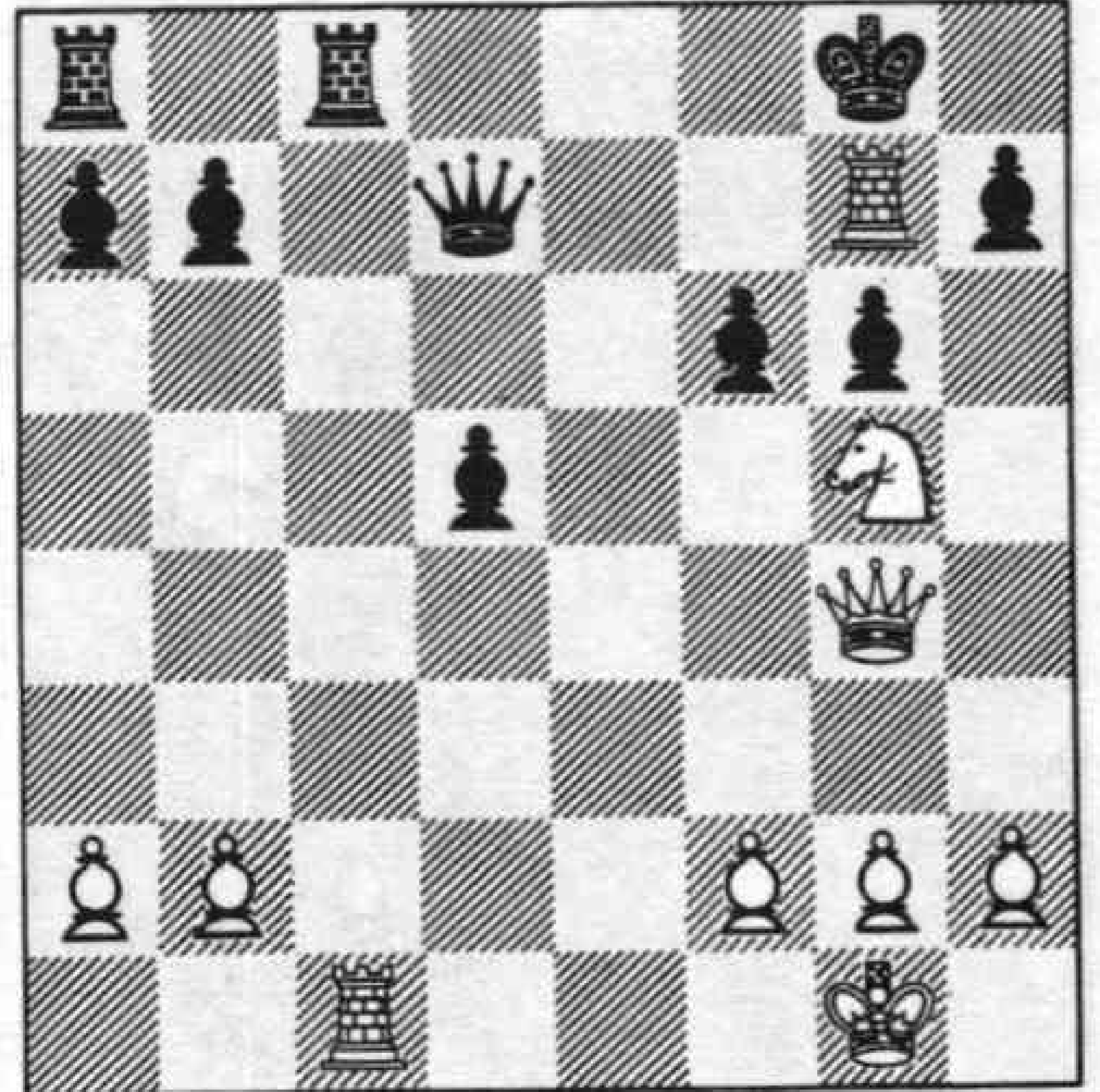
23. Rf7+! Kg8. (23. ... Q×f7 24. R×c8+ R×c8 25. Q×c8+ Qe8. 26. Q×e8+ వరుసలో నలుపు ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు) (490వ పటం.)

24. Rg7+!! (491వ పటం)

490వ పటం



491వ పటం



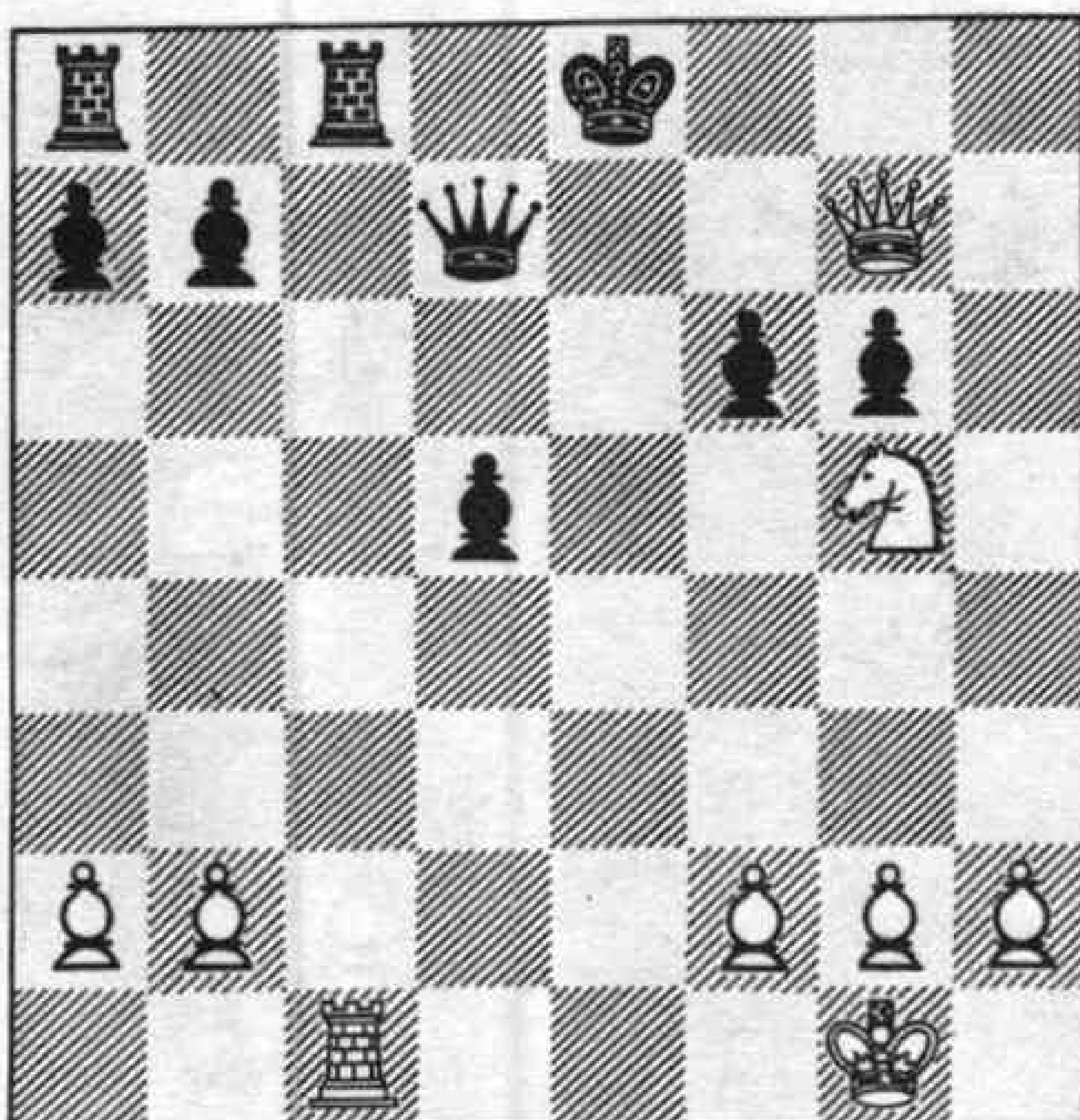
ఈ మిళితానికిది మణిపూసలాంటి ఎత్తు! సరిగ్గా ఇదే పరిస్థితిని ఊహించి స్టైనిజ్ ఈ మిళితాన్ని వేశాడు. కాపులేని ఈ ఏనుగు నల్ల రాజుని వెంబడించి తరుముతుంది.

24. ... Kh8. [24. ... Kf8? ఆడితే 25. N×h7+ K×g7 (Ke8) 26. Q×d7+.]

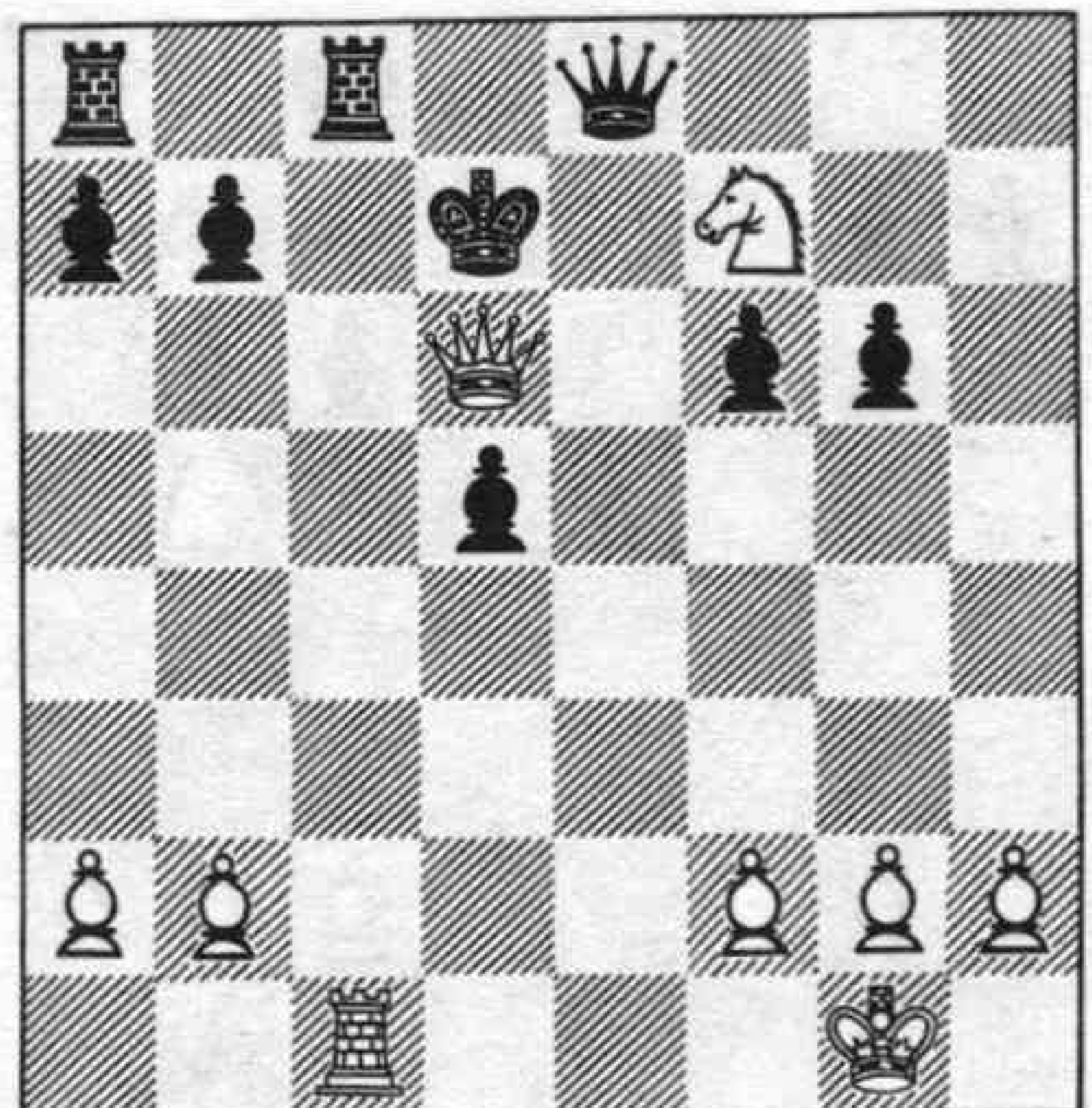
25. R×h7+!

ఈ పరిస్థితిలో బర్డెలెబేన్ మరింక ఎత్తు వెయ్యకుండా ఆట జరిగే చోటునుంచి నిష్క్రమించాడు. ఆ రోజుకింక తిరిగిరాలేదు. తను ఊహించిన ముగింపు ఈ విధంగా ఉంటుందని స్టైనిజ్ చూపరులకి విశదీకరించాడు. 25. ... Kg8+ 26. Rg7+ Kh8 27. Qh4+ K×g7 28. Qh7+ Kf8 29. Qh8+ Ke7 30. Qg7+ Ke8 (492వ పటం) (30. ... Kd6 తర్వాత నలుపు ఆట రెండెత్తులలో కదుతుంది) 31. Qg8+! (31. Re1+? తప్పు. 31. ... Kd8 32. Ne6+ Q×e6! వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు) 31. ... Ke7 32. Qf7+ Kd8 33. Qf8+ Qe8 34. Nf7+ Kd7 35. Qd6++. (493వ పటం) (స్టైనిజ్ 22. R×e7+తో తను మిళితాన్ని ప్రారంభించినప్పట్నుంచీ ఇంతవరకూ, అంటే 14 ఎత్తుల ముందువరకూ పరిస్థితిని ఊహించాడు!)

492వ పటం



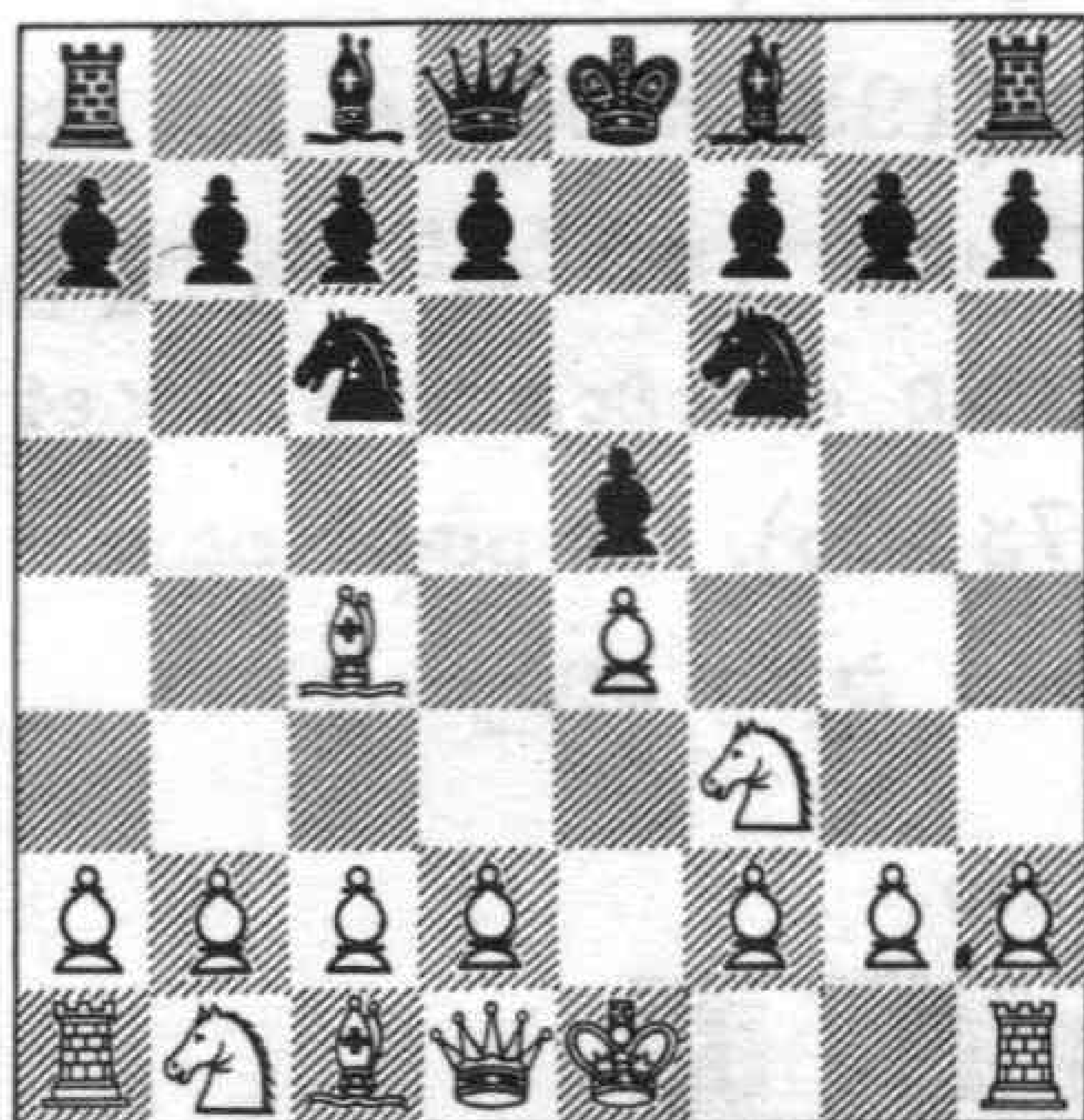
493వ పటం



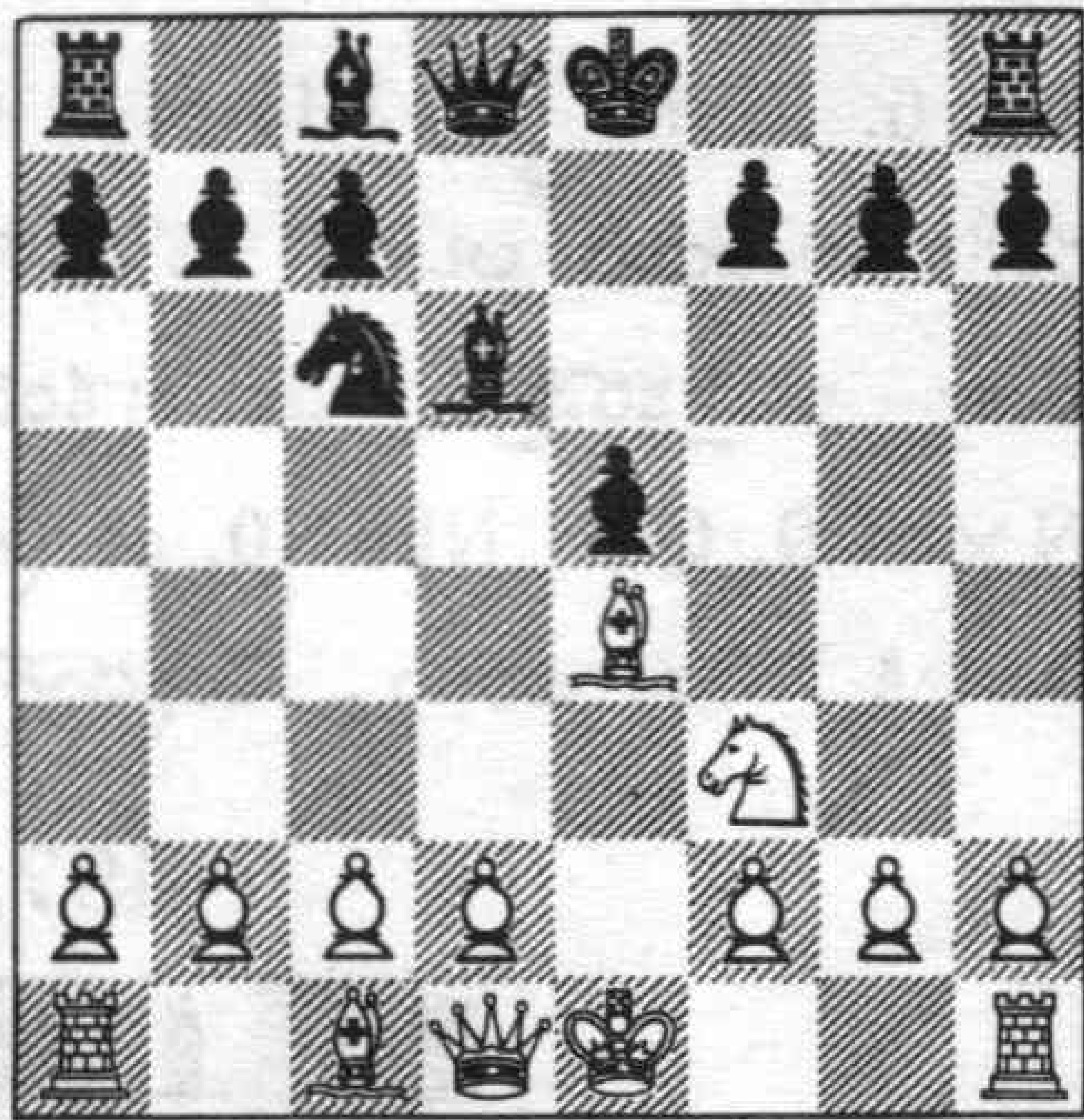
జోడు గుర్రాల రక్షణ

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 (494వ పటం). (3. Bc4కి జవాబుగా తరచు నలుపు వాడే శక్తివంతమైన వరస ఈ జోడు గుర్రాల రక్షణ. f6లో గుర్రంతో e4 బంటుని దాడి చెయ్యడమే కాకుండా d5 తొయ్యడానికి కూడా నలుపు సిద్ధ పడుతున్నాడు. తెలుపు 4. Nc3 ఆడితే బలాల్ని మార్పిడి చేస్తూ 4. ... N×e4 5. N×e4 d5 6. Bd3 d×e4 7. B×e4 Bd6 మిళితంలో నలుపు యే కష్టాలూ లేకుండా ఆటని తేలిక పరచవచ్చు) (495వ పటం.) జోడు గుర్రాల రక్షణలో రెండు ముఖ్యమైన వరసలు ఈ క్రింద యిస్తున్నాం.

494వ పటం



495వ పటం



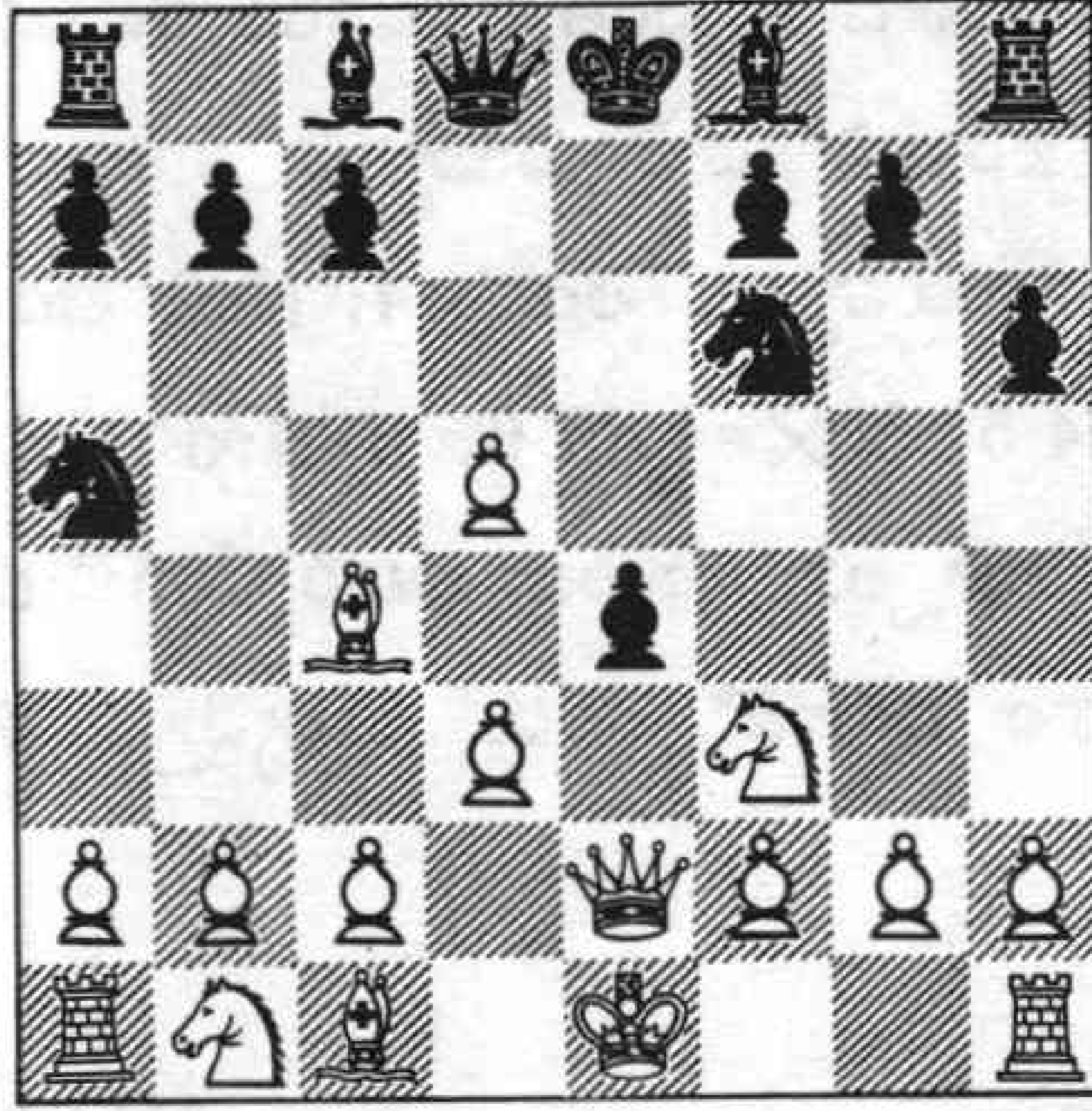
1

4. Ng5. తెలుపు f7 బంటుమీద దాడి చేస్తున్నాడు. నలుపు చాలా జాగ్రత్తగా ఆడాలి.

4. ... d5 5. e×d5 Na5! (5. ... N×d5? మంచిది కాదు. కింద ఇచ్చిన పాలేరియో డొమెనీకొ ఆట చూడండి.)

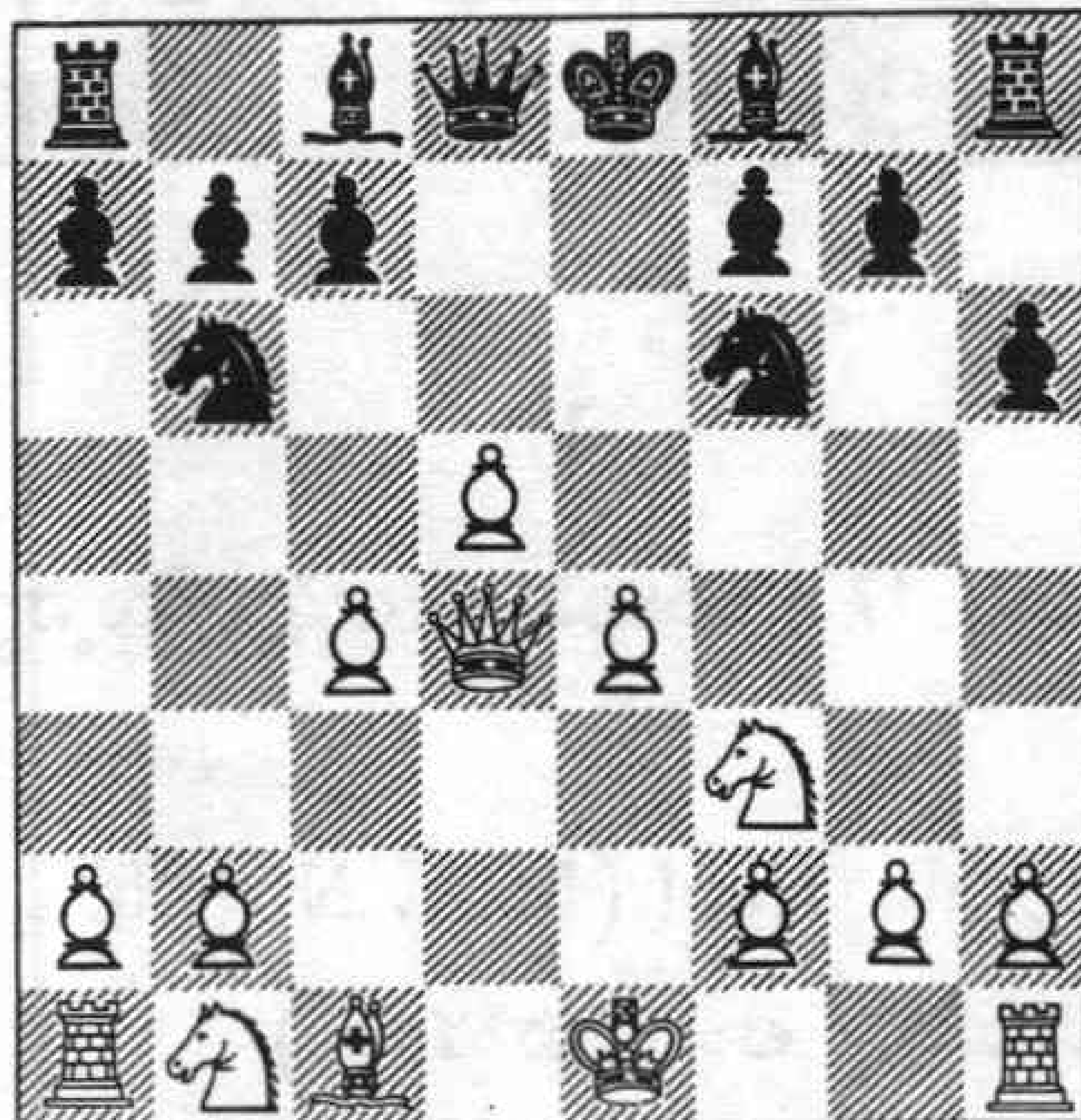
6. d3 (496వ పటం). (6. Bb5+ ఎత్తు కోసం తర్వాత ఇచ్చిన చౌకిల్‌త్య – నెజ్మెట్‌దీనొవ్ ఆట చూడండి.)

496వ పటం



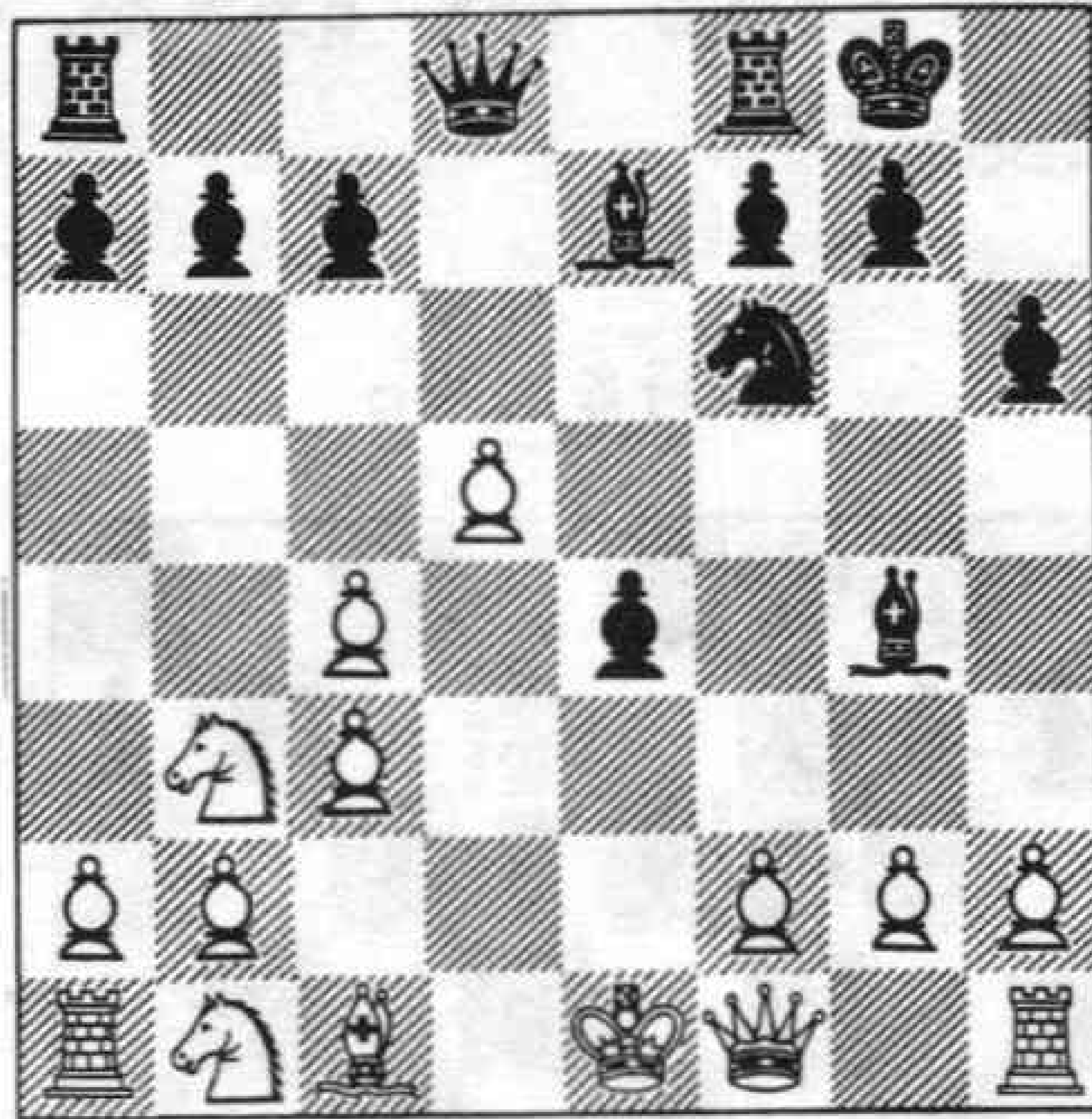
6. ... h6 7. Nf3 e4 8. Qe2 (1956 సంవత్సరంలో 12వ చదరంగం ఒలింపియడ్ ఆటలలో రొయాన్‌తో ఆడుతూ బ్రాన్‌ష్టేన్ గుర్రాన్నిచ్చివేస్తూ ఆసక్తికరమైన ఈ క్రింది వరసని అవలంబించాడు: 8. d×e4 N×c4 9. Qd4 Nb6 10. c4 (497వ పటం). ఒక బలానికి బదులుగా తెలుపుకి రెండు బంట్లు, కేంద్రంలో మంచి స్థానం లభిస్తాయి.)

497వ పటం



8. ... N×c4 9. d×c4 Bc5 10. Nfd2 0–0 11. Nb3 Bg4 12. Qf1 Bb4+ 13. c3 Be7 (498వ పటం). బంటు పోయినందుకు ప్రతిగా నలుపుకి బలీయమైన పరిస్థితి లభిస్తుంది.

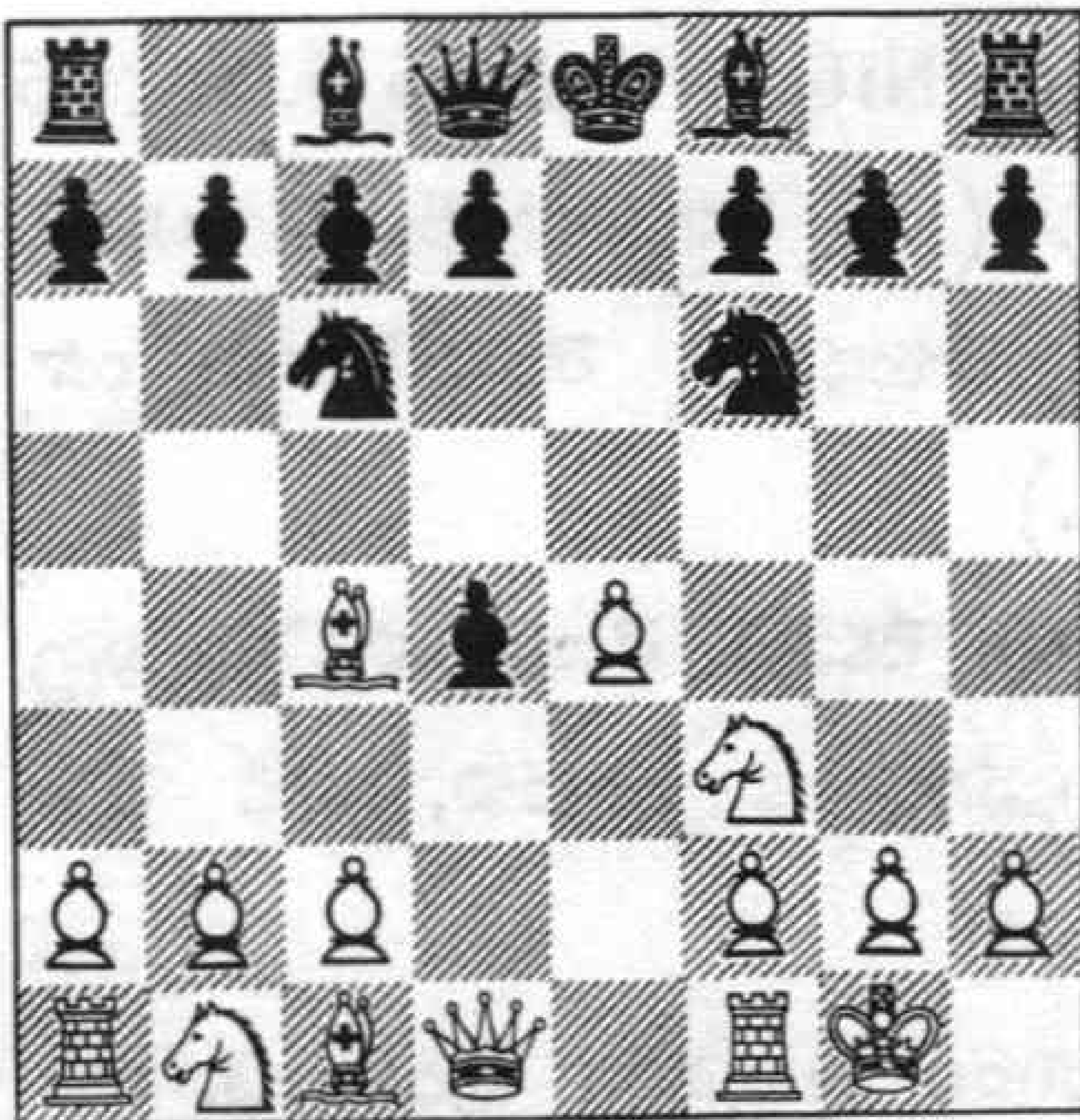
498వ పటం



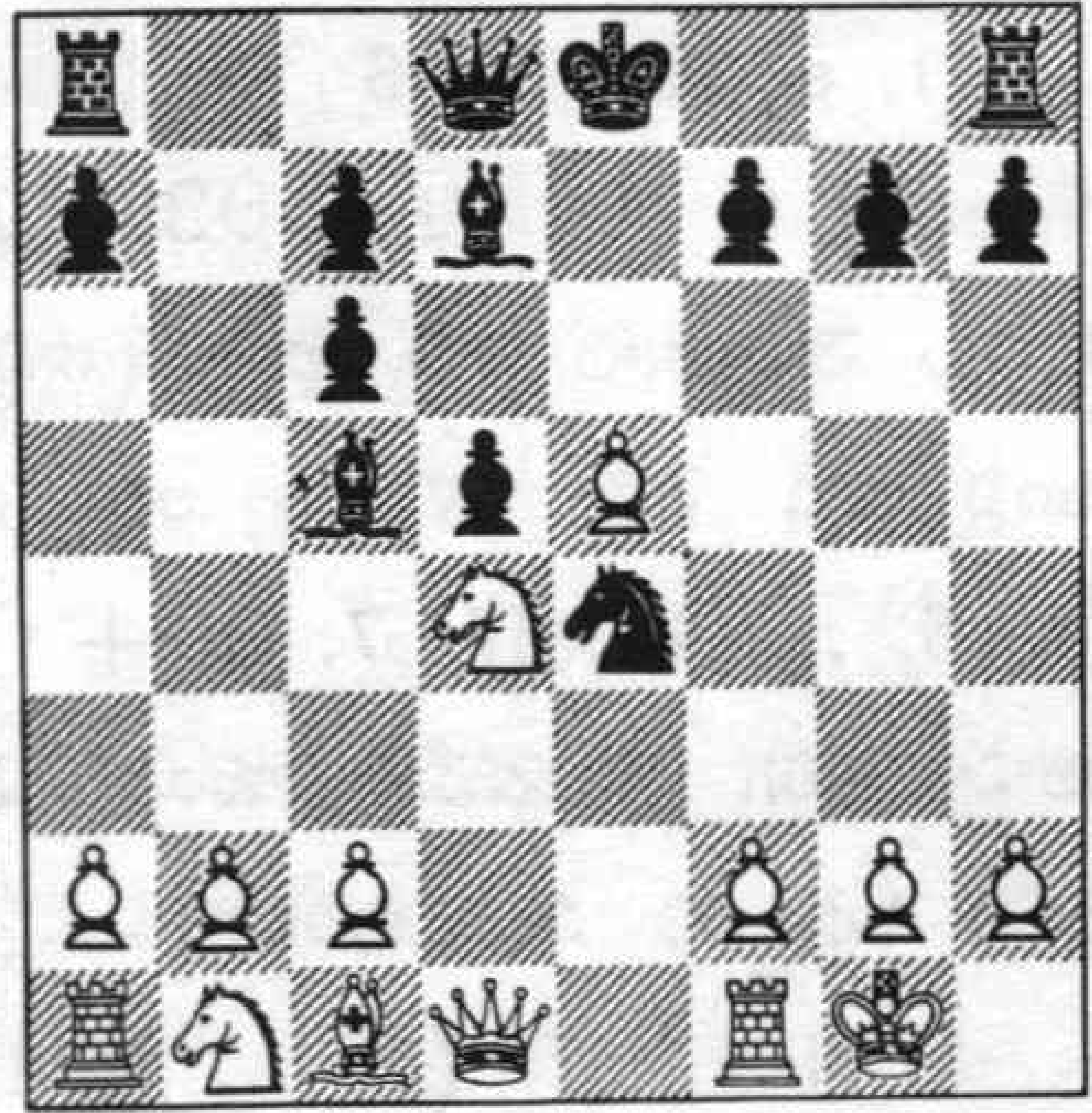
2

4. d4 e×d4 5. 0—0 (499వ పటం). (5. e5 d5 6. Bb5 Ne4 7. N×d4 Bd7 8. B×c6 b×c6 9. 0—0 Bc5 వరసలో (500వ పటం) కూడా ఆడచ్చు. ఆట చాలా పదునుగా ఉంటుంది.)

499వ పటం

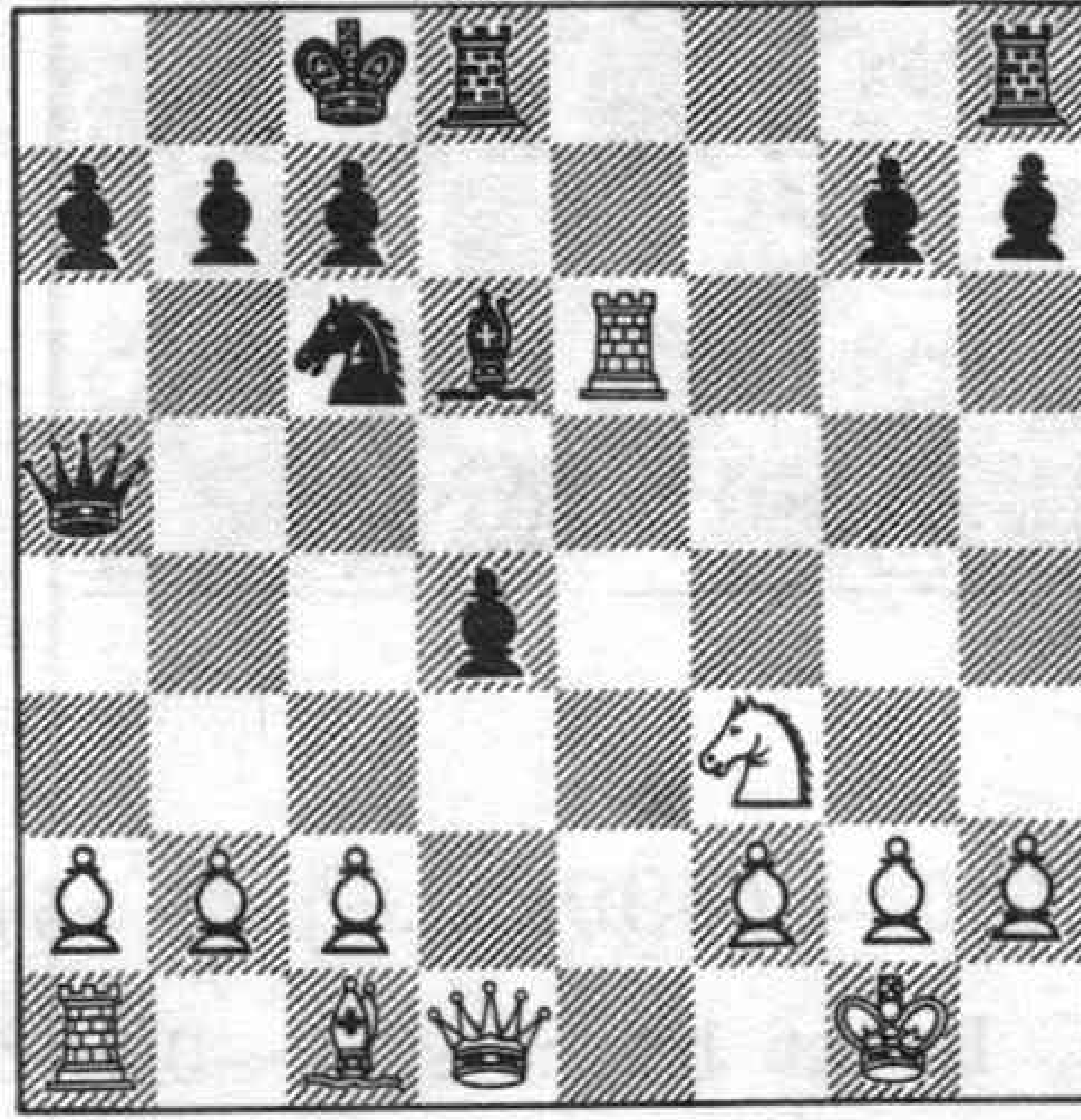


500వ పటం



5. ... N×e4 6. Re1 d5 7. B×d5! Q×d5 8. Nc3 Qa5 9. N×e4 Be6 10. Neg5 0—0—0! 11. N×e6 f×e6 12. R×e6 Bd6 (501వ పటం). (నలుపు రక్షణ చేసుకునే విధానాన్ని గమనించండి. ప్రారంభ దశలో ప్రత్యర్థి ఇచ్చి వేసిన బంట్లని పుచ్చుకొని తర్వాత అతని దాడిని తిప్పి కొడుతూ ఆ బంట్లని తిరిగి ఇచ్చేస్తాడు. ఆ విధంగా నలుపు పరిస్థితి మెరుగు పడుతుంది.)

501వ పటం



పాలేరియో డొమెనీకొ

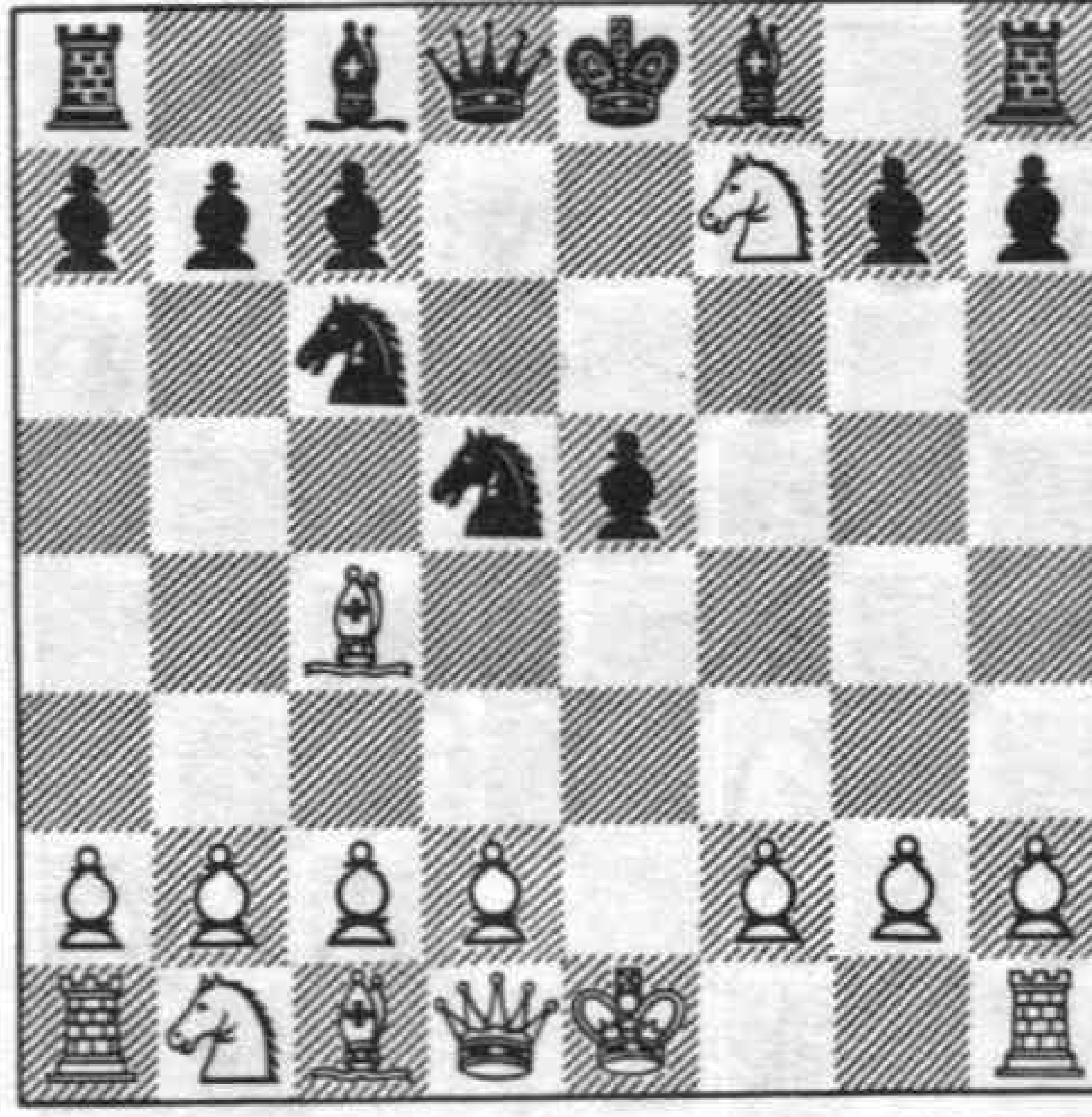
రోమ్, 1602

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. Ng5 d5 5. e×d5 N×d5? 6. N×f7! (502వ పటం). (కొద్ది నిదానంగా 6. d4 ఆడమని శాస్త్రం చెబుతుంది కాని ఇలా గుర్రాన్నిచ్చి వేయడంవల్ల తెలుపుకి స్పష్టంగా మంచి దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది.)

6. ... K×f7 7. Qf3+ Ke6 లేకపోతే తెలుపు పోగొట్టుకున్న బలాన్ని తిరిగి గెలవడమే కాకుండా ఎక్కువగా ఒక బంటుని, దాడి చేసే మంచి పరిస్థితిని నిలుపుకుంటాడు.

8. Nc3 Ne7. (8. ... Nb4 మరింత పట్టుదలగా వుంటుంది. కాని

502వ పటం

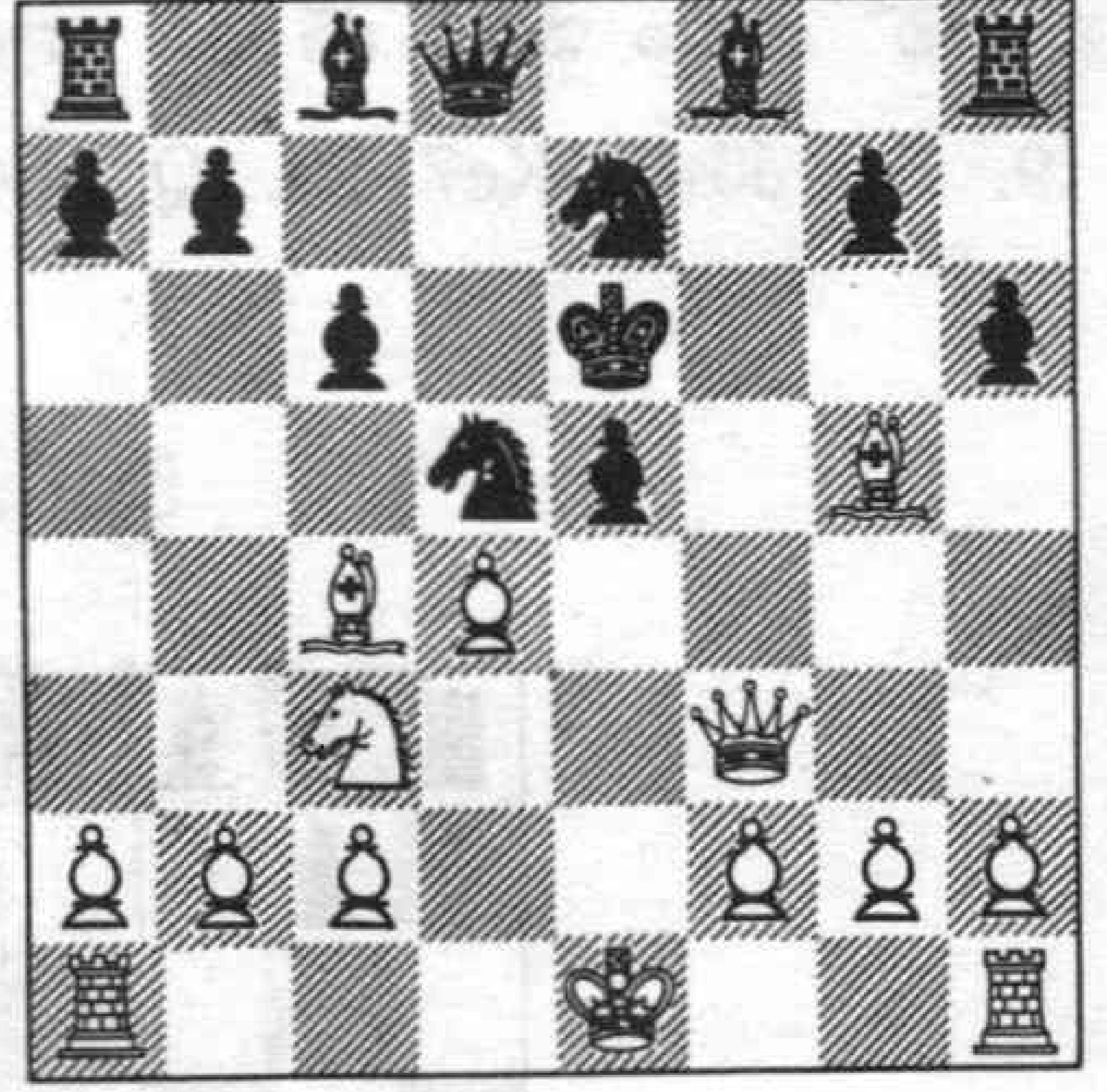


9. Qe4 c6 10. a3 Na6 11. d4 (503వ పటం) తర్వాత కూడా నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడం మహా కష్టం అవుతంది.)

503వ పటం

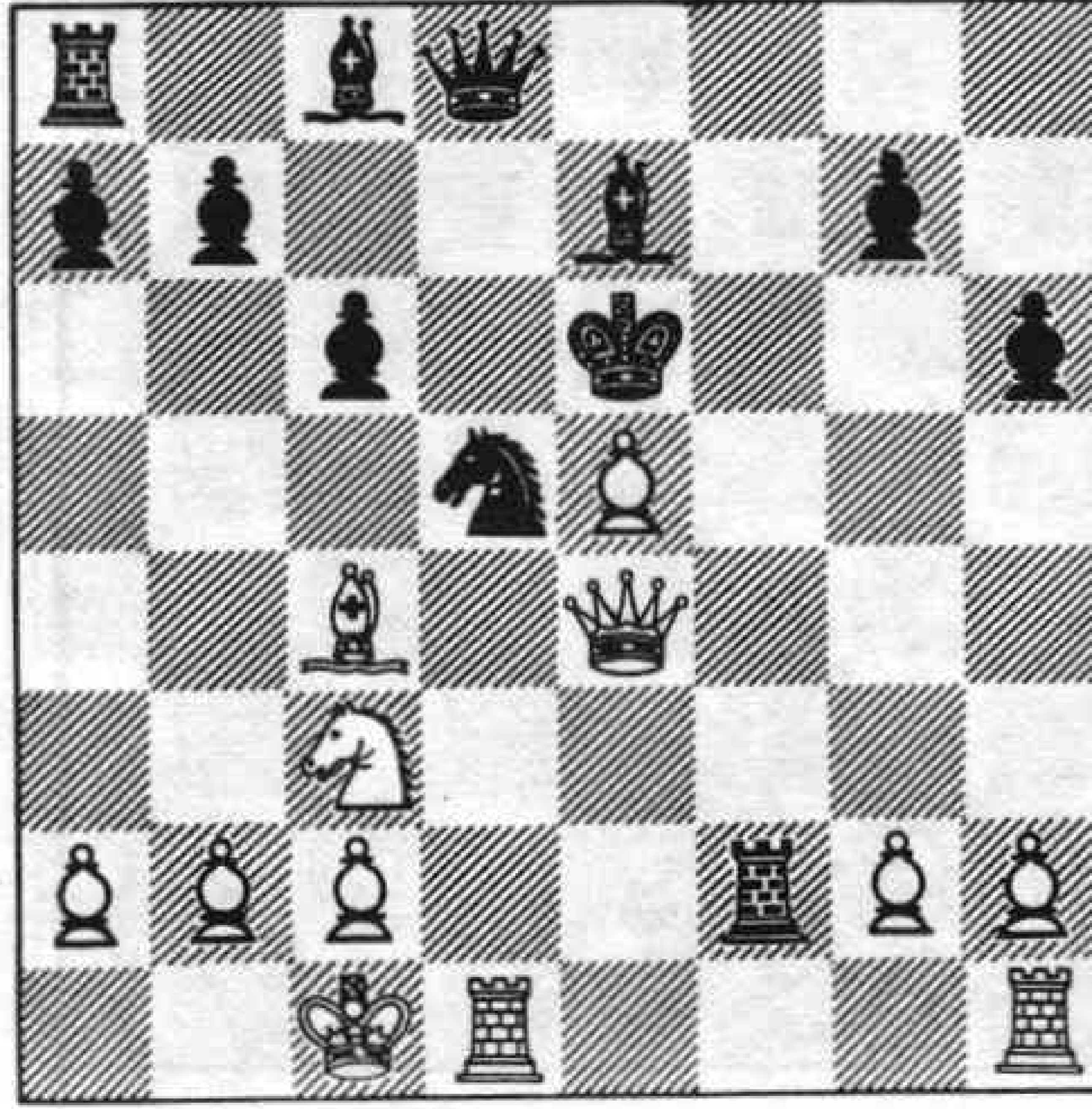


504వ పటం



9. d4! c6 10. Bg5 h6 (504వ పటం). [10. ... Kd7 కూడా ప్రయోజనం లేదు. 11. d×e5 Ke8 12. 0—0—0! Be6 13. N×d5 B×d5 14. R×d5 Q×d5 (14. ... c×d4 15. Bb5+!) 15. B×d5 N×d5 16. e6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.]

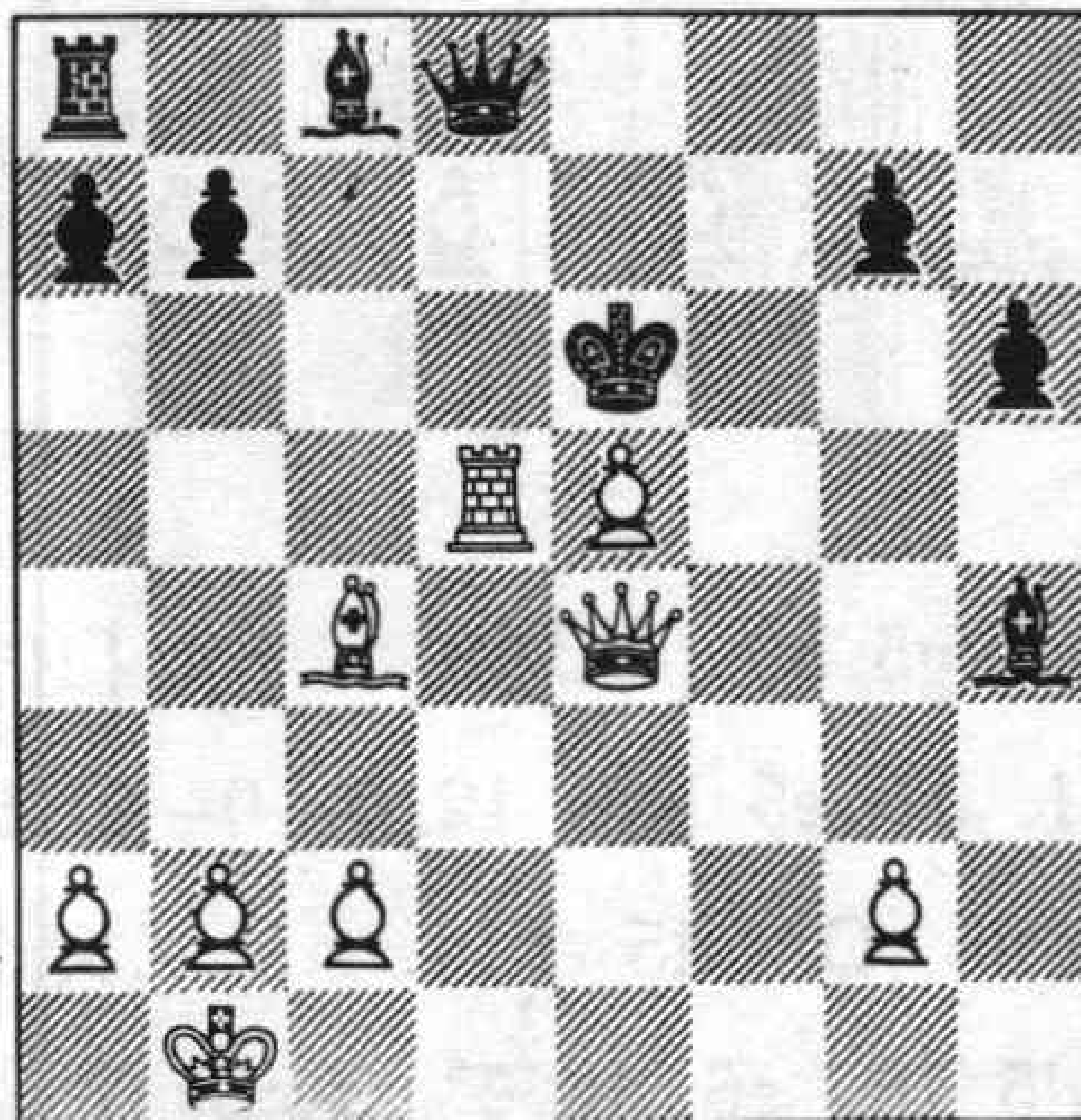
505వ పటం



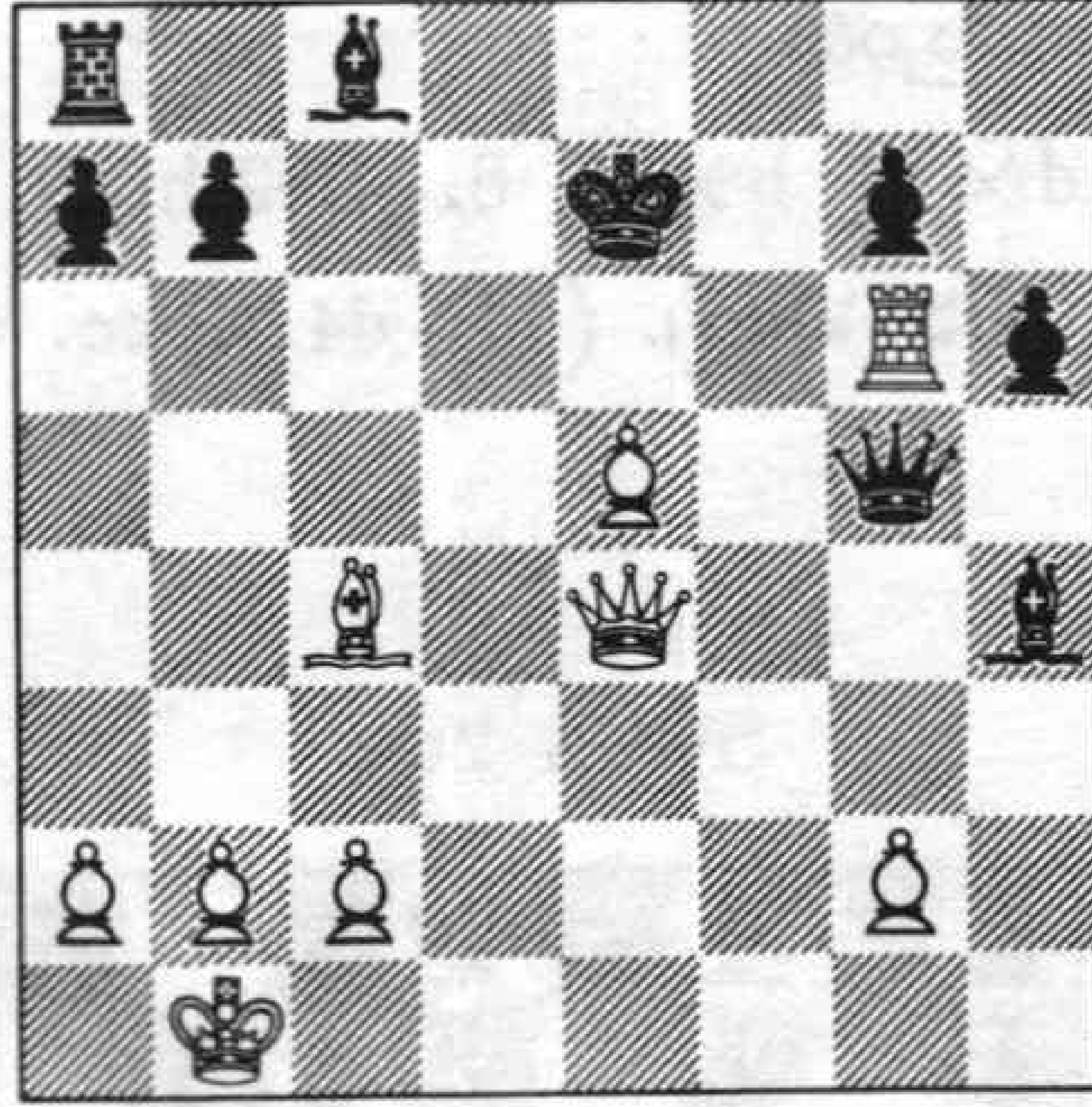
11. B×e7 B×e7 12. 0—0—0 Rf8 13. Qe4 R×f2 14. d×e5! (505వ పటం). ఈ పరిస్థితిలో చాలా గట్టి ఎత్తు.

14. ... Bg5+ 15. Kb1 Rd2 16. h4! R×d1+ 17. R×d1 B×h4 18. N×d5 c×d5 19. R×d5 (506వ పటం). (నలుపు రక్షణలో దుర్గం వంటి d5 గడి కూడా కూలిపోయాక అతనికి ఓటమి తప్పదు. 19. B×d5+ Ke7 20. Q×h4 వరసలో కూడా తెలుపు గెలవచ్చు.)

506వ పటం



507వ పటం



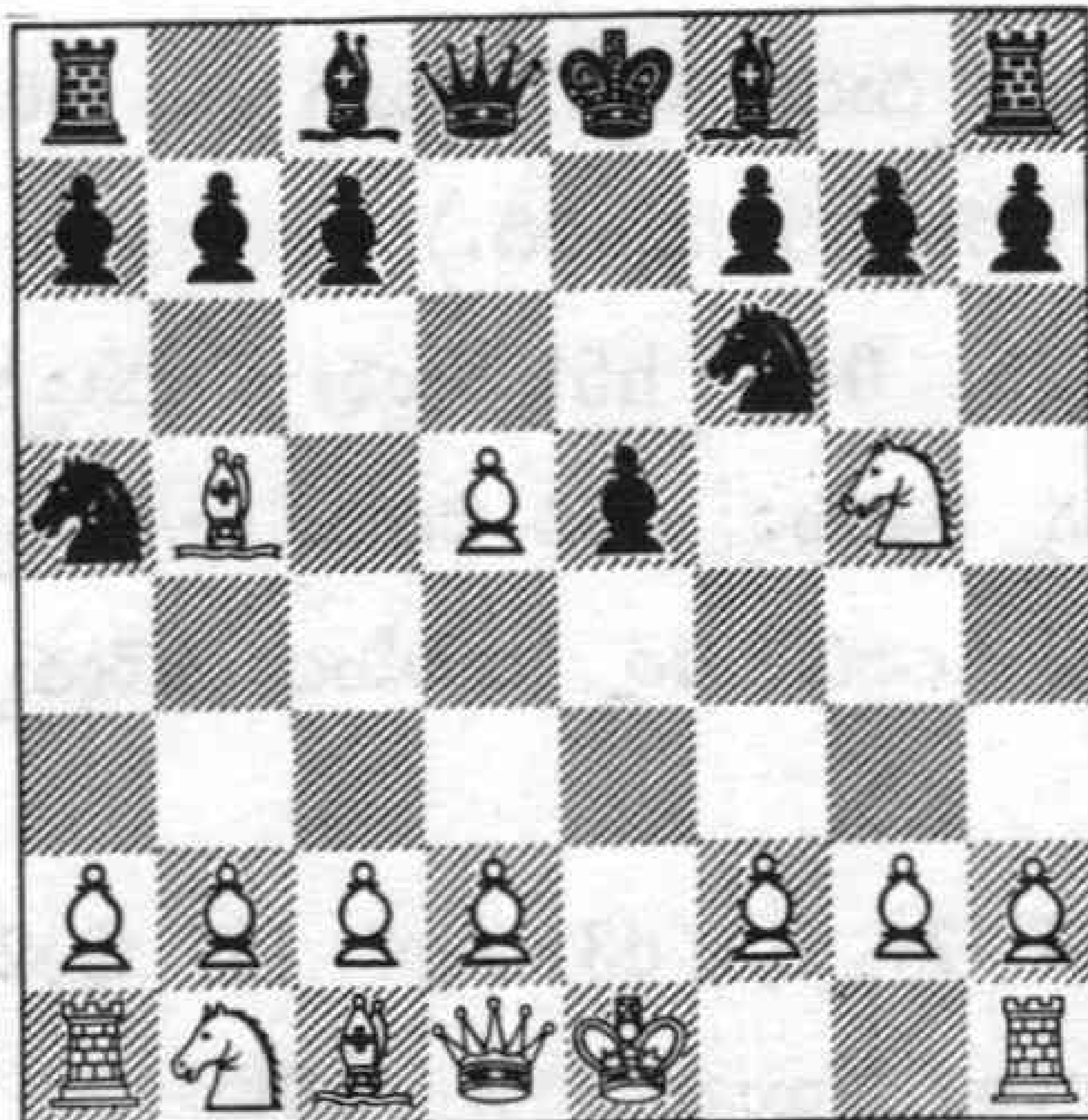
19. ... Qg5 20. Rd6+ Ke7 21. Rg6. నలుపు ఓటమినంగీకరిం చాడు (507వ పటం).

చౌకాల్త్య నెజ్మెట్‌దీనొవ్

బుకారెస్ట్, 1954

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. Ng5 d5 5. e×d5 Na5 6. Bb5+ (508వ పటం). ఇలా ఆడి తెలుపు ఒక బంటుని

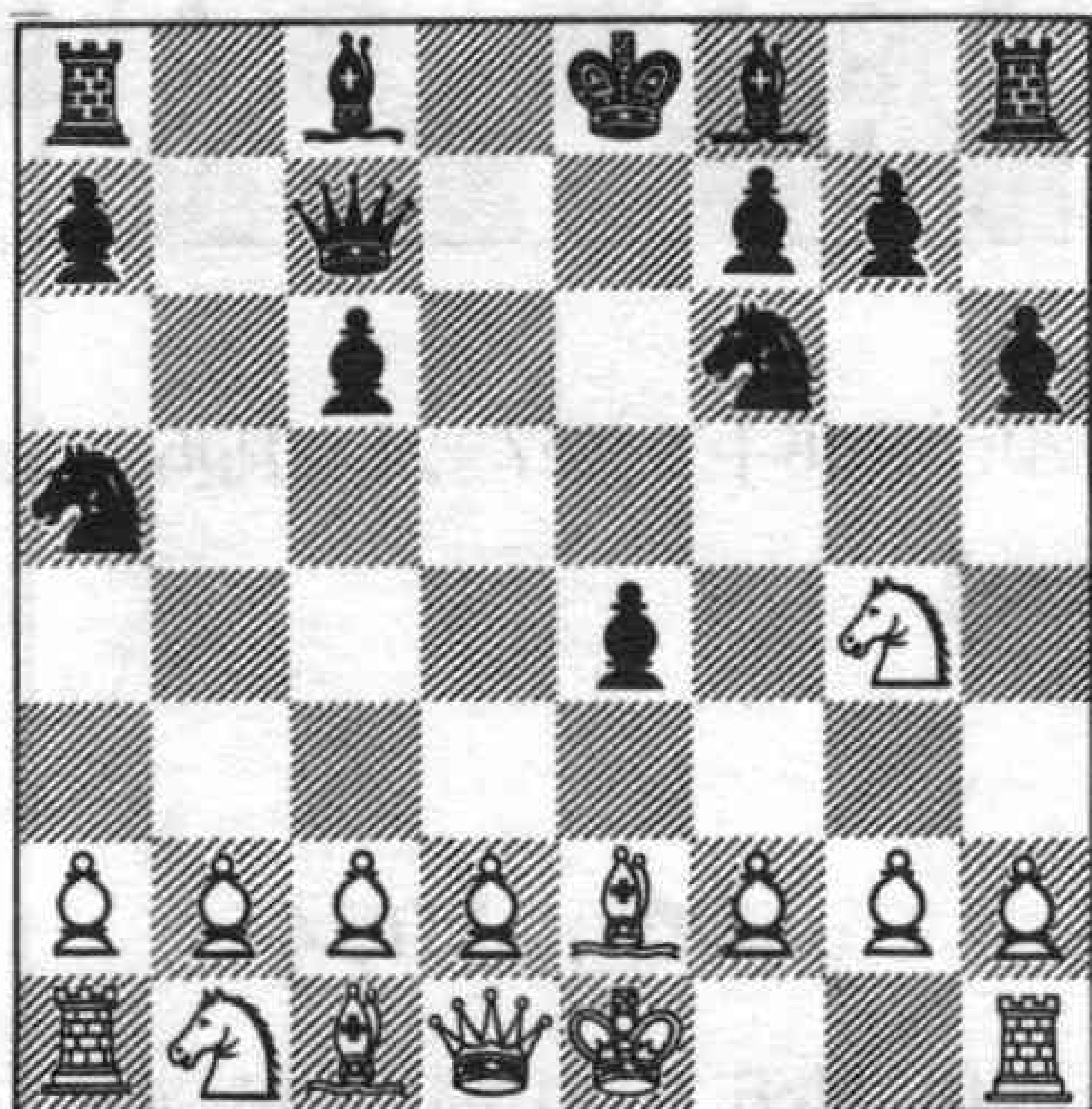
508వ పటం



గెల్చుకుంటాడు గాని, బలాన్ని పైకి తేవడంలో వెనకబడతాడు. ప్రత్యర్థికి ఆటలో పై చేయి లభిస్తుంది.

6. ... c6 7. d×c6 b×c6 8. Be2 h6 9. Nf3 e4 10. Ne5 Qc7 11. Ng4 (509వ పటం). (11. d4 నయం. ఇప్పుడు తెలుపు ఇంకా వెనకబడుతున్నాడు.)

509వ పటం



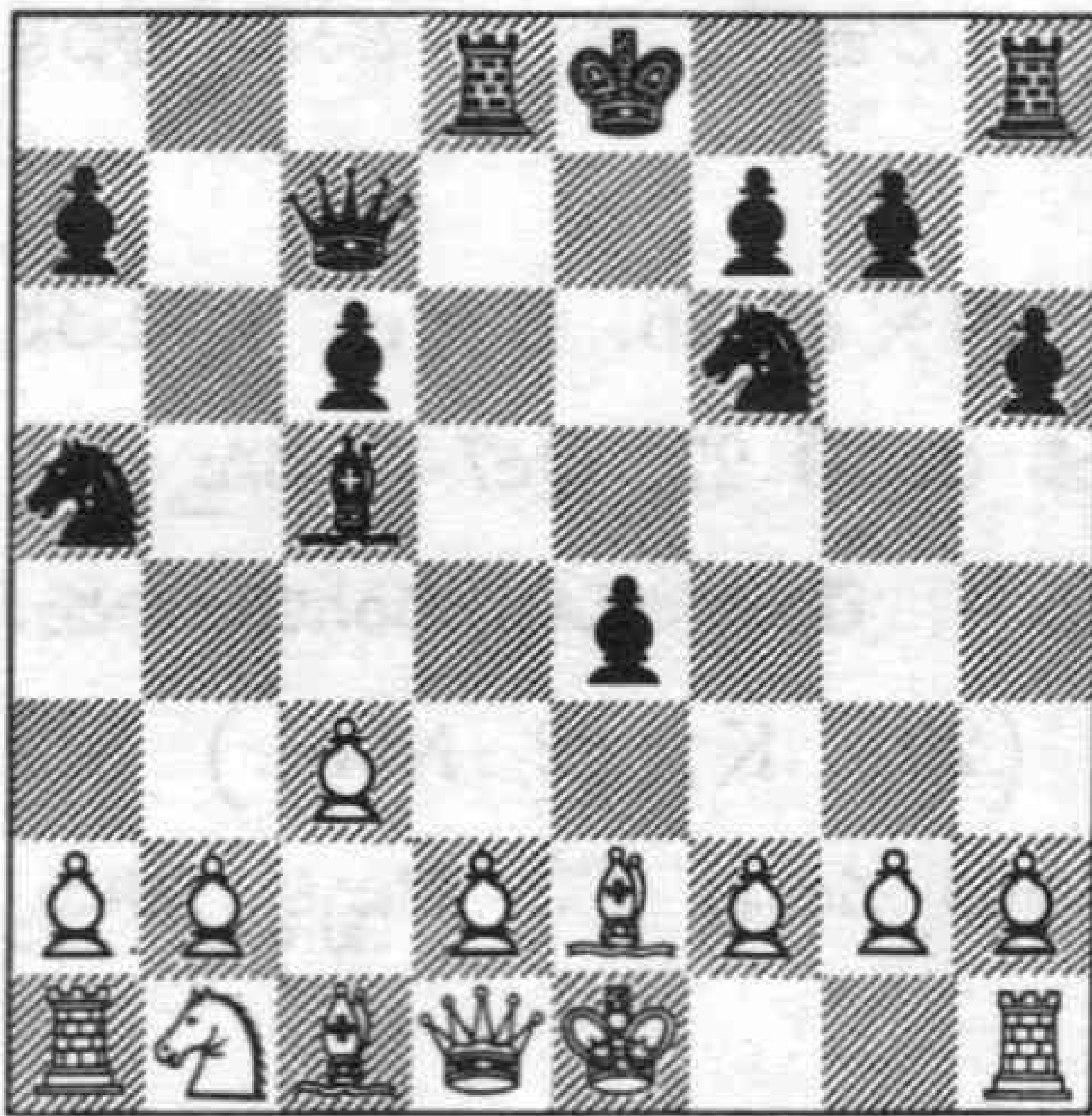
11. ... B×g4! నలుపు ఒక శకటుని మార్పిడి చేస్తున్నాడు గాని టెంపో గెలుస్తున్నాడు. ప్రస్తుతం టెంపో చాలా ముఖ్యం.

12. B×g4 Bc5 13. Be2 Rd8 14. c3? (510వ పటం.) (ఒక బలాన్ని గెలుద్దామనే దురుద్దేశంలో తెలుపు తన పరిస్థితినింకా బలహీనం చేసుకుంటున్నాడు. కోటకట్టడం మంచిది.)

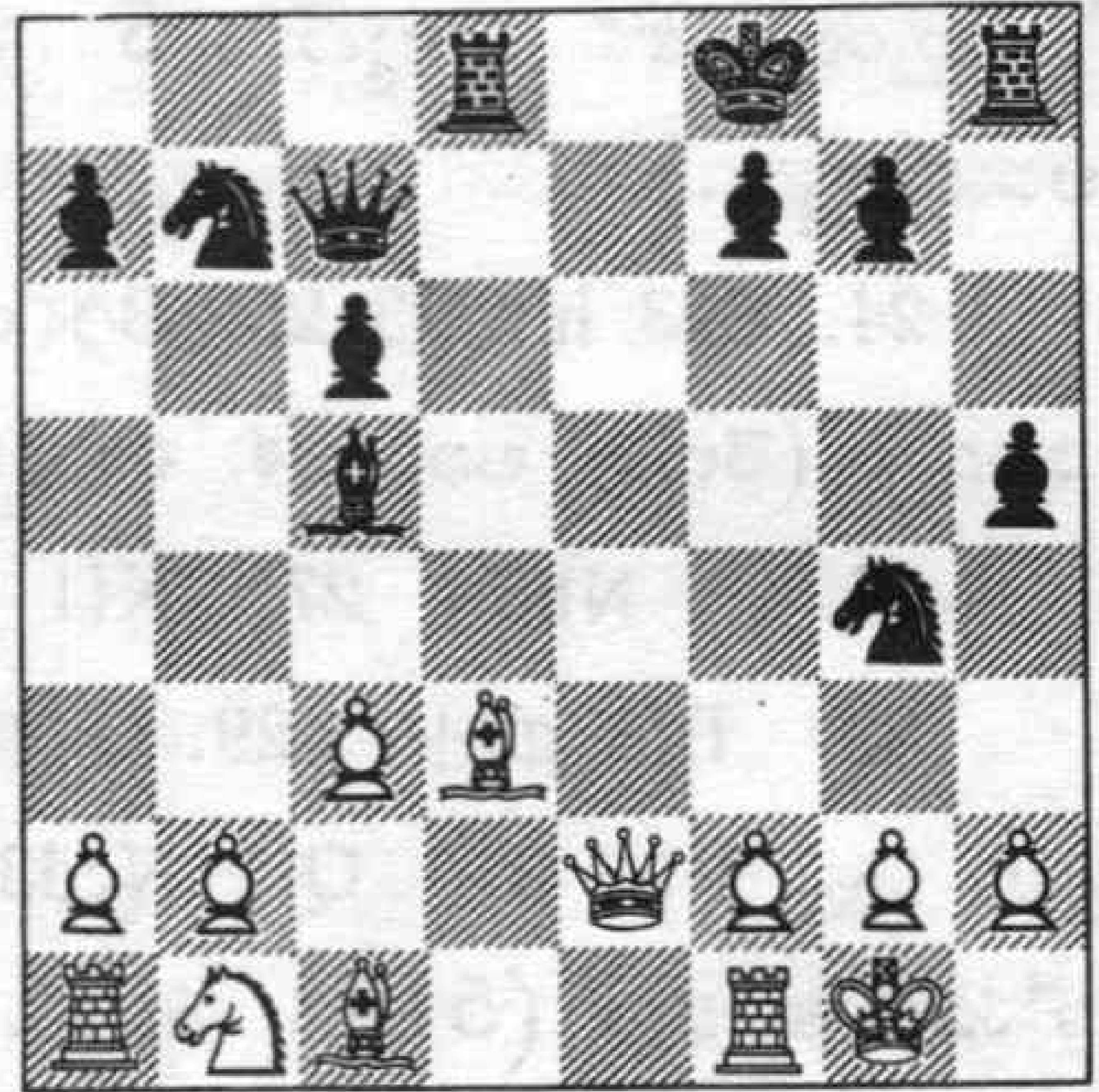
14. ... Nb7 15. 0—0 h5! నలుపు కోటకట్టకుండా దాడి ప్రారంభించడం గమనించ దగ్గ విషయం. అతని బలాలు బాగా పైకి వచ్చాయి కాబట్టి ఏనుగుని h శ్రేణిలోనే ఉంది తెల్ల రాజుమీద ఉవ్వెత్తు దాడి చేయడానికి పూనుకుంటున్నాడు.

16. d4 e×d3 17. B×d3 Ng4 18. Qe2+ Kf8! నలుపు కోటకట్టడానికి అవకాశం పోయినందువల్ల వచ్చిన నష్టమేమీ లేదు. ఆట

510వ పటం



511వ పటం

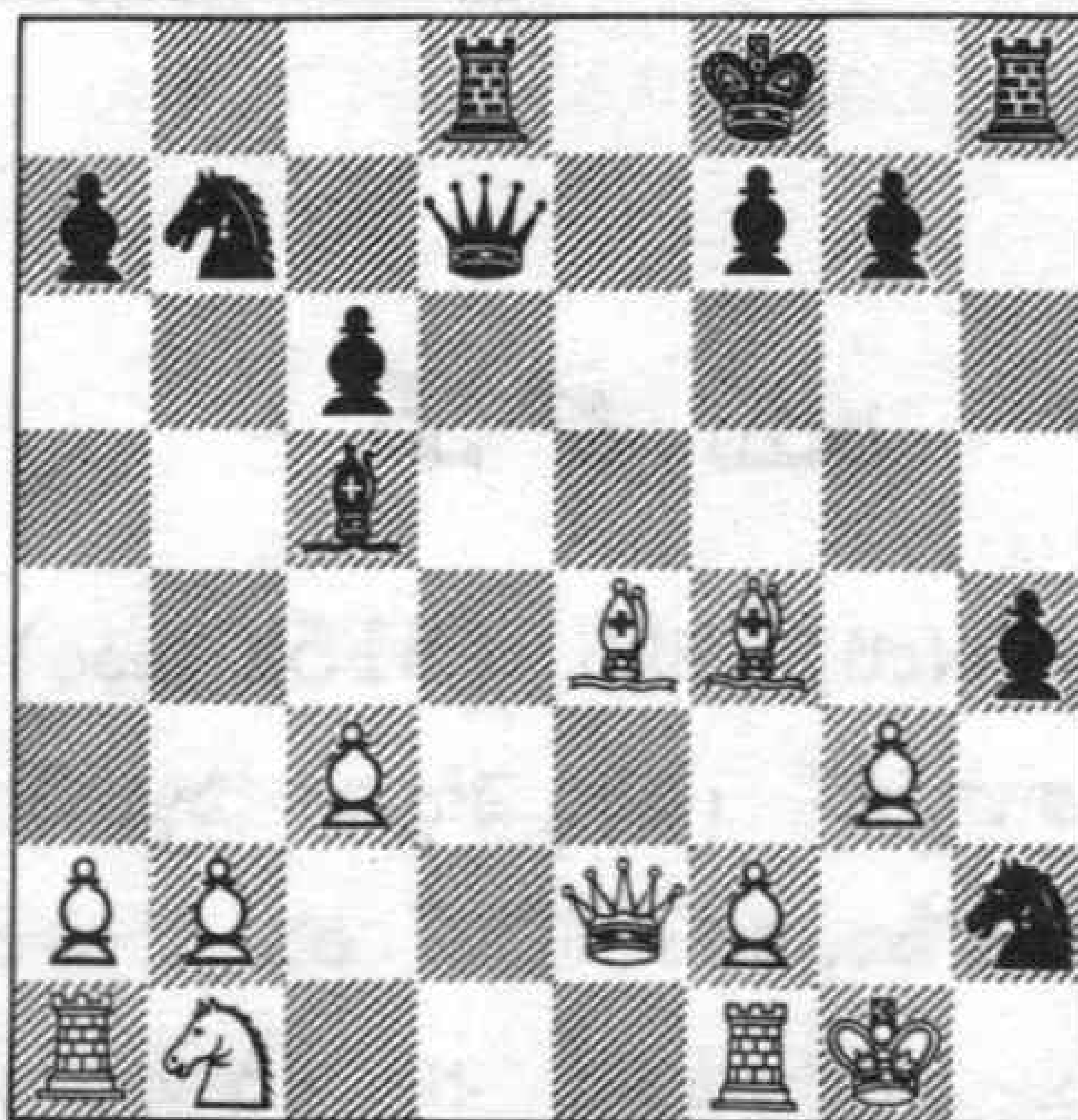


మొత్తం అతని అదుపులో ఉంది (511వ పటం).

19. g3 Qd7! g4లో తన గుర్రాన్ని రక్షించుకుంటూ, అదే సమయంలో d3లో ఉన్న ప్రత్యర్థి శకటుమీద నలుపు దాడి చేస్తున్నాడు. ఇందు మూలంగా h శ్రేణిని తెరిచి తెల్ల రాజుమీద దండెత్తవచ్చు.

20. Be4 h4 21. Bf4 N×h2! (512వ పటం) (ఈ గుర్రాన్ని చంపడానికి వీలు లేదు. 22. K×h2 h×g3+ తర్వాత తెల్ల రాజు ఆటకట్టు ఉచ్చులో పడుతుంది.)

512వ పటం



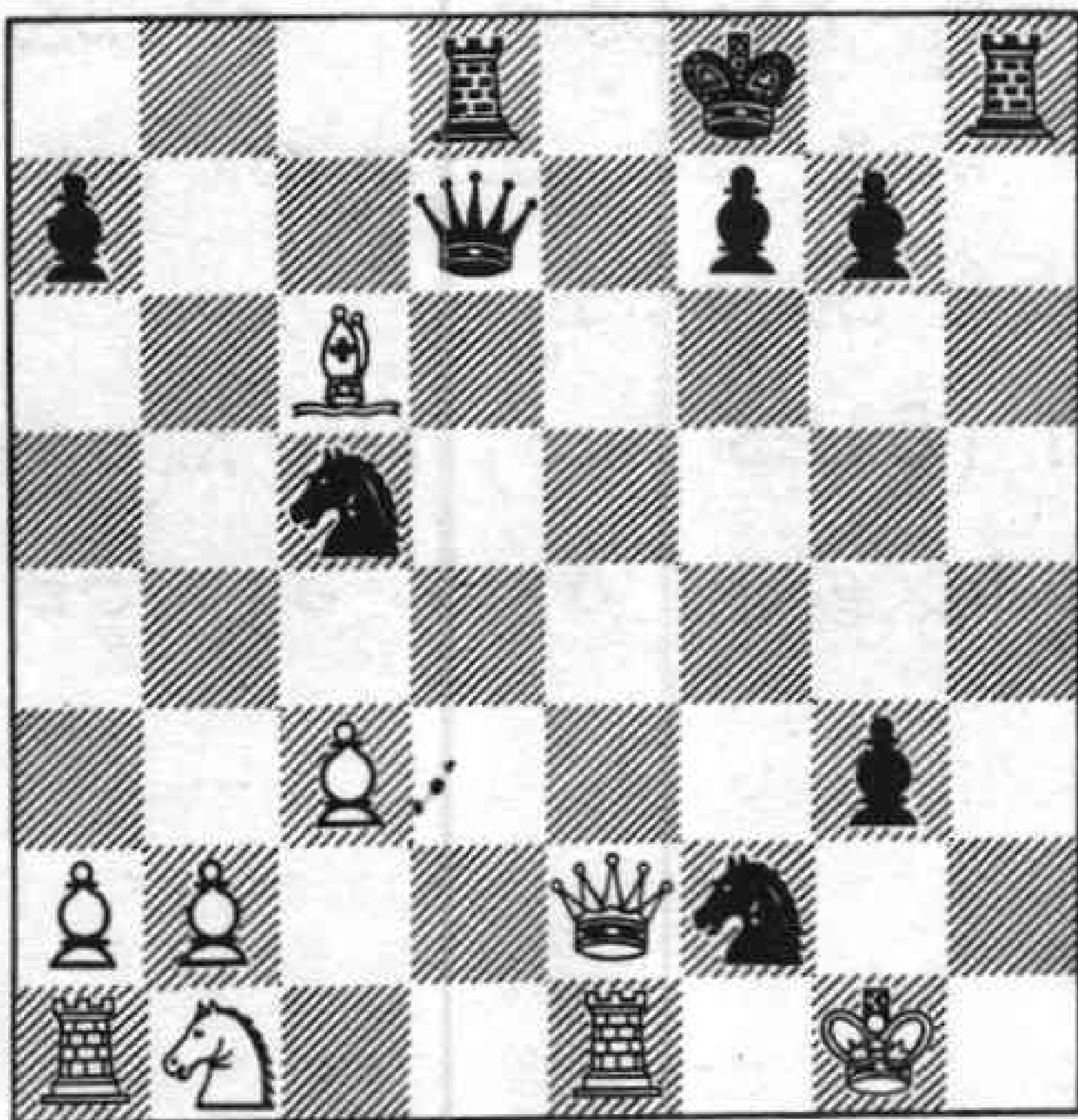
22. Re1 Ng4 23. Bf3 N×f2. (23. ... B×f2+ కూడా గెలుస్తుంది, కాని నెజ్మెట్‌దీనొవ్ ప్రత్యర్థి రాజుమీద తిన్నగా దండెత్తడానికే ఆడుతున్నాడు.)

24. Be3 h×g3 25. B×c5+ N×c5 26. B×c6 (513వ పటం.) (తెలుపు ఆఖరి ఆశ. ఈ శకటుని చంపితే 27. Qe7+ వస్తుంది.)

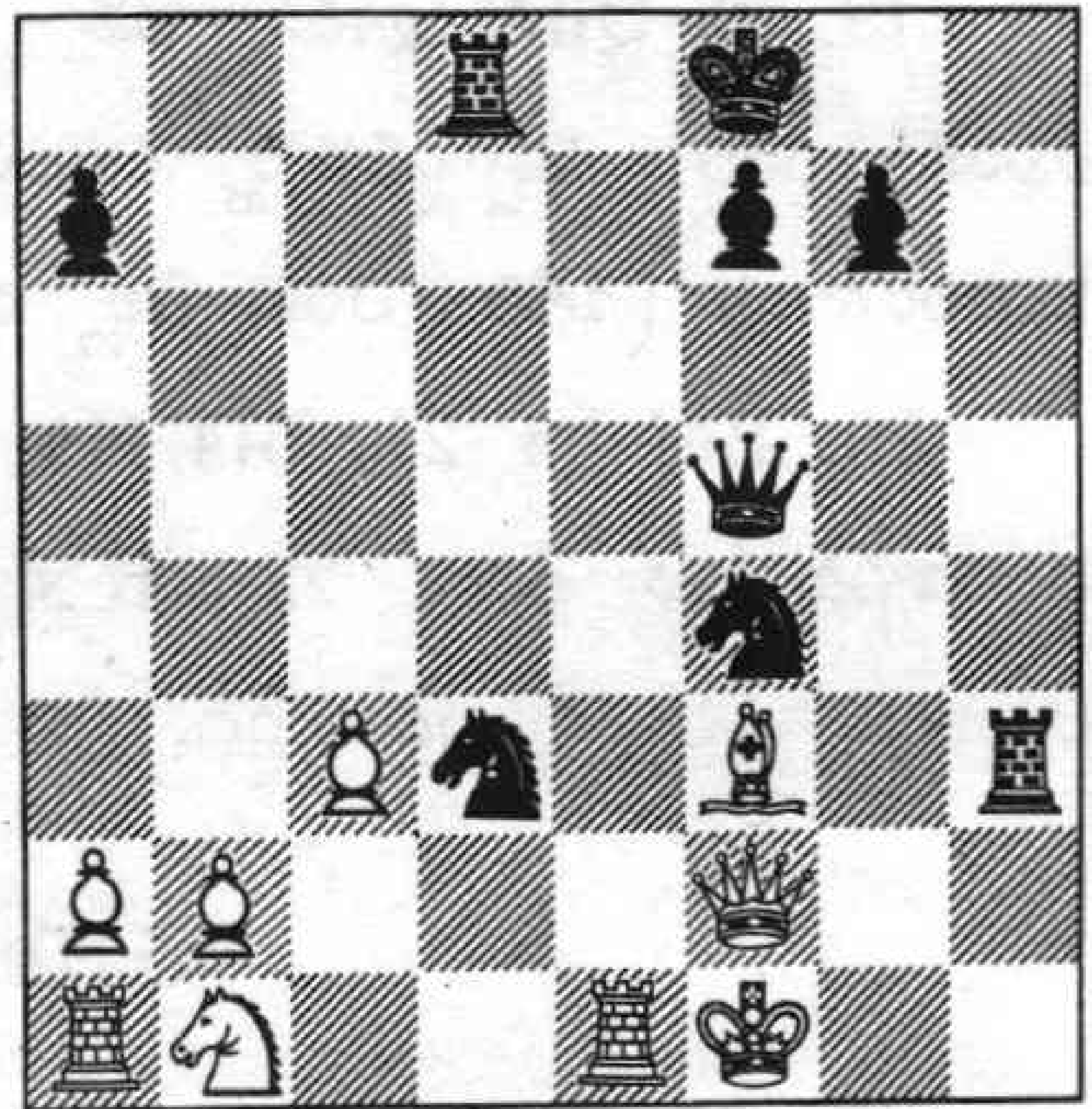
26. ... Nh3+ 27. Kf1 Qf5+. తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

28. Bf3 g2+! 29. Q×g2 (29. K×g2 Nf4+) Nf4 30. Qg3 Rh3 31. Qf2 Ncd3 తర్వాత నలుపు వేసే దెబ్బల్ని తట్టుకోవడం అసాధ్యం (514వ పటం).

513వ పటం



514వ పటం

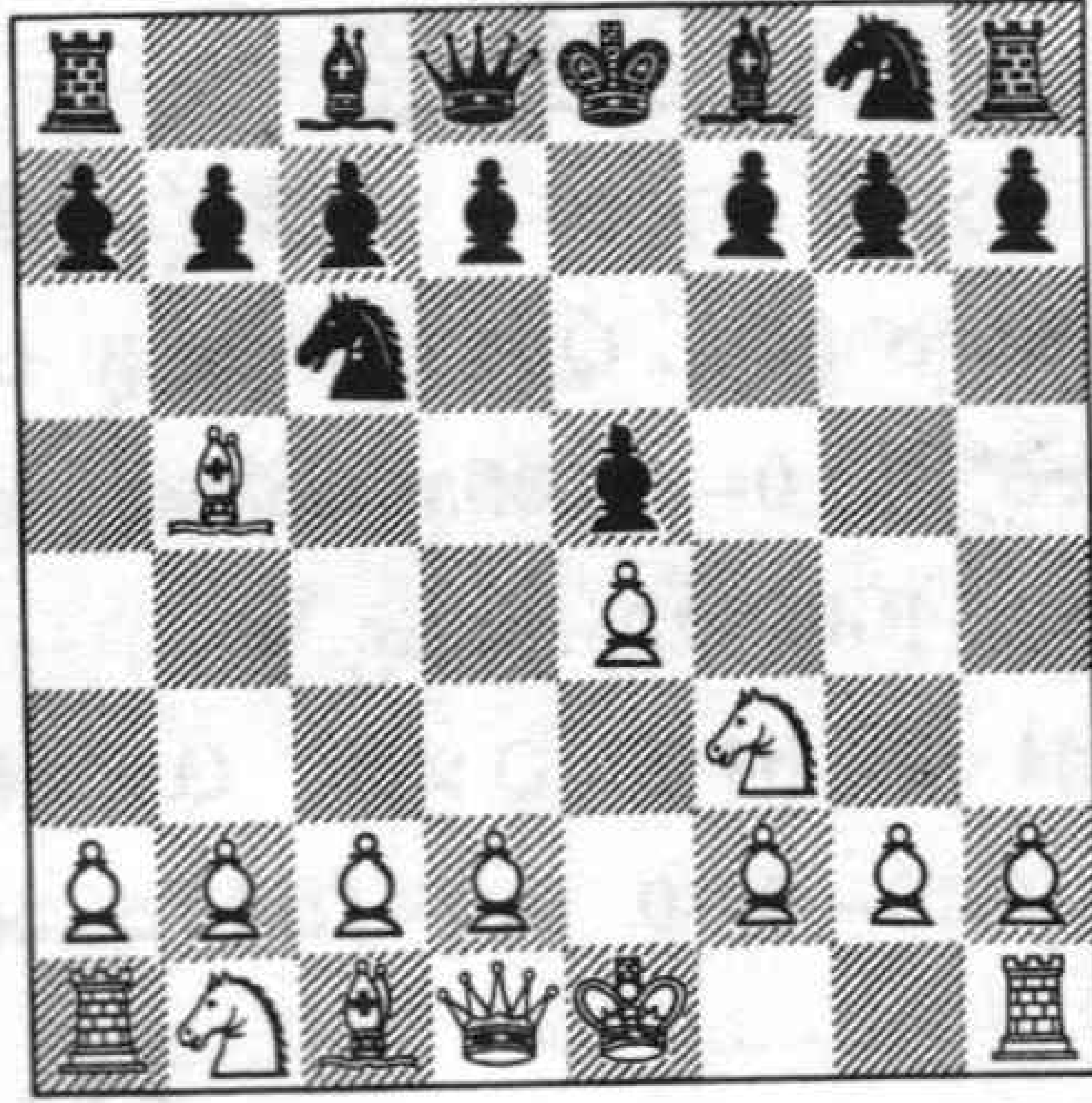


రయ్ లోపెస్

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 (515వ పటం).

15, 16 శతాబ్దాలలో ప్రసిద్ధికెక్కిన స్పెయిన్ దేశపు ఆటగాళ్లె లూయీ రామిరెజ్ డి లుసేన, రయ్ లోపెస్ తమ వ్యాసాలలో ఈ ప్రారంభం గురించి పేర్కొన్నారు. పాతదైనప్పటికీ ఈ ప్రారంభ దశ నేటికి కూడా

515వ పటం



ఎంతో పేరు గాంచింది. వివిధ రీతులని ఇష్టపడే ఆటగాళ్ల కనుగుణంగా ఇందులో ఎన్నో భిన్నమైన, క్లిష్టమైన పరిస్థితులేర్పడతాయి.

రయ్ లోపెన్ ప్రారంభంలో తెలుపు c3 తర్వాత కేంద్రంలో బంట్లని స్థాపిస్తూ d4 ఆడడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. జవాబుగా నలుపు వివిధ రీతులని అవలంబించవచ్చు. వీటి పేర్లు గొప్ప గొప్ప ఆటగాళ్ల పేర్లతో ముడిపడి ఉన్నాయి. స్టైనిజ్ రక్షణ, చిగోరిన్ రీతి, మార్షల్ ఎదురు దాడి మొదలైనవి. ఇందులో వివిధ వైఖరులని సూచిస్తూ సోవియట్ ఆటగాళ్లు రయ్ లోపెన్ శాస్త్ర విజ్ఞానాన్ని ఎంతగానో పెంపొందించారు.

రయ్ లోపెన్‌లోని రీతులన్నింటినీ రెండు ముఖ్య రకాలుగా విభజించవచ్చు. ఇందులో 3. ... a6 లేకుండా వచ్చేవన్నీ మొదటి రకం. వీటిలో చాలా మటుకు పాత కాలపు పద్ధతులే. రెండో రకంలో 3. ... a6 ఎత్తు తర్వాత వచ్చే వరసలన్నీ ఉంటాయి. మార్పిడి వరస (Exchange Variation), చిగోరిన్ పద్ధతి, తెరచిన వరస (Open Variation) మొదలైనవన్నీ ప్రస్తుత కాలంలో బాగా ప్రసిద్ధికెక్కాయి. ఈ అధ్యాయంలో రెండవ రకానికి చెందిన కొన్ని ముఖ్యమైన వరసల గురించి తెలుసుకుందాం.

1

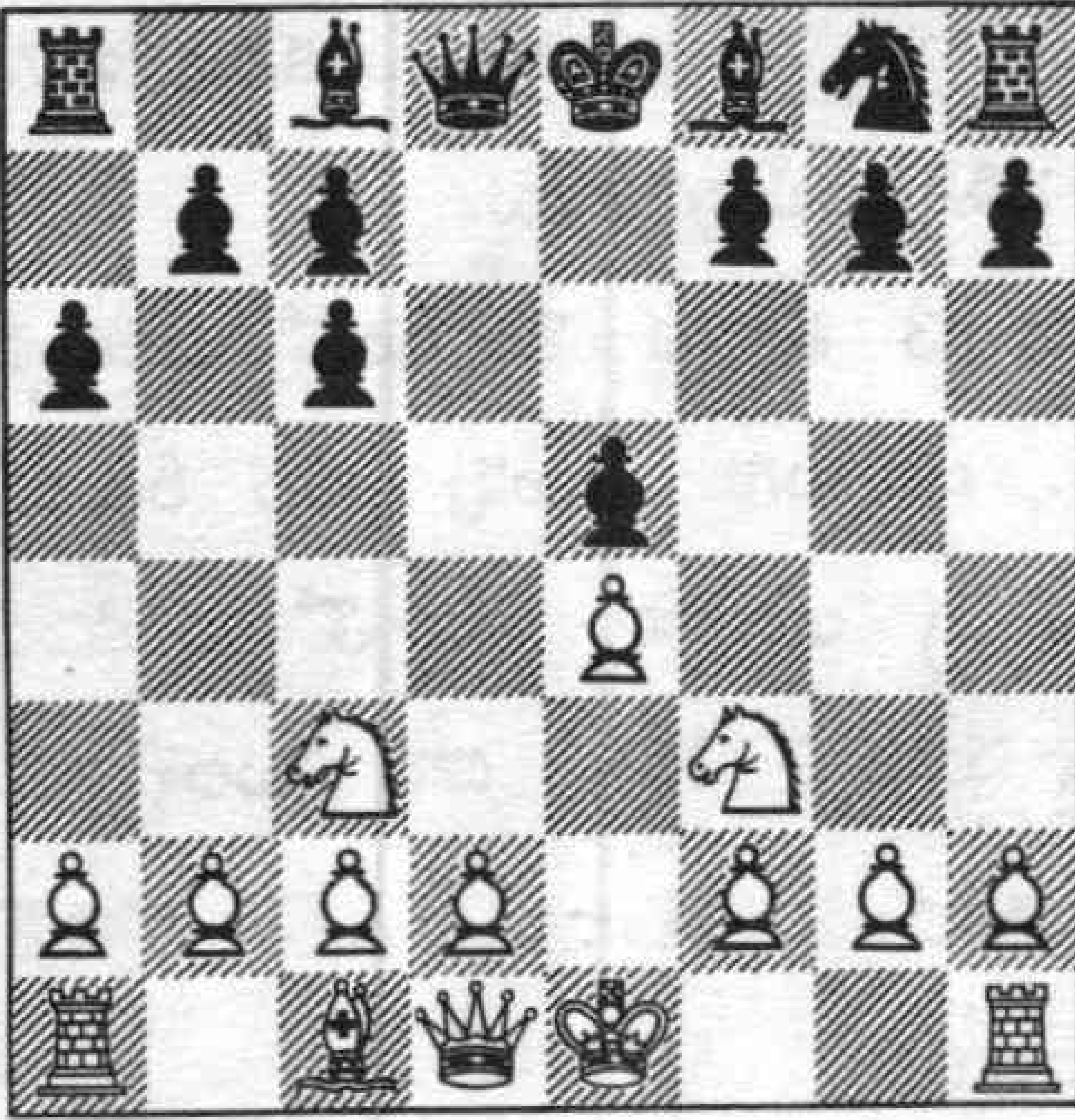
మార్పిడి వరస

3. ... a6 4. B×c6 d×c6 5. Nc3 (516వ పటం).

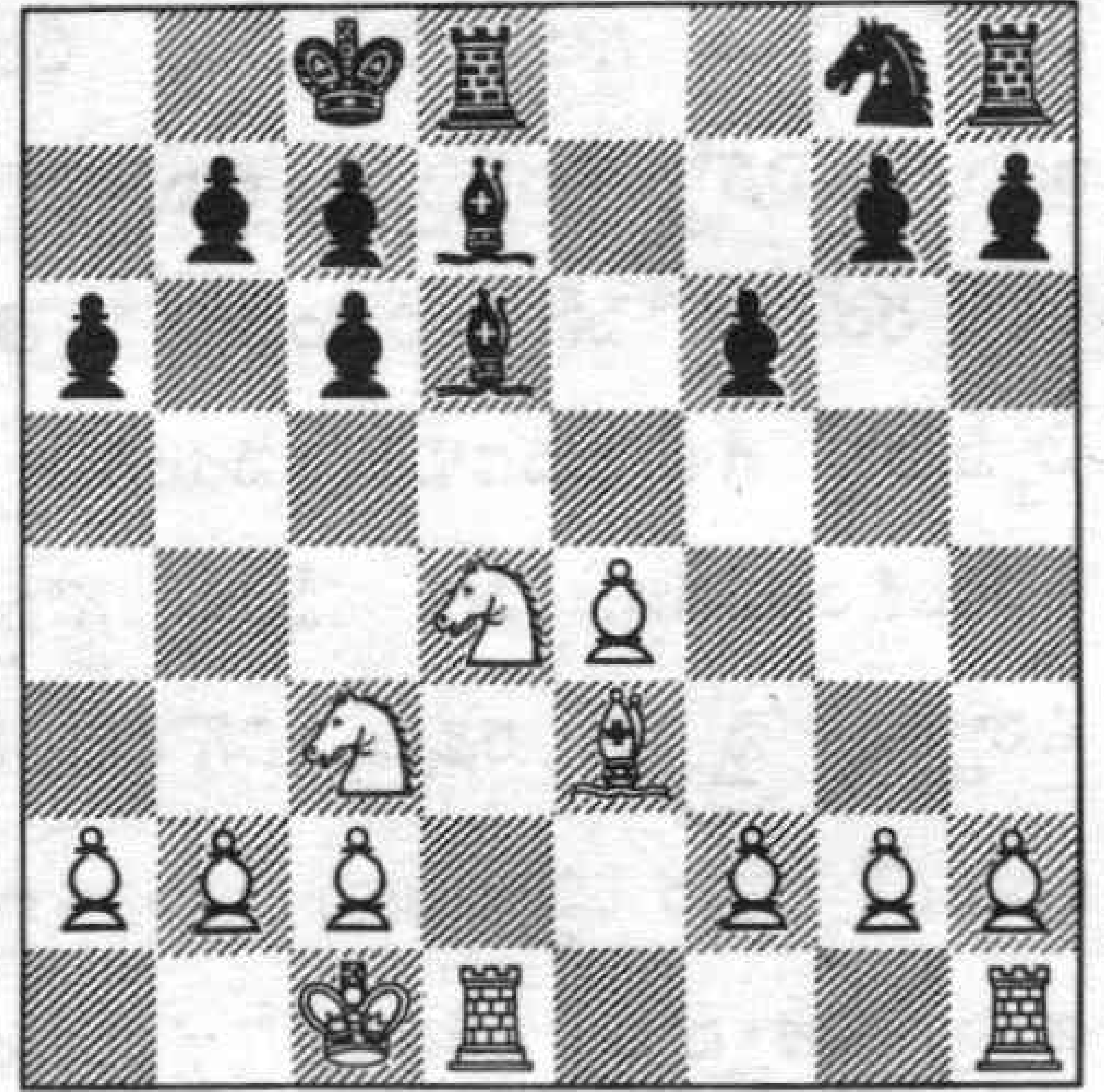
(5. N×e5 తర్వాత 5. ... Qd4 ఆడి నలుపు బంటుని తిరిగి గెల్చుకుంటాడు. ఈ రోజుల్లో 5. 0—0 విరివిగా ఆడుతున్నారు. జవాబుగా నలుపు 5. ... f6 గాని 5. ... Bd6 గాని ఆడచ్చు.)

5. ... f6 6. d4 e×d4 7. Q×d4 Q×d4 8. N×d4 Bd7 9. Be3 0—0—0 10. 0—0—0 Bd6 (517వ పటం).

516వ పటం



517వ పటం



మార్పిడి వరసలో తెలుపు బంట్ల నిర్మాణం బాగుంటుంది కాని నలుపు రెండు శకట్లని ఉంచుకొని పరిస్థితి సమానం చేసుకుంటాడు. ఈ వరసలో ఆటలు చాలా మటుకు 'డ్రా' అవుతాయి.

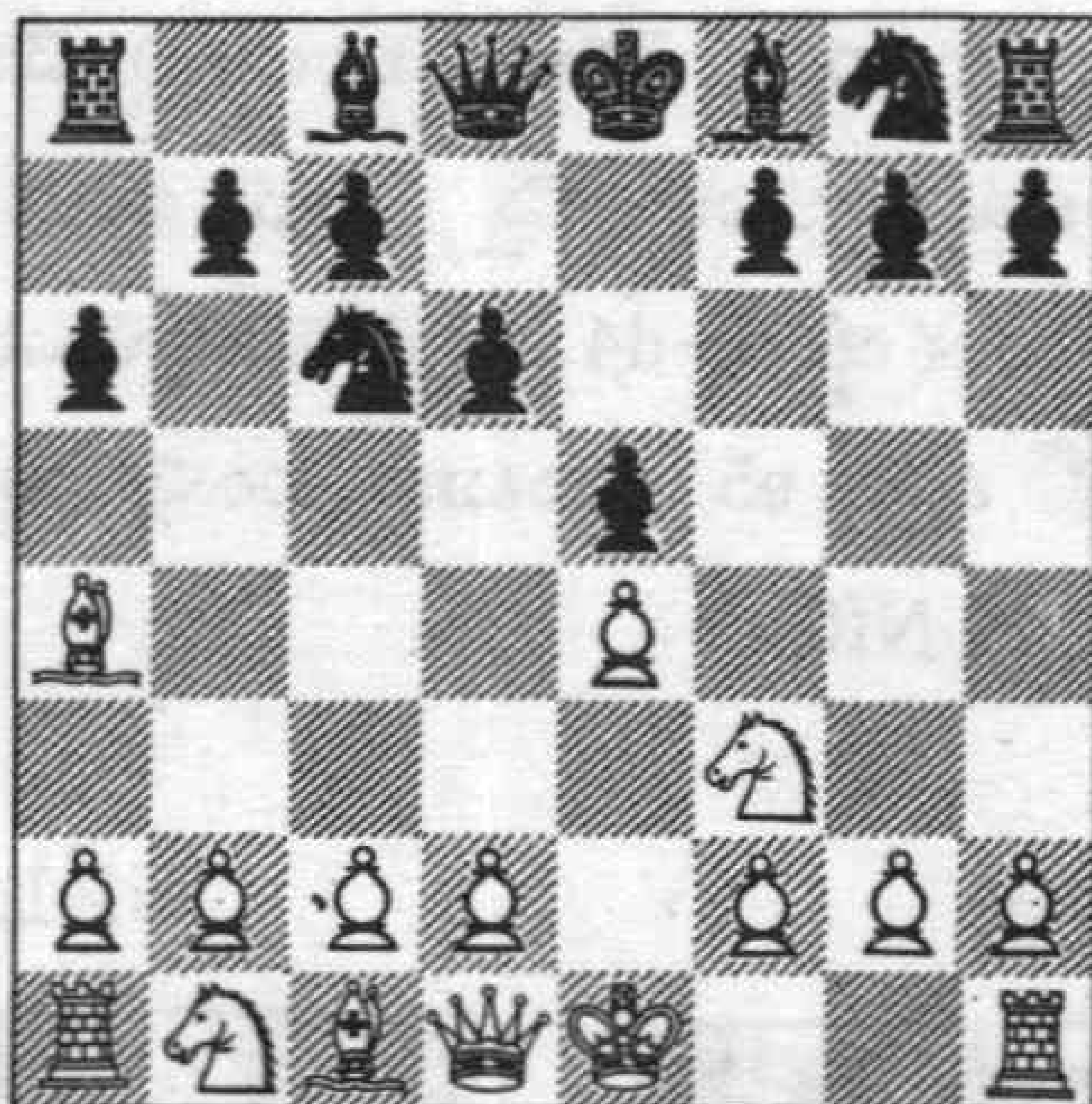
2

మెరుగుపరుచుకున్న స్టైనిజ్ రక్షణ

3. ... a6 4. Ba4 d6 (518వ పటం).

(4. ... b5 ఆడడం తొందరపాటు. 5. Bb3 తర్వాత నలుపు

518వ పటం

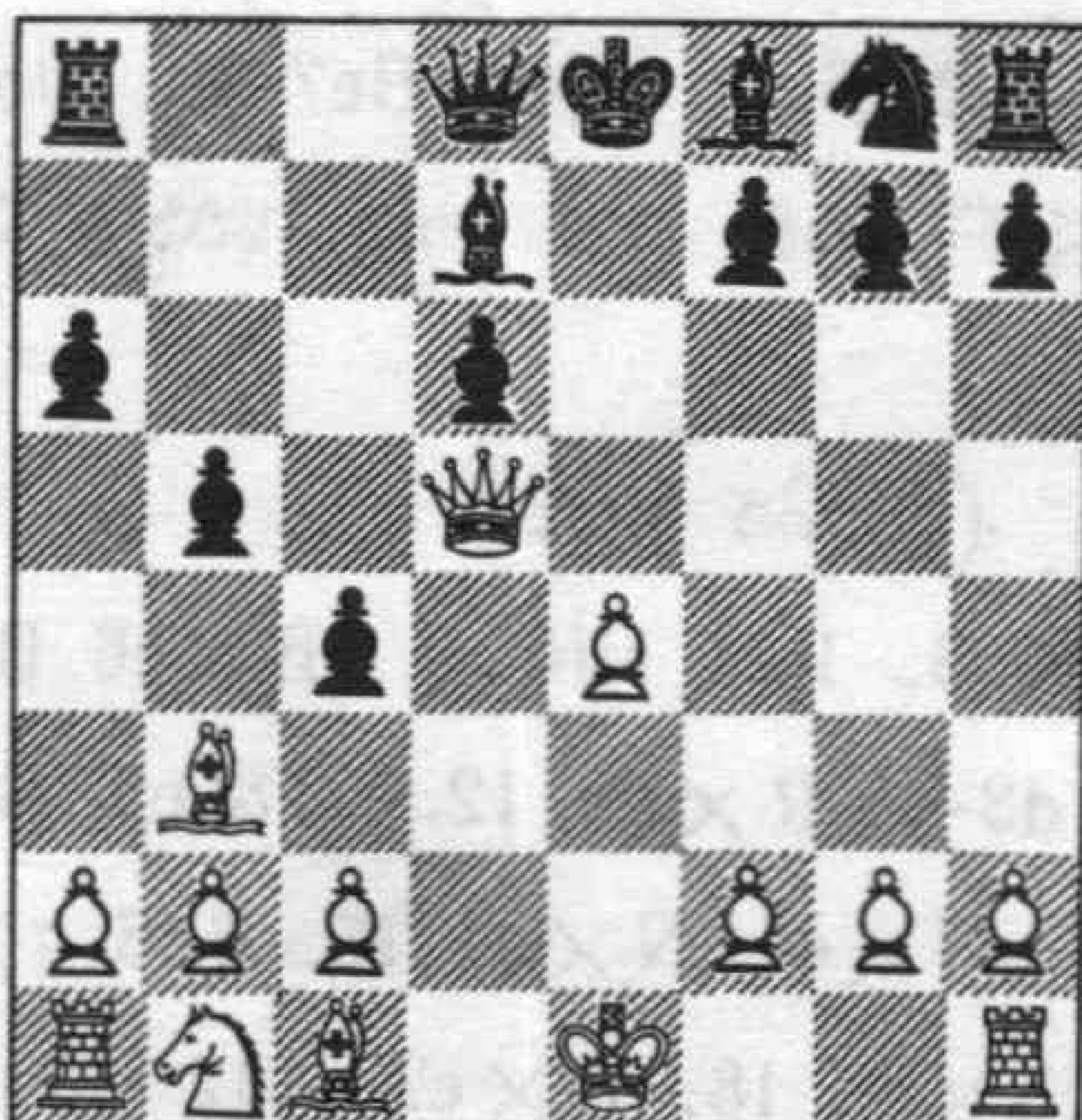


5. ... Nf6 ఆడలేదు. ఎందుకంటే 6. Ng5 వస్తుంది. a, b బంట్లని ముందుకు తొయ్యడంలో స్క్రమమైన పథకం ఏదీ లేకపోగా నలుపు, తన పరిస్థితిని బలహీన పరుచుకుంటాడు.

5. c3

(5. d4 b5 6. Bb3 N×d4 7. N×d4 e×d4. వరసలో కూడా ఆడచ్చు. 8. Q×d4? తర్వాత 8. ... c5 9. Qd5 Be6 10. Qc6+ Bd7 11. Qd5 c4 (519వ పటం) వరసలో నలుపు ఒక బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.

519వ పటం

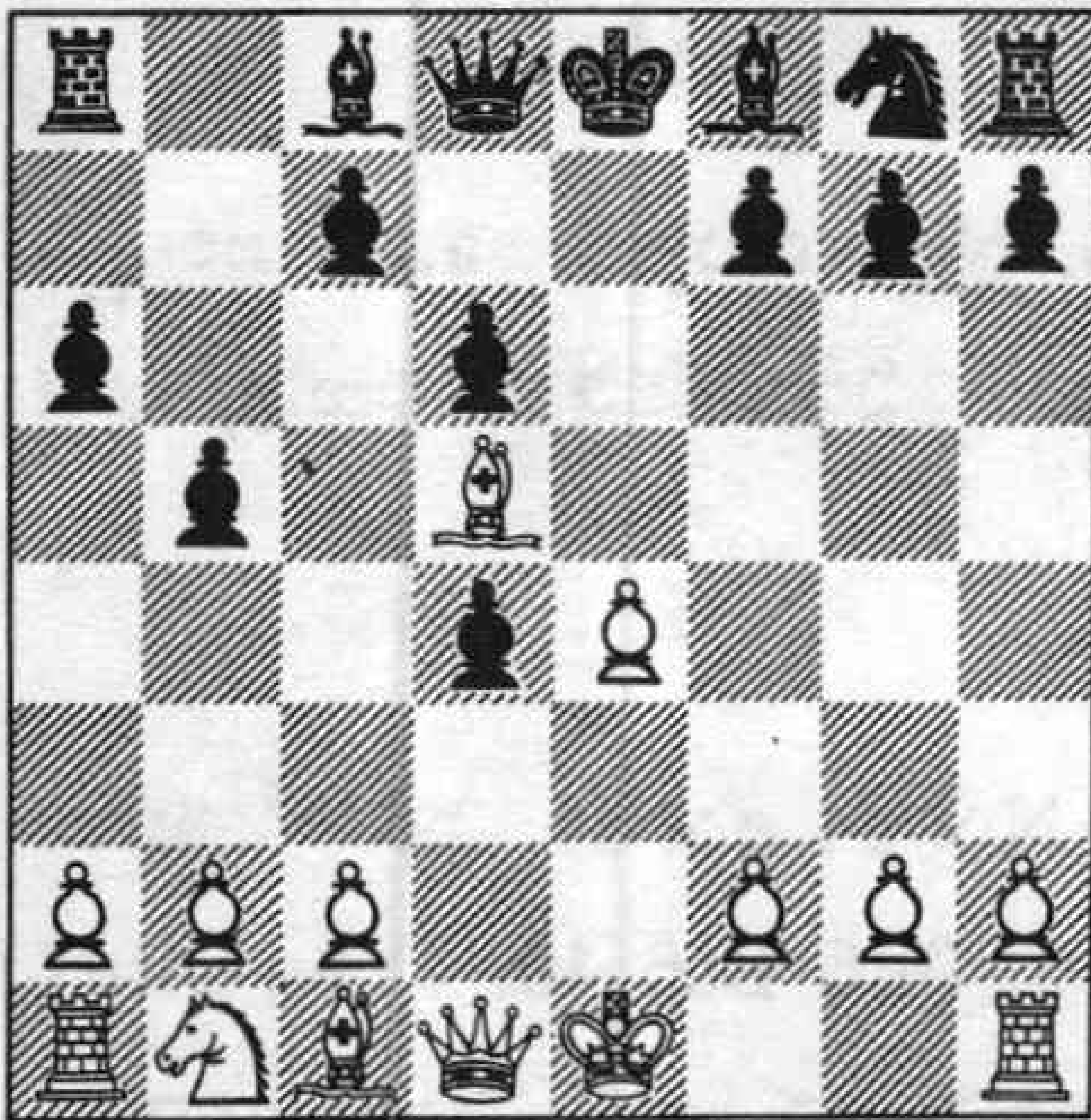


అందుకని 8. Q×d4? బదులుగా తెలుపు 8. Bd5 (520వ పటం) 8. ... Rb8 9. Q×d4 ఆడచ్చు. లేకుంటే బంటునిచ్చి వేస్తూ 8. c3 d×c3 9. N×c3 ఆడితే అతనికి ఆటలో పై చేయి ఉంటుంది.)

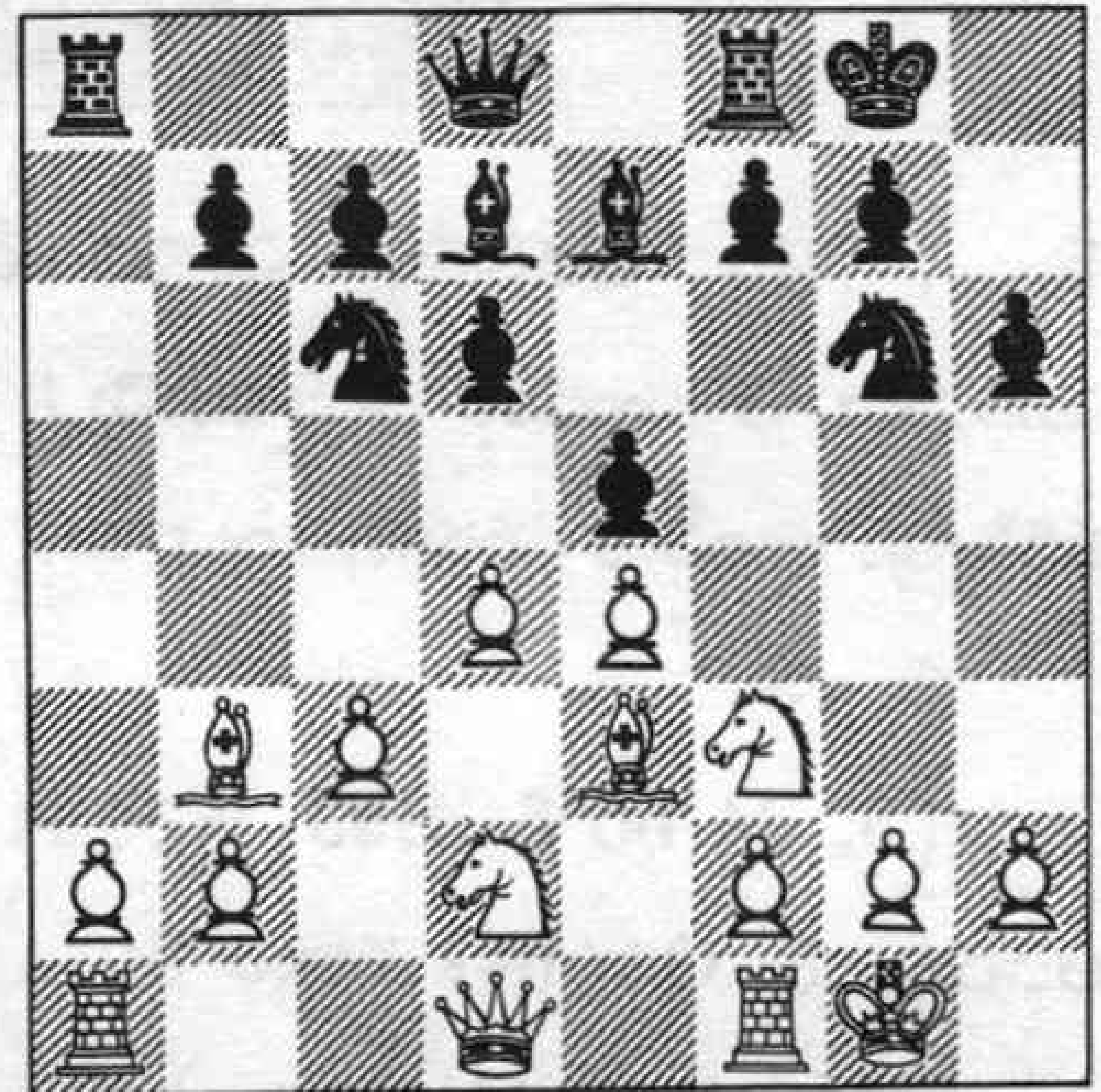
(5. B×c6+ b×c6 6. d4 వరసలో గనక తెలుపు ఆడితే 6. ... f6 జవాబుతో కేంద్రంలో ఉన్న e5 బంటుకు నలుపు ఆధారం చేకూర్చాలి.)

5. ... Bd7 6. d4 Nf6

520వ పటం



521వ పటం

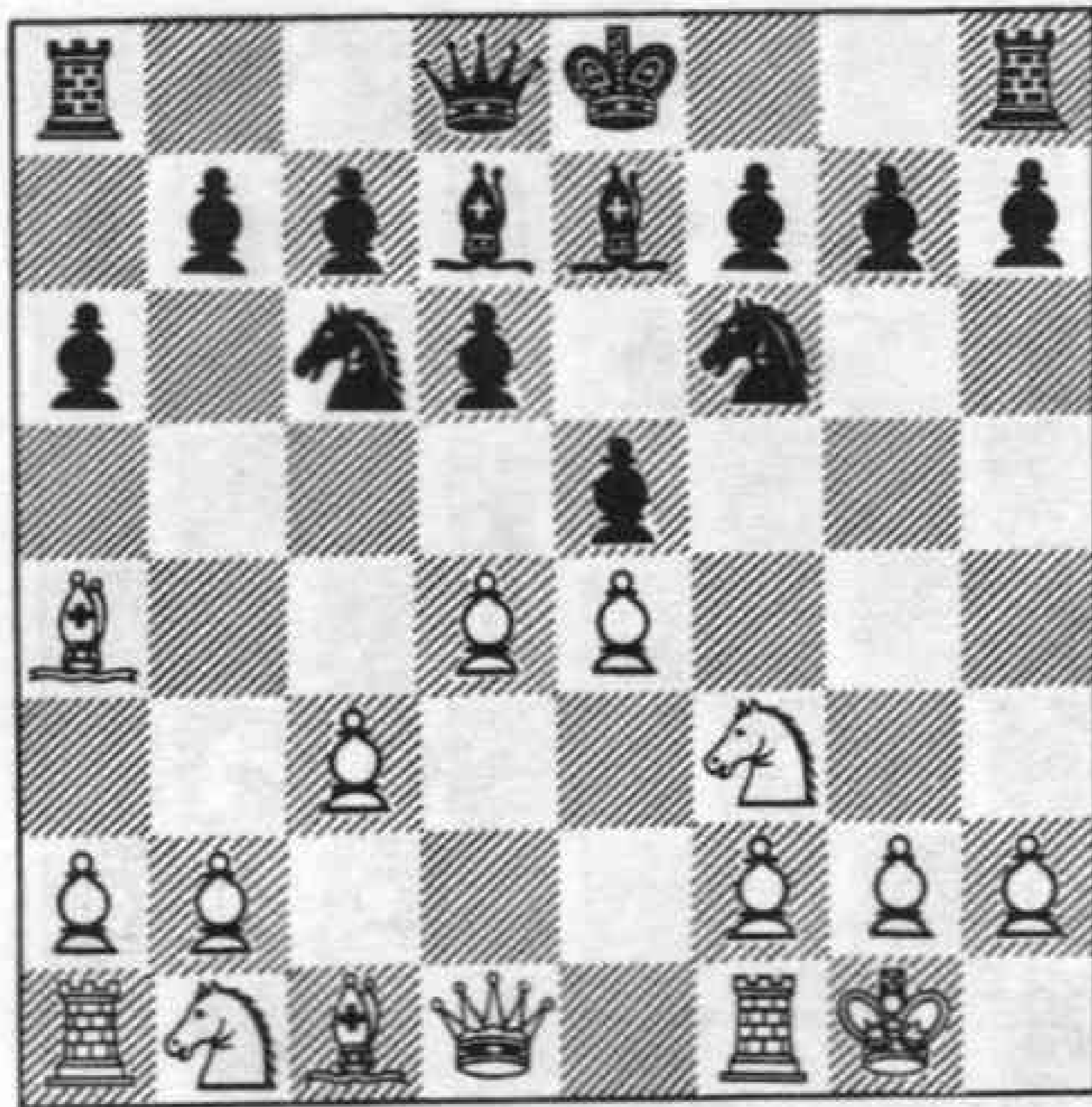


[ఇక్కడ g8లో ఉన్న గుర్రాన్ని e7 గడిద్వారా g6లోకి తేవటం మరో పథకం. ఉదాహరణకు 6. ... Nge7 7. Bb3! h6 (8. Ng5 దెబ్బని కాచుకోవాలి) 8. 0—0 Ng6 9. Be3 Be7 10. Nbd2 0—0 తెలుపుకి ఎక్కువ స్థలం అదుపులో ఉంది, కాని నలుపు పరిస్థితి స్థిరంగా ఉంటుంది.] (521వ పటం.)

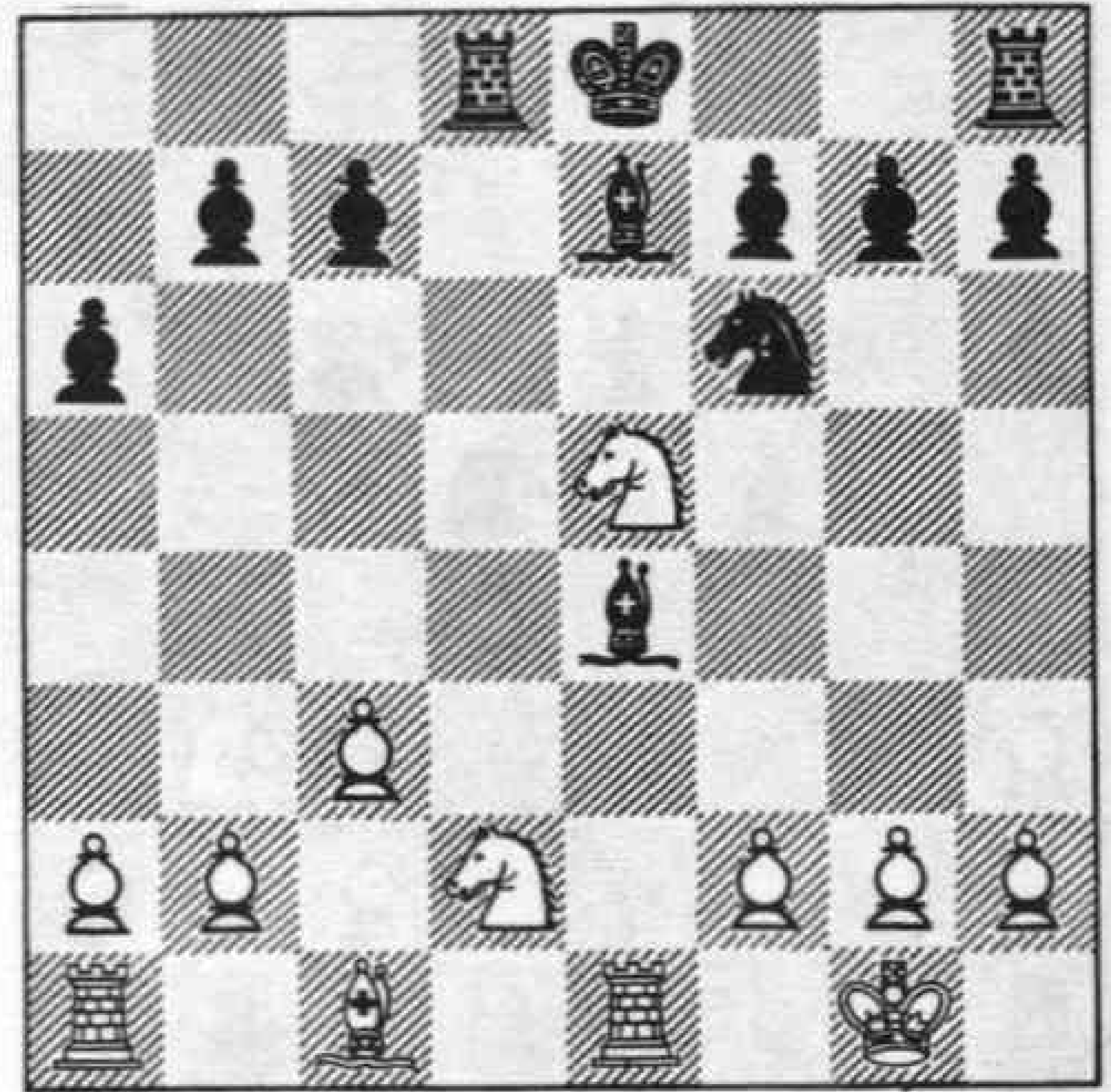
7. 0—0 Be7 (522వ పటం)

[7. ... N×e4 8. Re1 Nf6 9. B×c6 B×c6 10. d×e5 d×e5 11. Q×d8+ R×d8 12. N×e5 Be4 13. Nd2 Be7 (523వ పటం) 14. N×e4 N×e4 15. Bh6 g×h6 16. R×e4 0—0 17. Nc6 b×c6 18. R×e7 Rd2 19. R×c7 Rfd8!

522వ పటం



523వ పటం

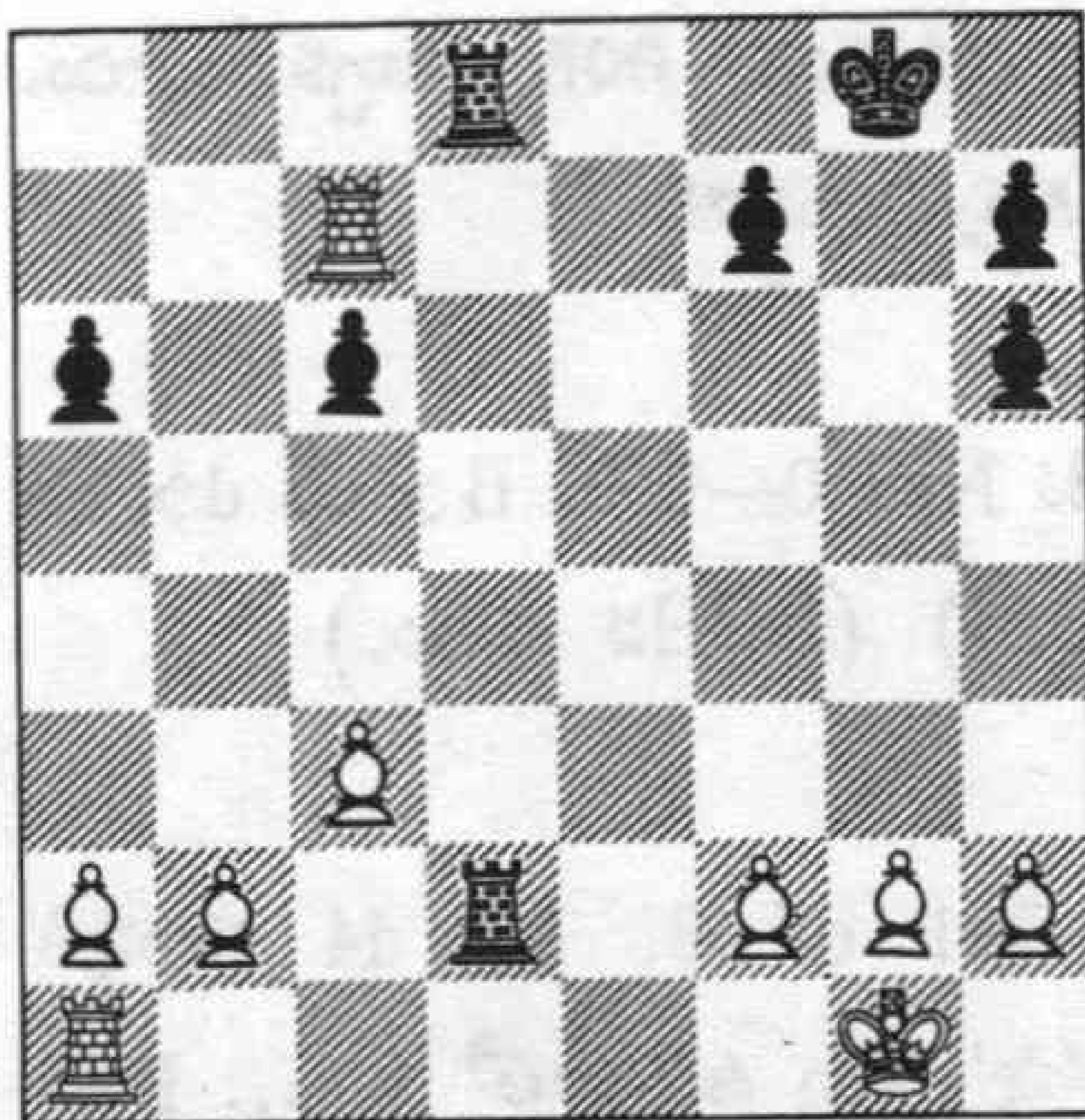


వరసలో ఆడి, తర్వాత ఎత్తులో R×b2తో నలుపు సమానత్వం పొందచ్చు (524వ పటం).]

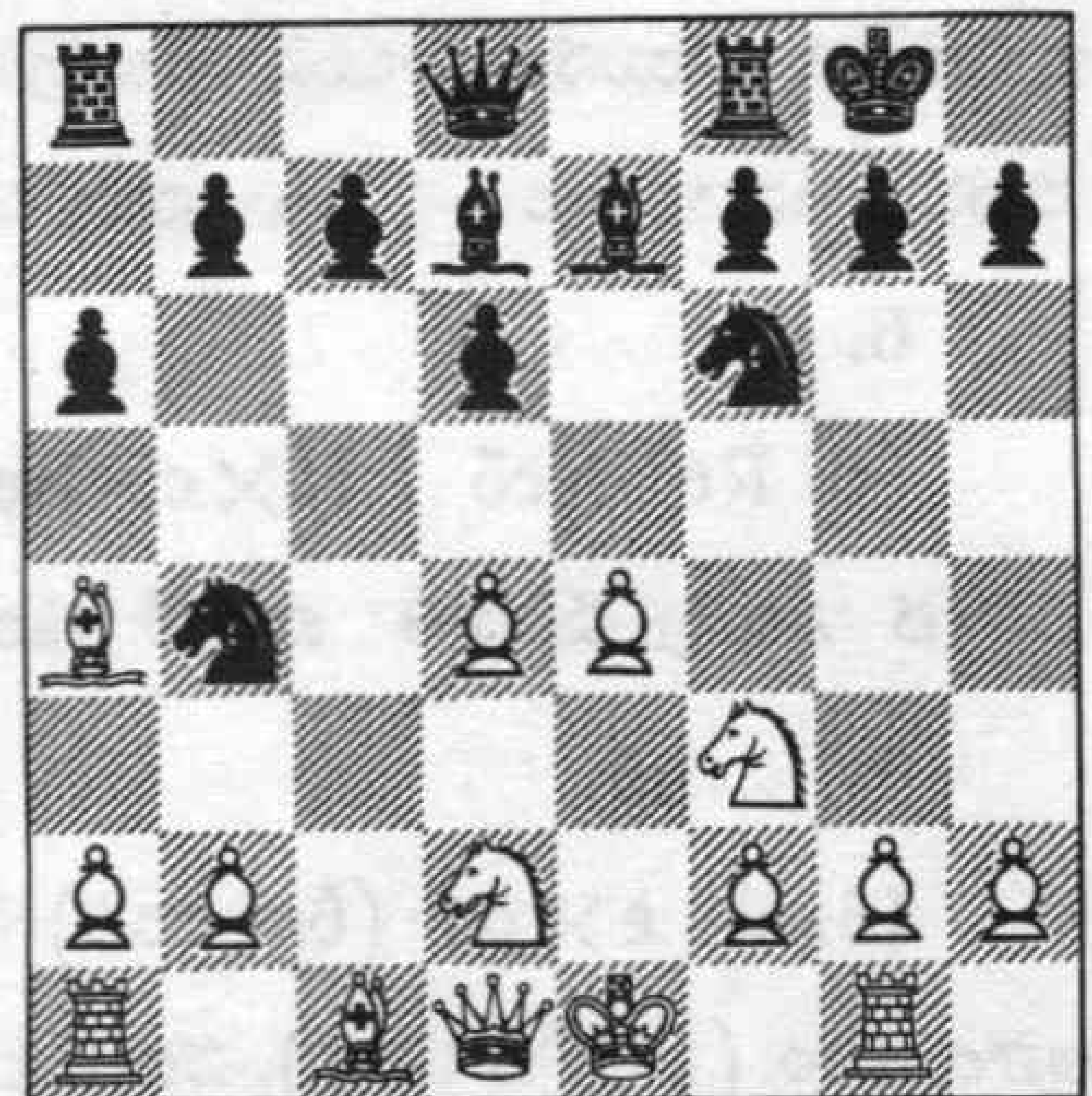
8. Nbd2 0—0 9. Re1 Be8.

(ఈ మధ్య జరిగిన ఆటలని బట్టి 9. ... e×d4 10. c×d4 Nb4 (525వ పటం) 11. B×d7 Q×d7 12. Nf1 c5 13. a3 Nc6 14. d5 Ne5 15. Ng3 (526వ పటం) వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుందని రుజువయ్యింది.)

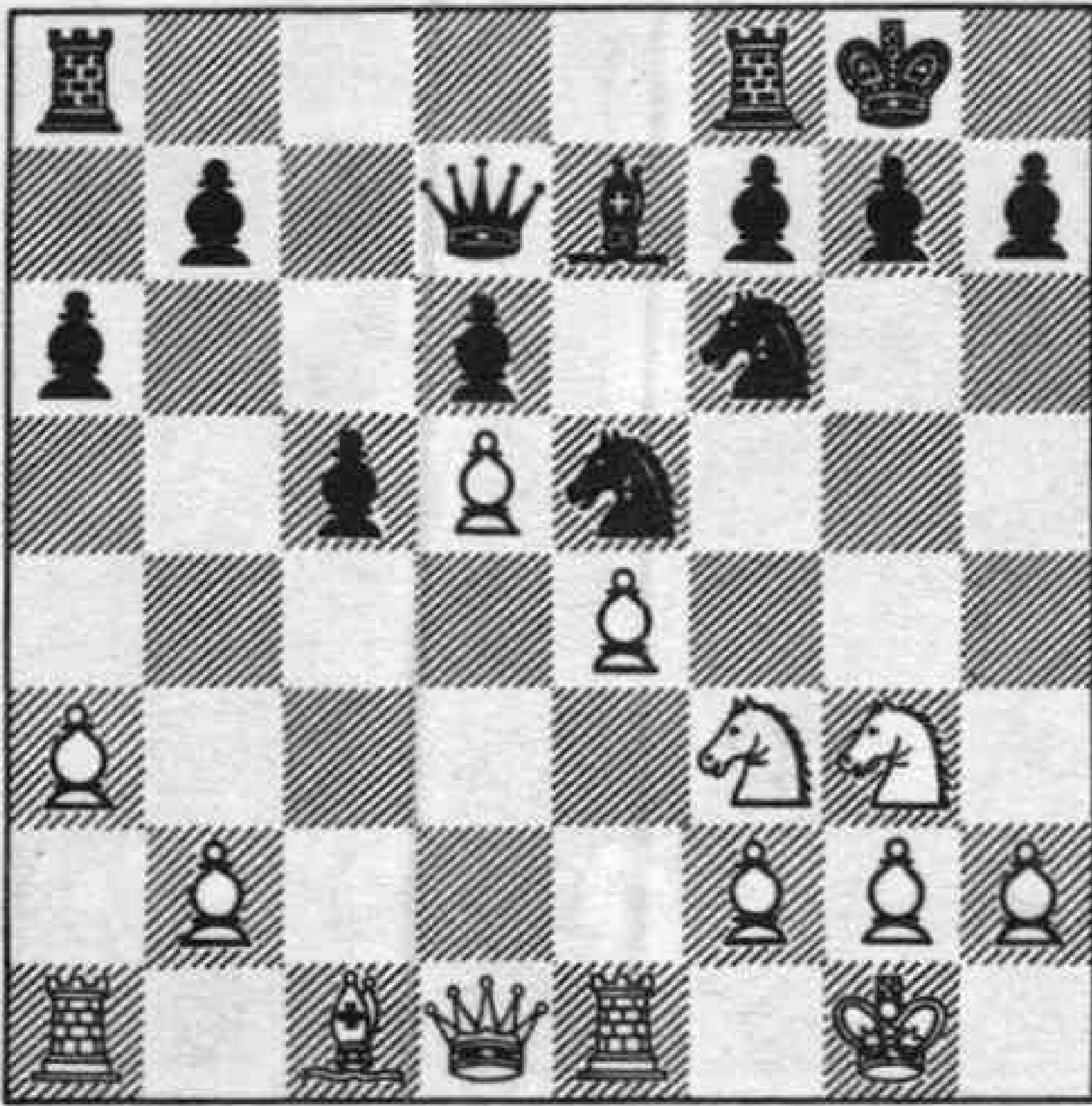
524వ పటం



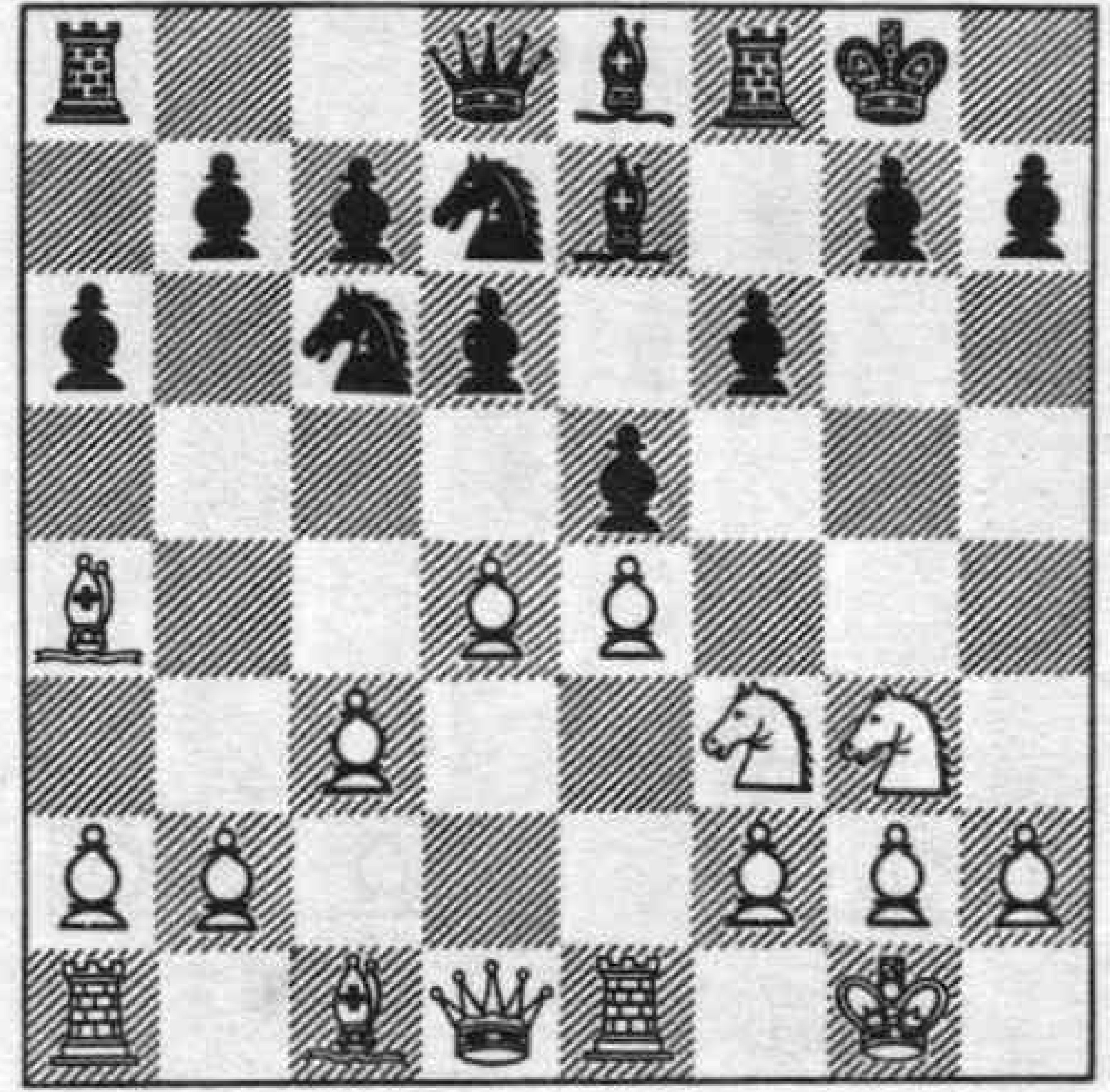
525వ పటం



526వ పటం



527వ పటం



10. Nf1 Nd7 11. Ng3 f6.

ఒకప్పుడు అల్యోహిన్ ఈ వరుసని ఉపయోగించేవాడు. నలుపు పరిస్థితి కొంచెం ఇరుగ్గా ఉంటుంది (527వ పటం).

3
తెరపు వరస

3. ... a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0 N×e4 (528వ పటం).

ఇదొక క్లిష్టమైన వరుస. తెరచి ఉన్న కేంద్రంలో నల్ల రాజు ఉన్న కారణంగా పోయిన బంటుని తెలుపు సునాయాసంగా తిరిగి గెల్చుకుంటాడు. నలుపు సమానత్వం కోసం చాలా జాగ్రత్తగా ఆడాలి.

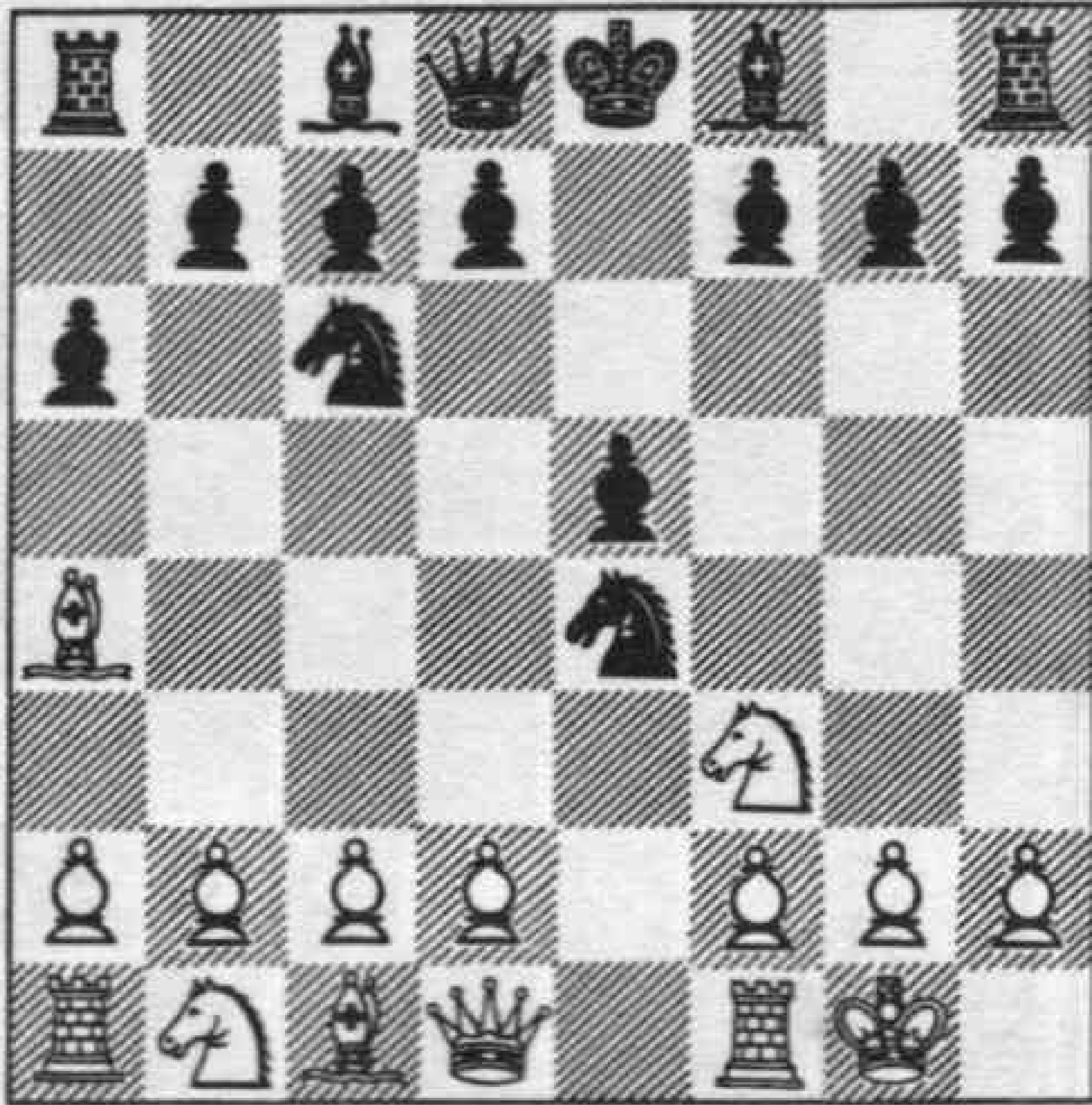
6. d4.

(6. Re1 Nc5 7.N×e5 Be7 8. Nc3 0—0 9. B×c6 d×c6 తర్వాత నలుపు పరిస్థితి బాగానే ఉంటుంది.) (529వ పటం.)

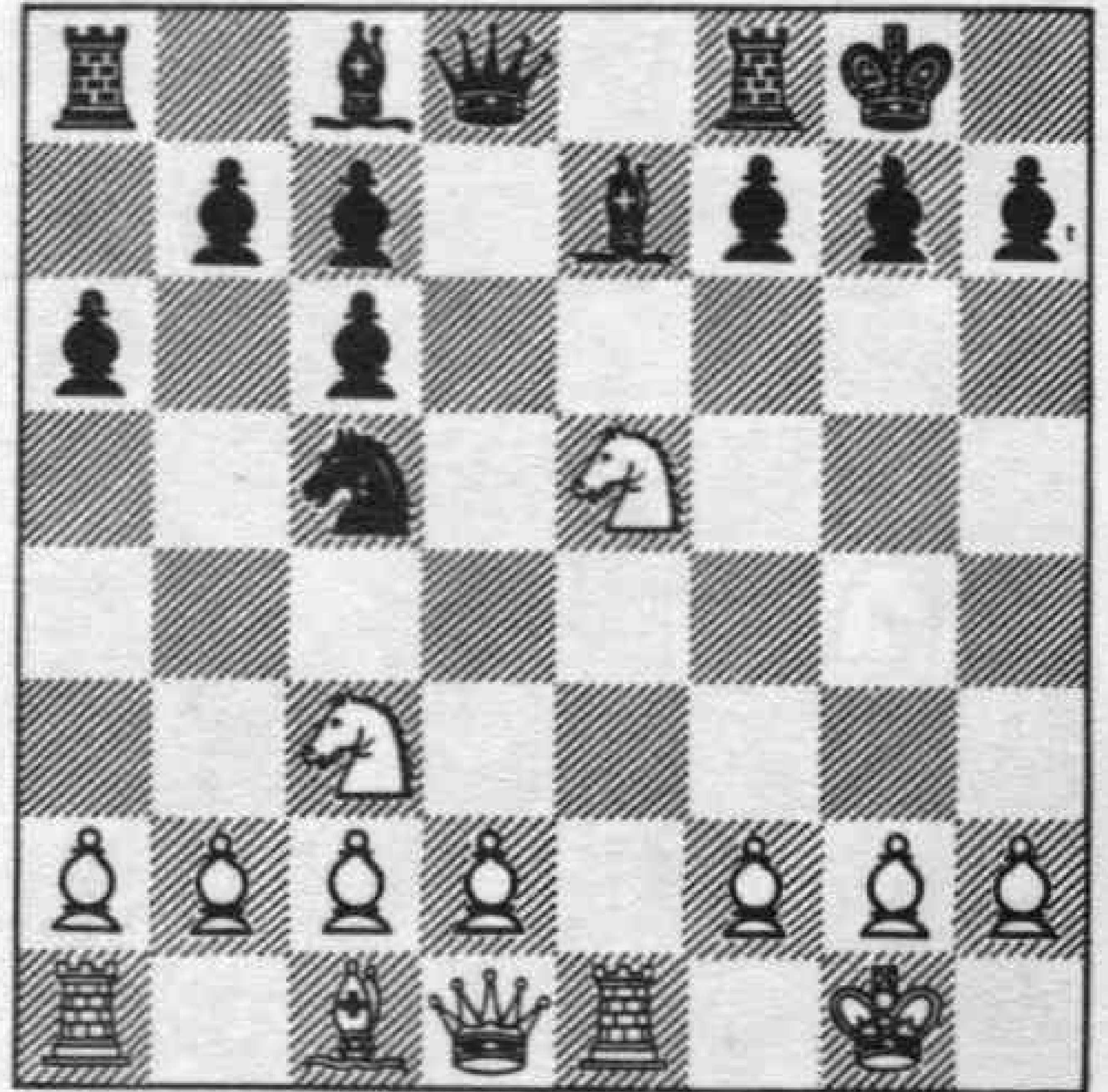
6. ... b5.

[6. ... e×d4 (రీగా వరస) 7. Re1 d5 8. N×d4 నలుపుకి అపాయకరం (530వ పటం). వదలకుండా 'షా' చెప్పే ఉద్దేశంతో 8. ... Bd6

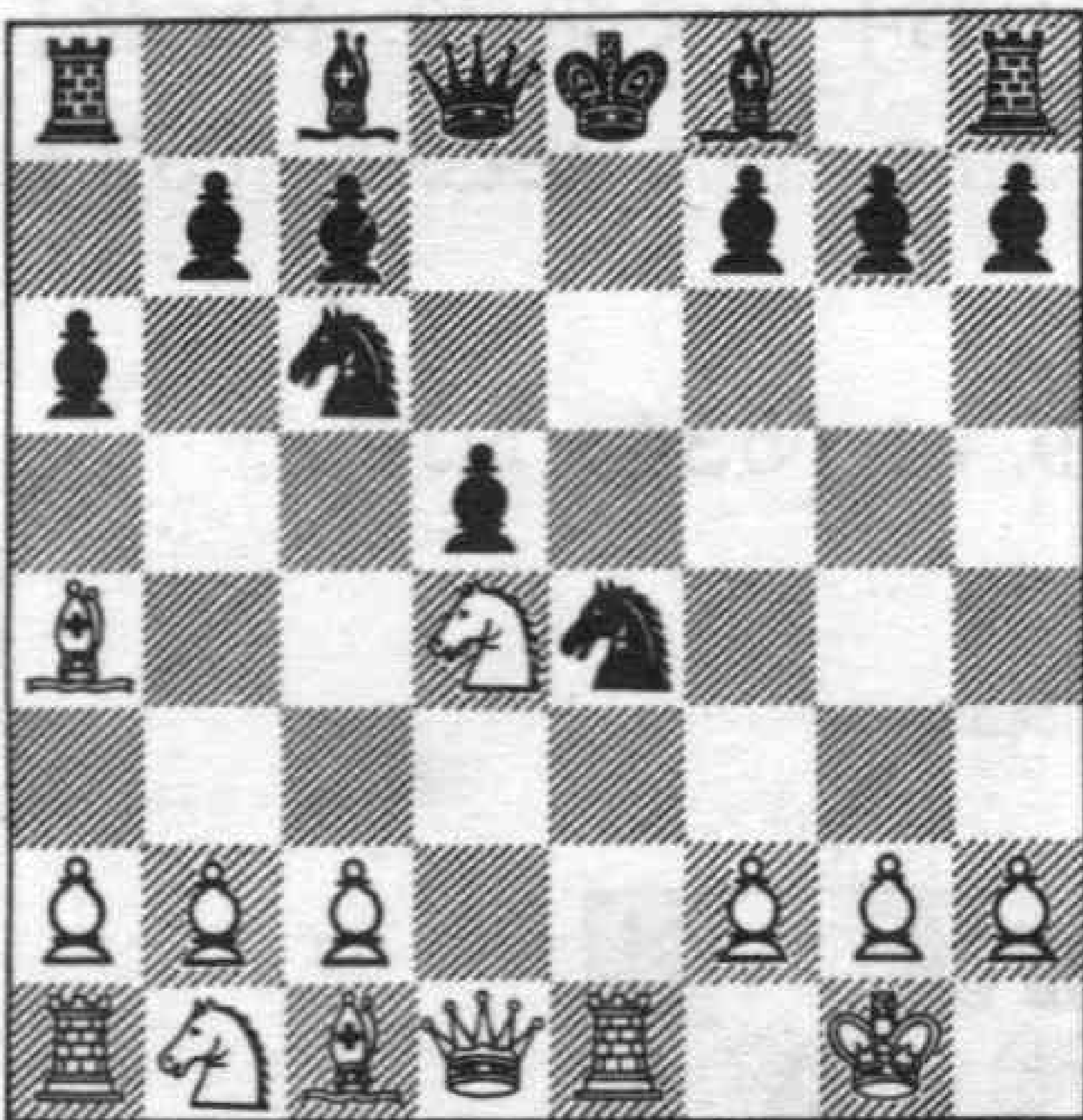
528వ పటం



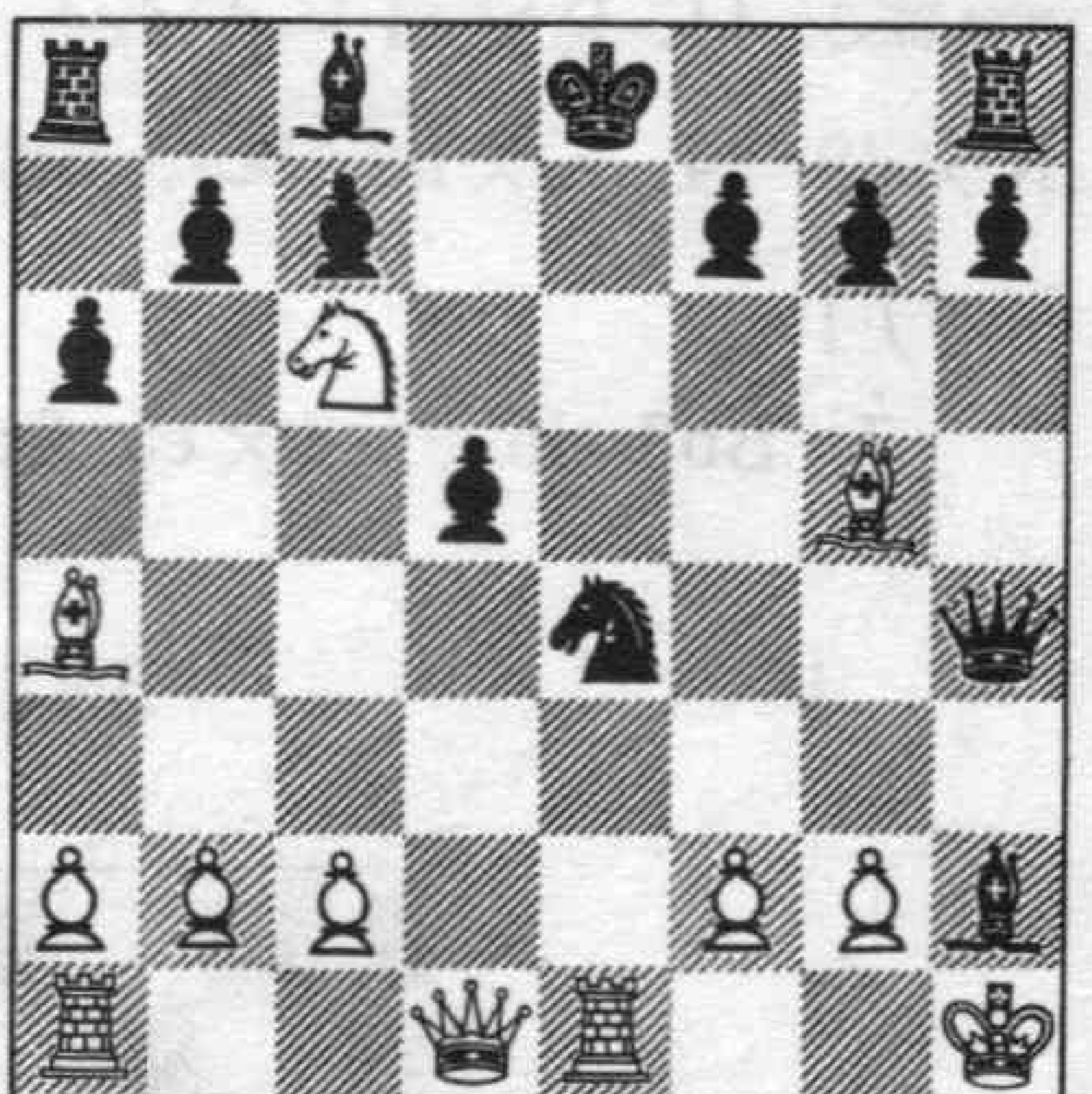
529వ పటం



530వ పటం

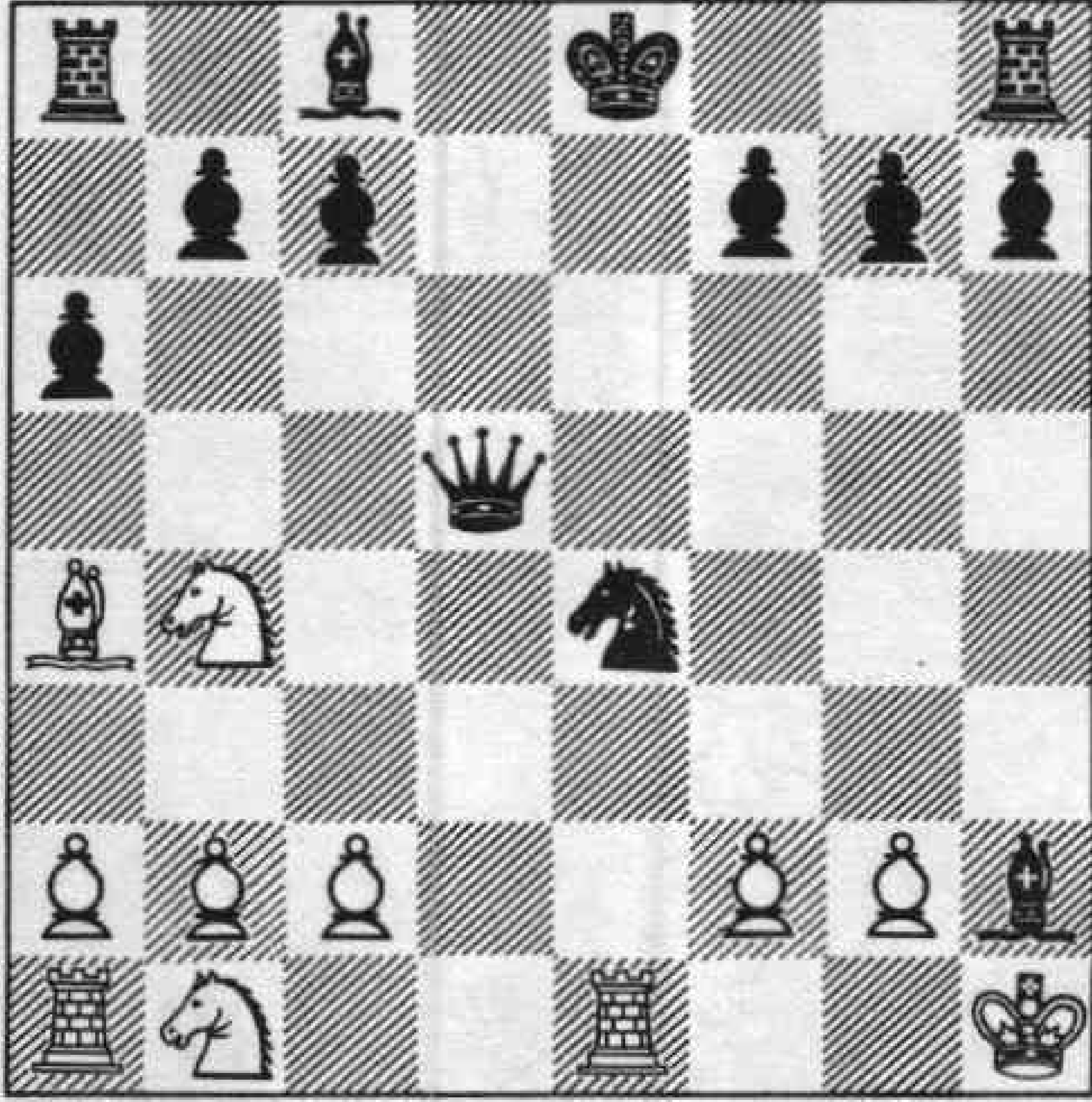


531వ పటం

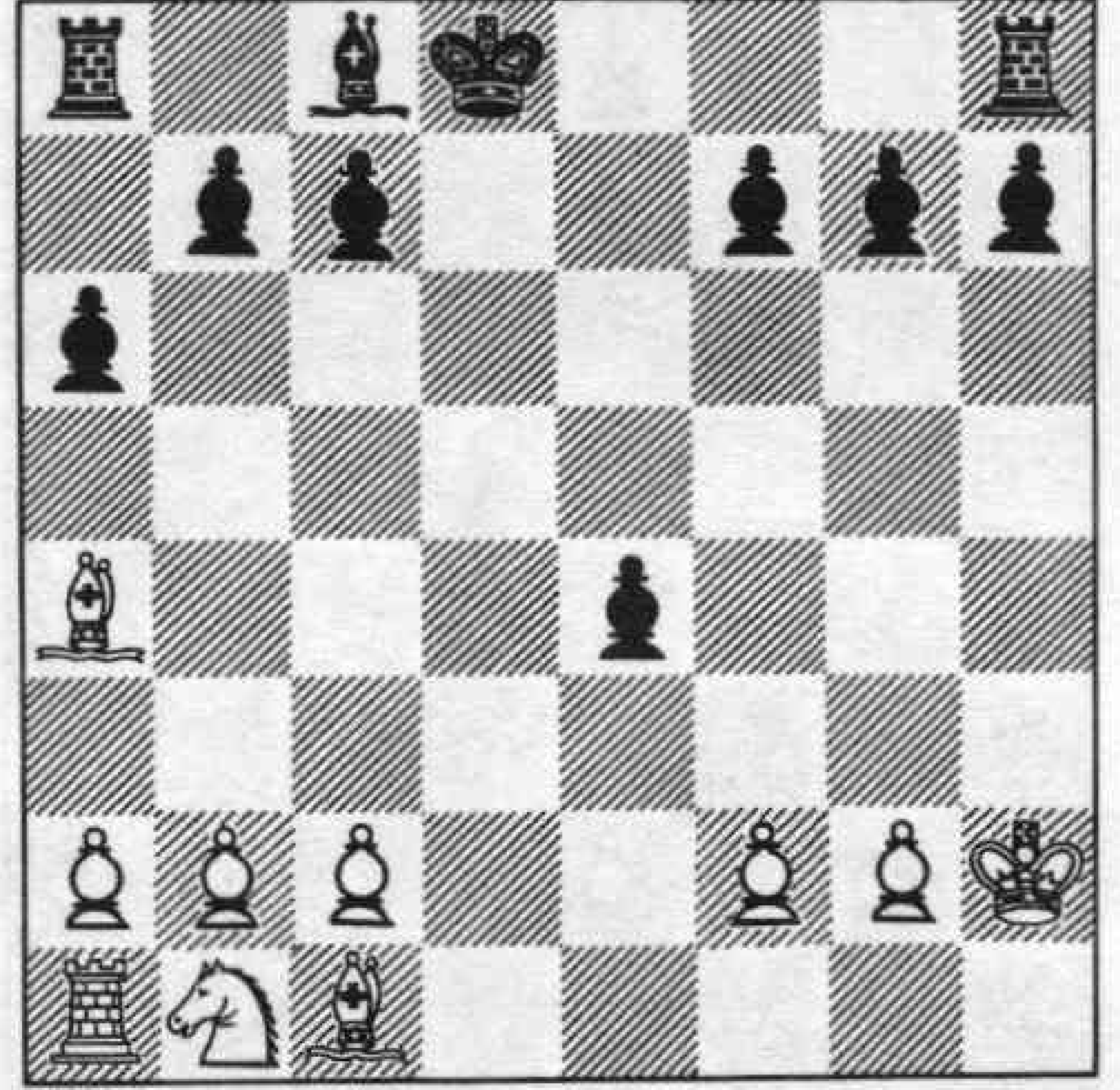


ఆడితే 9. N×c6 B×h2+ తర్వాత తెలుపు 10. Kh1 (10. K×h2 Qh4+ వరసలో తెల్ల రాజుకి వదలకుండా నలుపు 'షా'లు చెప్తూంటాడు) ఆడి 'షా'లు తప్పించి 10. ... Qh4 11. Bg5 (531వ పటం) 11. ... Q×g5 12. Q×d5! Q×d5 13. Nb4+ వరసలో తెలుపు బలంలో ఆధిక్యత నిలుపుకుంటాడు (532వ పటం). పై వరసలో 13. ... Kd8! 14. N×d5

532వ పటం



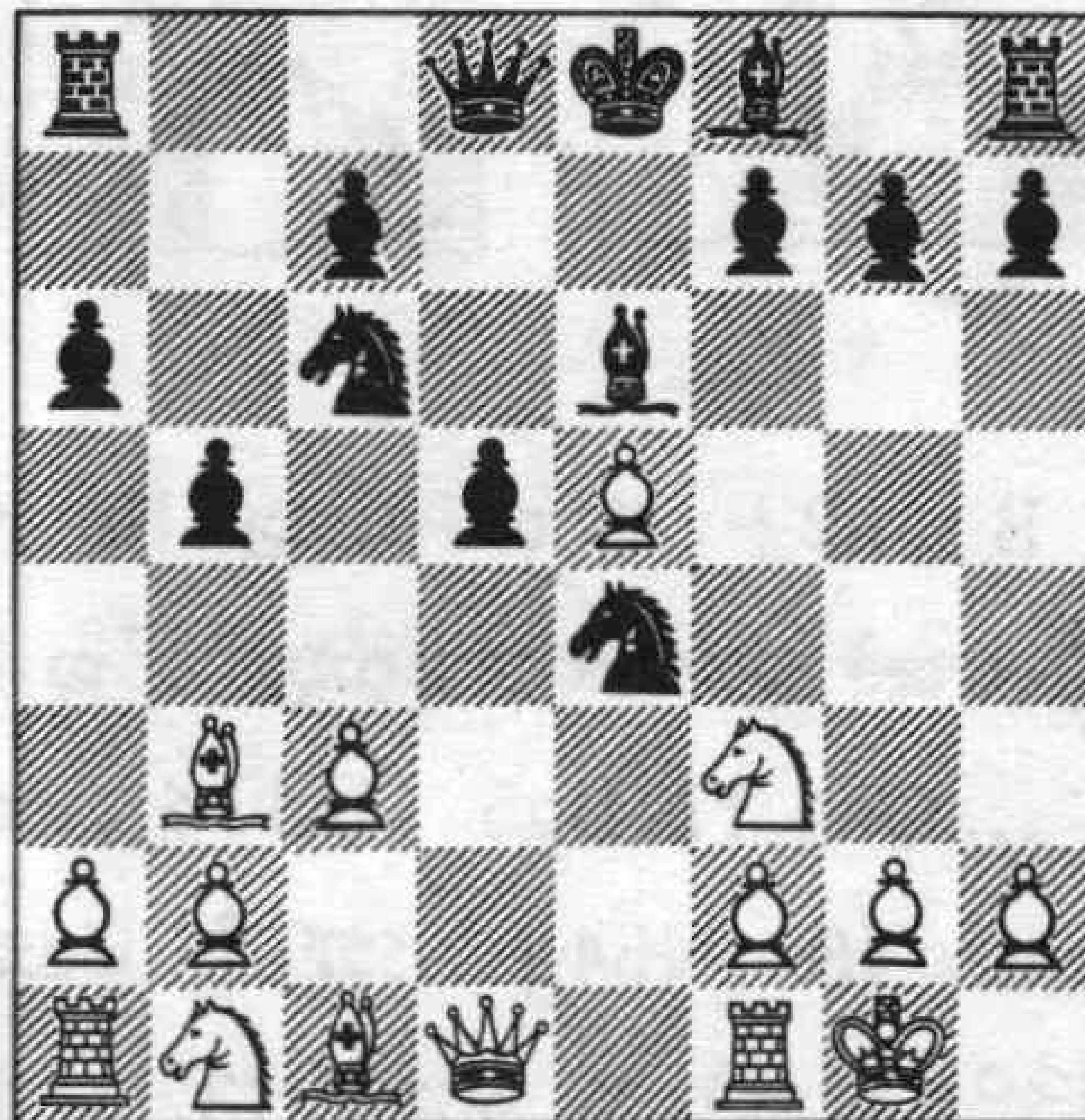
533వ పటం



Be5!, లేక 14. ... Nc5 ఎత్తుల తర్వాత నలుపు పరిస్థితి బాగా ఉంటుందని ఇటీవల కనుక్కొన్నారు. అందుకే రీగా వరసలో ఈ ఎత్తులు తప్పనిసరి: 11. R×e4+ d×e4 12. Qd8+ Q×d8 13. N×d8+ K×d8 14. K×h2, తెలుపు పరిస్థితి కొంచెం బాగా ఉంటుంది (533వ పటం).]

7. Bb3 d5 8. d×e5 Be6 9. c3 (534వ పటం).

534వ పటం



(కేరెస్ ఎత్తు 9. Qe2కి జవాబుగా నలుపు 9. ...Bc5 10. Be3 Qe7 11. Rd1 Rd8 ఆడచ్చు.)

9. ... Be7.

(9. ... Bc5 ఇద్దరికీ పదునైన పరిస్థితికి దారి తీస్తుంది.)

10. Nbd2 0—0.

క్లిష్టమైన ఈ పరిస్థితిలో తెలుపుకి కొంచెమే ఆధిక్యత ఉంటుంది. e4లో ఉన్న నల్ల గుర్రాన్ని మార్పిడి చెయ్యడానికి గాని, c5 గడికి తరమడానికి వీలుగా గాని 11. Bc2; 11. Qe2 ఇక్కడ మంచి ఎత్తులుగా పరిగణిస్తారు.

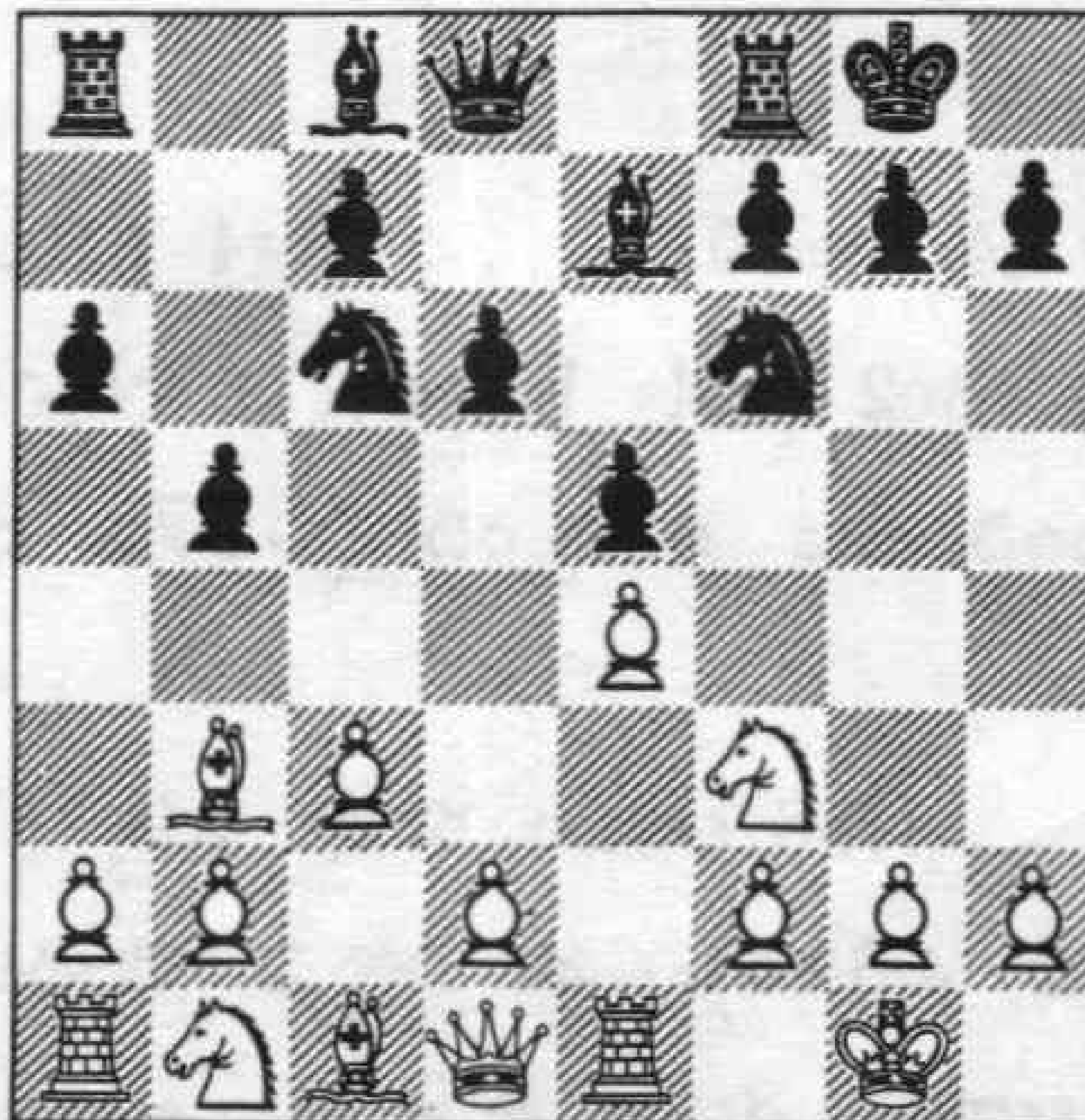
చిగొరిన్ పద్ధతి

3. ... a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0.

(నలుపు e4లో ఉన్న బంటుని దాడి చేస్తున్నాడు. తెలుపు 5. Nc3 గాని 5. **d3** గాని ఆడి దాన్ని రక్షించుకోవచ్చు. అలా చేస్తే, కేంద్రాన్ని పటిష్ఠం చేసుకునే ఎత్తులు c3, d4 ఆడే పథకానికి అడ్డు వస్తుంది. అందుకని తెలుపు ముందుగా కోటకట్టి, ఏనుగుతో e4 బంటుని కాసి తన పథకాలని అమలుచెయ్యాలని చూస్తున్నాడు.)

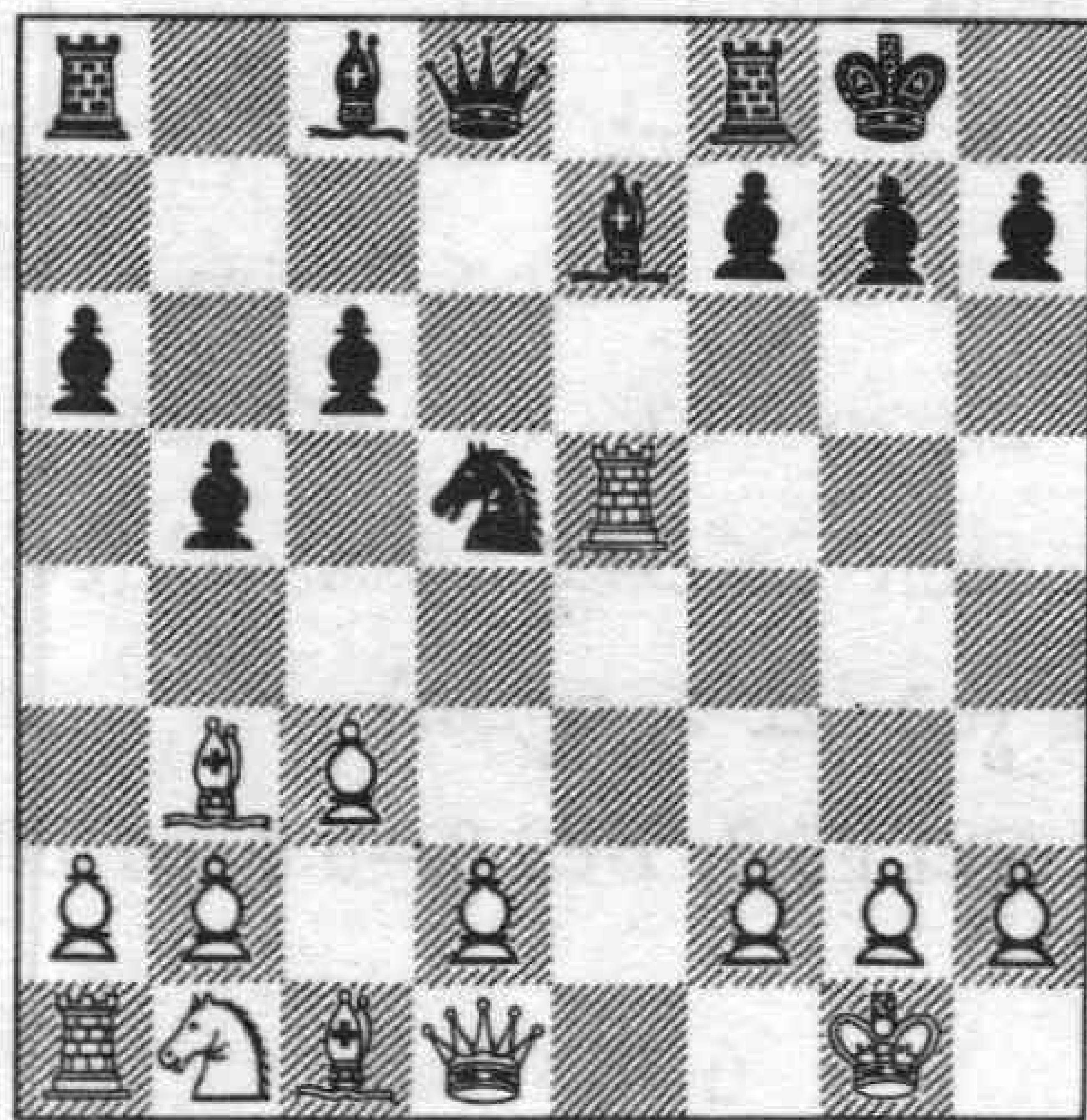
5. ... Be7 6. Re1 b5 7. Bb3 0—0 8. c3 d6 (535వ పటం).

535వ పటం



[అమెరికాకి చెందిన మార్షల్ ప్రప్రథమంగా ఆడి, వెలుగులోకి తెచ్చిన గాంబిట్ వరస గమనించదగ్గది. తర్వాత ఈ వరసని సోవియట్ ఆటగాళ్లు క్షుణ్ణంగా పరిశోధించారు: 8. ... d5 9. e×d5 N×d5 10. N×e5 N×e5 11. R×e5 c6 (536వ పటం) (కాపబ్లాంకతో ఆడుతూ మార్షల్ 11. ... Nf6 ఆడాడు. కాని తర్వాత ఇంకా బలమైన 11. ... c6 వాడుకలోకి వచ్చింది.) 12. d4 Bd6 13. Re1 Qh4 14. g3 Qh3. బలి ఇచ్చిన బంటుకి ప్రతిగా నలుపుకి దాడి చేసే అవకాశాలు లభిస్తాయి. తెలుపు రాజుని రక్షించుకునేందుకు వీలుగా 15. Qd3 ఆడి మంత్రిని f1 గడికి చేర్చటం మంచిది.]

536వ పటం



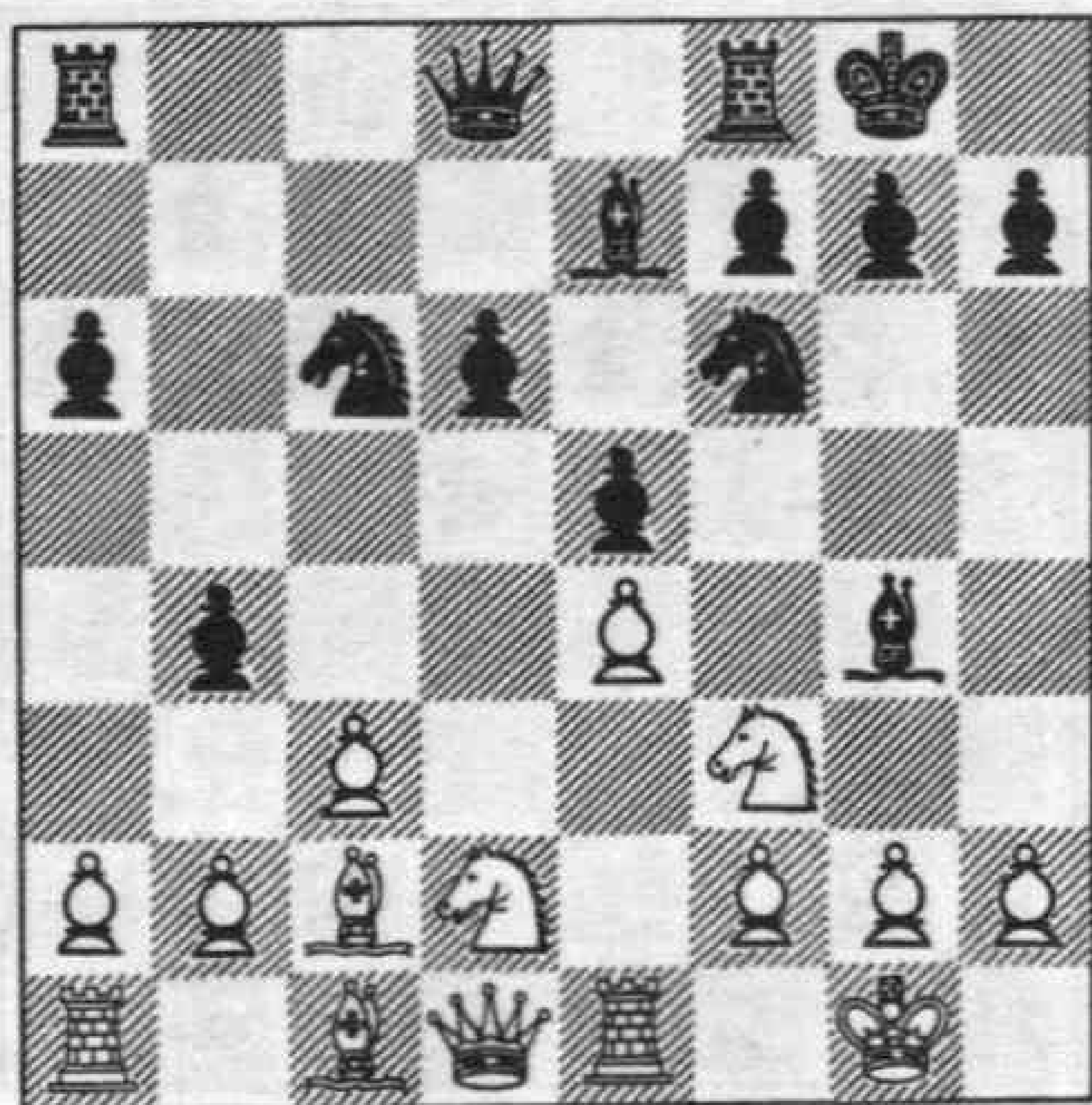
9. h3.

[ముందరే 9. d4 ఆడితే 9. ... Bg4 (10. ... B×f3 దెబ్బ) 10. d5 Na5 11. Bc2 c6! 12. d×c6 N×c6 13. Nbd2 b4! వరసలో నలుపుకి మంచి ఆట లభిస్తుంది (537వ పటం).]

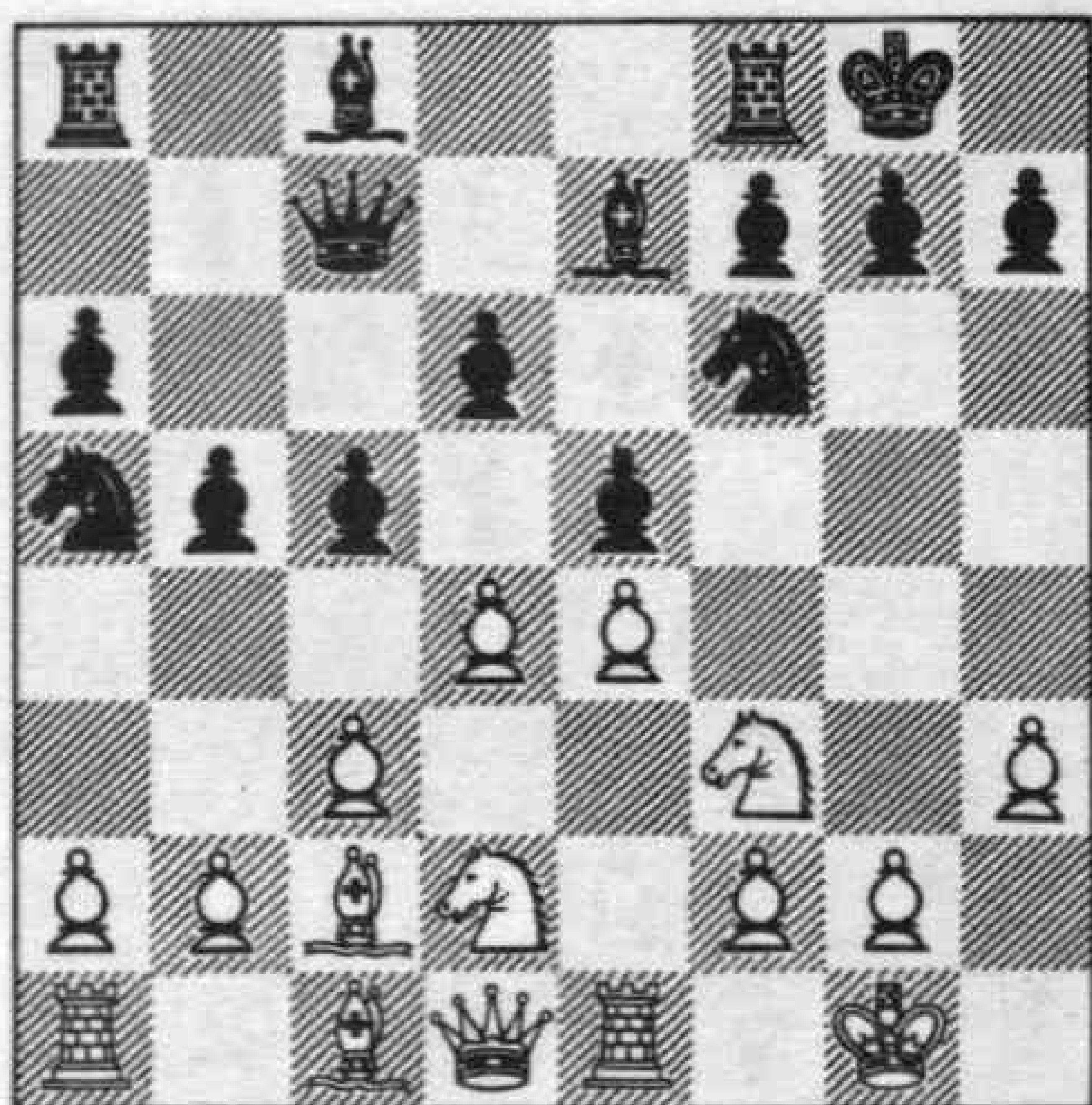
9. ... Na5.

[ఇక్కడ 9. ... Nb8 ఆడడం కూడా కద్దు (10. d4కి జవాబుగా 10. ... Nbd7 ఆడే ఉద్దేశం). ఈ ఎత్తుని మొదటి సారి హంగేరియన్ ఆటగాడు బ్రేయర్ ఆడారు. తర్వాత సోవియట్ ఆటగాళ్లు జి. బొరిసేంకో,

537వ పటం



538వ పటం



ఎస్. ఫుర్మన్ ఈ వరసని అభివృద్ధి చేశారు. (333 పేజిలో ల్యుబోయెవిచ్ – కార్పొవ్ ఆట చూడండి.)]

10. Bc2 c5 11. d4

(మంత్రి వైపు బలాన్ని ముందు పైకి తెచ్చి, తర్వాత మెల్లిగా d4 తోద్దామనే ఉద్దేశంతో 11. d3 కూడా ఆడతారు.)

11. Qc7 12. Nbd2 (538వ పటం).

చిగోరిన్ పద్ధతిలో ఇది ముఖ్యమైన పరిస్థితి.

గెల్లర్ పోర్టిష్

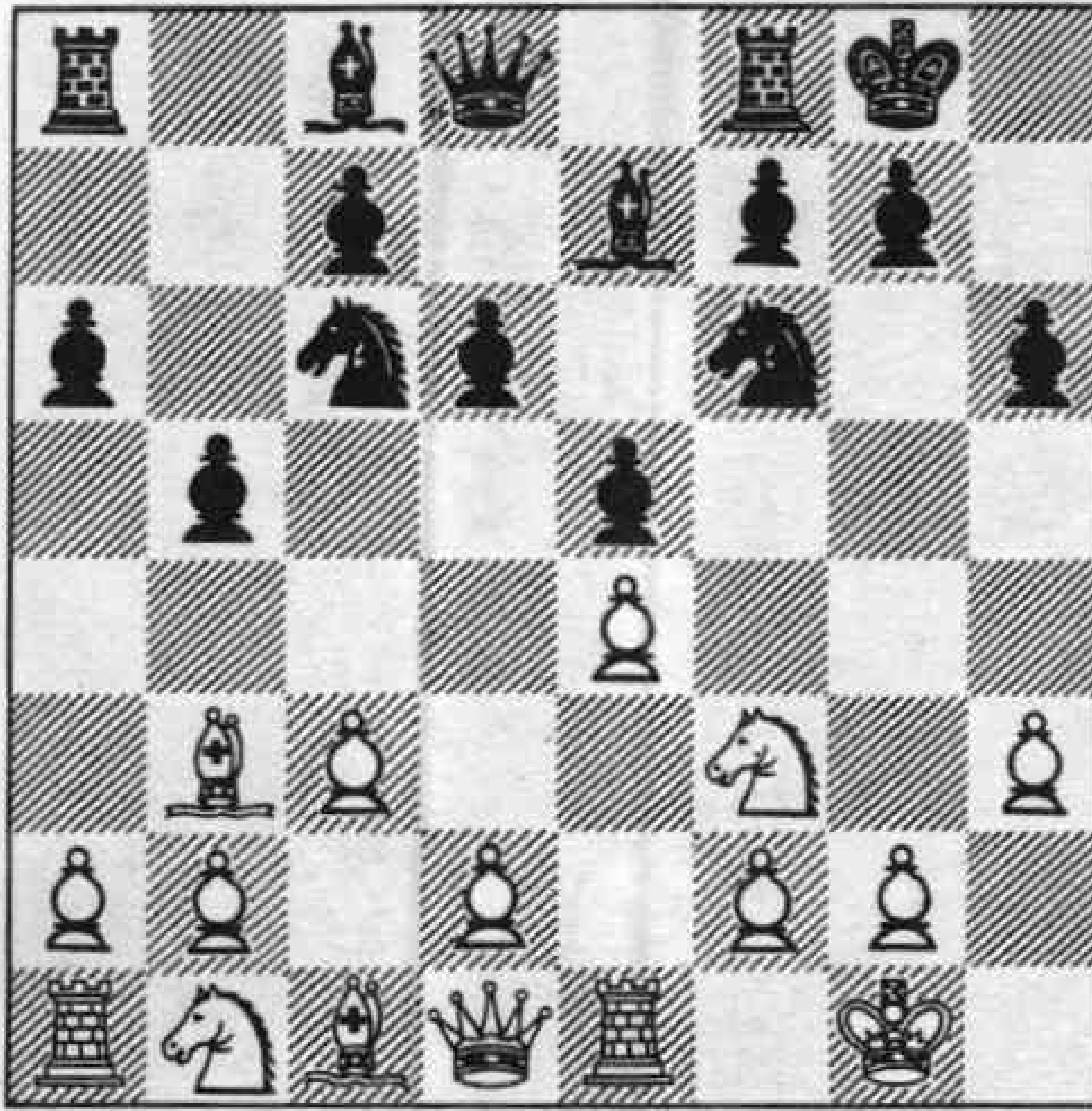
అంతర్జాతీయ పోటీ

మాస్కో, 1967

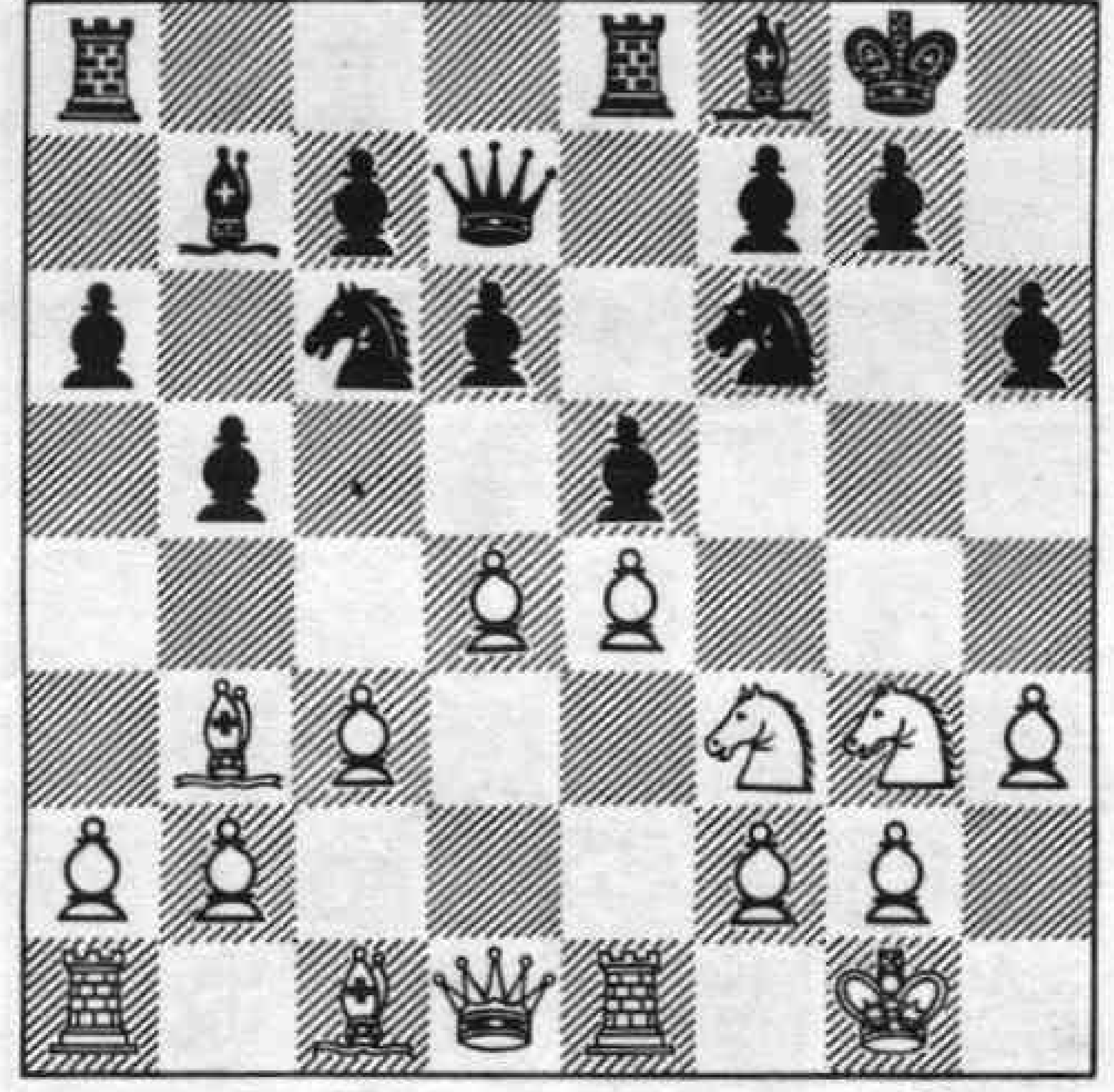
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0 Be7 6. Re1 b5 7. Bb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 h6.

చిగోరిన్ పద్ధతిలో స్మిస్లోవ్ కనుక్కొన్న ఎత్తు. తెల్ల గుర్రాన్ని g5 గడికి రానీకుండా చేసి e5లో బంటుని రక్షించడానికి నలుపు తన ఏనుగుని e8 గడికి తెచ్చుకుంటాడు (539వ పటం).

539వ పటం



540వ పటం



10. d4 Re8 11. Nbd2 Bf8 12. Nf1 Bb7.

e5లో ఉన్న తన బంటుని రక్షించుకోవడమే కాకుండా నలుపు e4లో తెల్ల బంటుమీద వత్తిడి తెస్తున్నాడు.

13. Ng3 Qd7 (540వ పటం).

(తెలుపుని కేంద్రంలో తాడో, పేడో తేల్చుకొమ్మని బలవంతపరుస్తూ సాధారణంగా 13. ... Na5 14. Bc2 c5 ఆడతారు. పోర్టిష్ ఇక్కడో కొత్త ఎత్తు వేశాడు గాని అదంత మంచిది కాదని తెలుస్తోంది.)

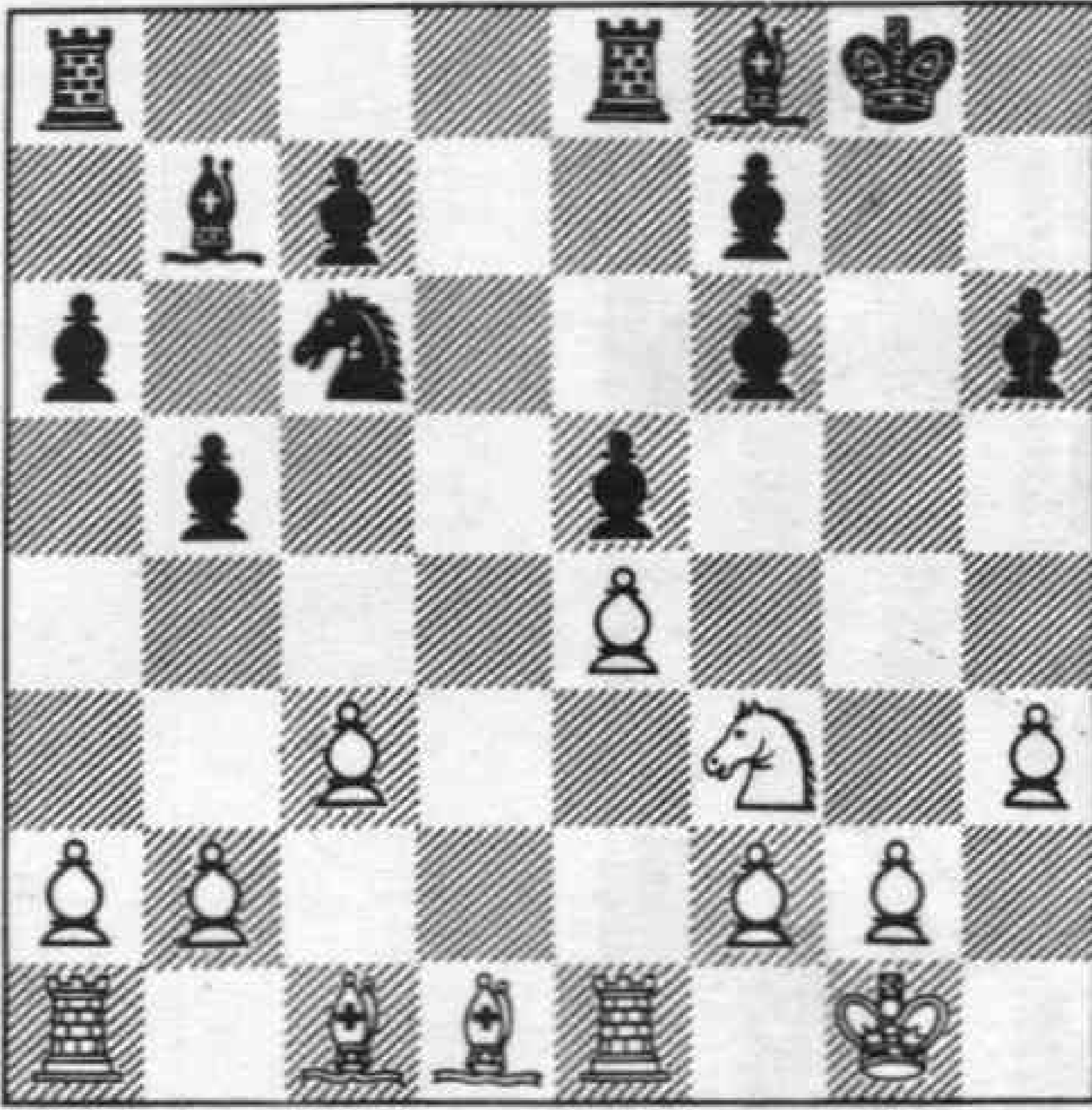
14. d×e5 d×e5 15. Nh5!

నల్ల మంత్రి d8లో లేకపోవడంవల్ల ఈ ఎత్తు సాధ్యమయ్యింది. 15. ... Q×d1 16. N×f6+ g×f6 17. B×d1 తర్వాత రాజు వైపు నల్ల బంట్లు చెదిరి పోవడమే కాకుండా తెల్ల గుర్రం f5 గడిని ఆక్రమించి నలుపుని ఇబ్బంది పెడుతుంది (541వ పటం).

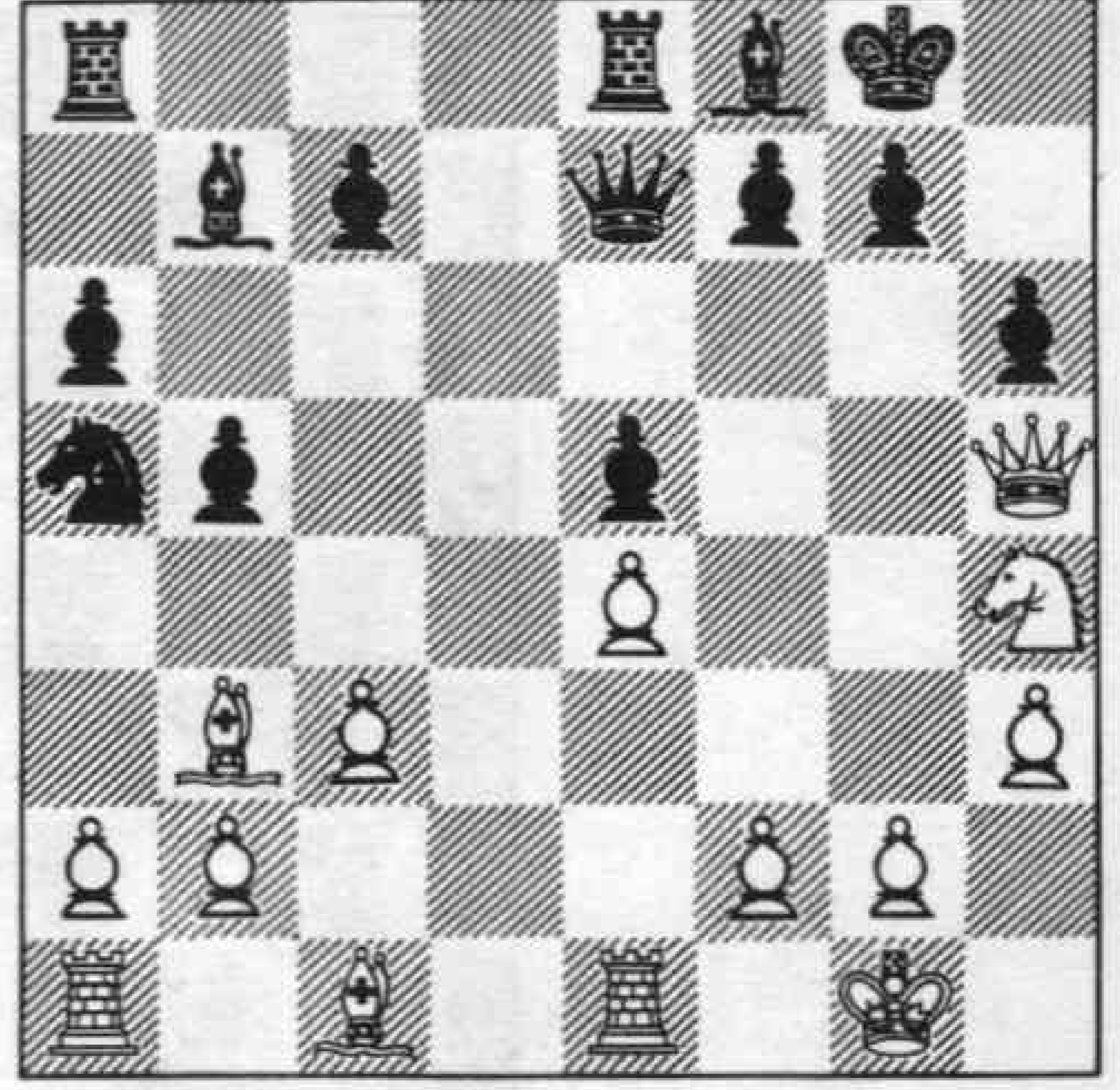
ఈ వరసని తప్పించడానికి పోయి నలుపు ఇంకా కష్టాల్లో పడుతున్నాడు.

15. ... Qe7 16. Nh4 N×h5 17. Q×h5 Na5? (542వ పటం).

541వ పటం



542వ పటం



(ఈ ఎత్తు వెంటనే ఓటమికి దారి తీస్తుంది. తెలుపు వెయ్యబోయే ఎత్తుని నలుపు ఊహించలేకపోతున్నాడు: f7 గడికి మరింత రక్షణ చేకూరుస్తూ 17. ... Nd8 ఆడితే నలుపు ఇంకా నిలబడవచ్చు.)

18. Bg5!!

(ఈ శకటుని మంత్రితో చంపితే 19. Q×f7+ Kh7 20. Qg8++; బంటుతో చంపితే 19. Ng6 తర్వాత ఒక్క ఎత్తులో ఆటకట్టు. అందుకని ఒక ప్రక్క f7 గడిని కాస్తూ నల్ల మంత్రి విధిగా పక్కకి తొలిగిపోవాలి.)

18. ... Qd7 19. Rdl Bad6

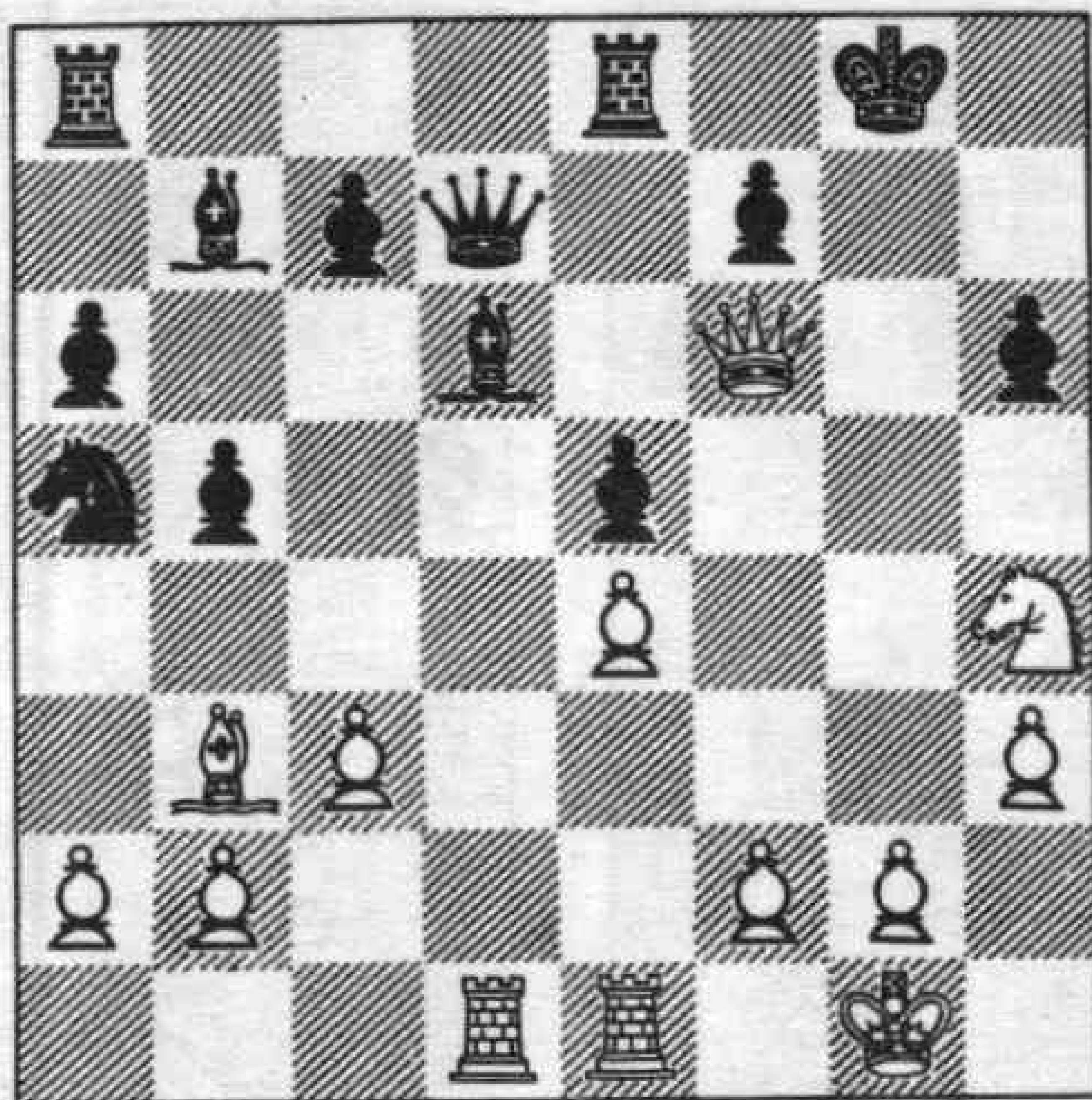
నల్ల శకటు f8 గడిని తప్పనిసరిగా వదిలి రావాలి. ఇప్పుడు తన శకటుని h6 గడిలో బలి ఇచ్చి తెలుపు ఆట గెలుస్తాడు.

20. B×h6 g×h6 21. Qg6+ Kf8 22. Qf6 Kg8 (543వ పటం). (23. Ng6+ ఎత్తు తర్వాత వచ్చే ఆటకట్టుని నలుపు కాసుకోవాలి.)

23. Re3. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(23. ... Kh7 జవాబుగా 24. Nf5 తెలుపు వెంటనే గెలుస్తుంది.)

543వ పటం



అనతోలీ కార్పోవ్

''స్పెయిన్ చట్రం''*

''కాపబ్లాంక వంటి మేటి ఆటగాడు, పరిస్థితులని అవగాహన చేసుకునే సామర్థ్యానికి గీటురాయిగా రయ్ లోపెస్‌ని ఉదాహరించాడు. ఇందులో నలుపుకి ఎదురయ్యే సమస్యలని సూచిస్తూ టార్టకోవేర్ దీనికి ''స్పెయిన్ చట్రం'' అని పేరుపెట్టాడు.

నేను దీక్షగా చదరంగం ఆడడం ప్రారంభించినప్పటినుంచీ తెలుపు, నలుపు వైపులనుంచి కూడా రయ్ లోపెస్ నాకెంతో ఉపయోగపడింది. ఈ వ్యాసంలో నేను నలుపు ఆడుతూ గెల్చిన ఒక ఆటని విపులీకరిస్తాను. ఇందులో రయ్ లోపెస్ తెలుపు ఆడిన వాళ్ళకి చట్రమైంది!

---

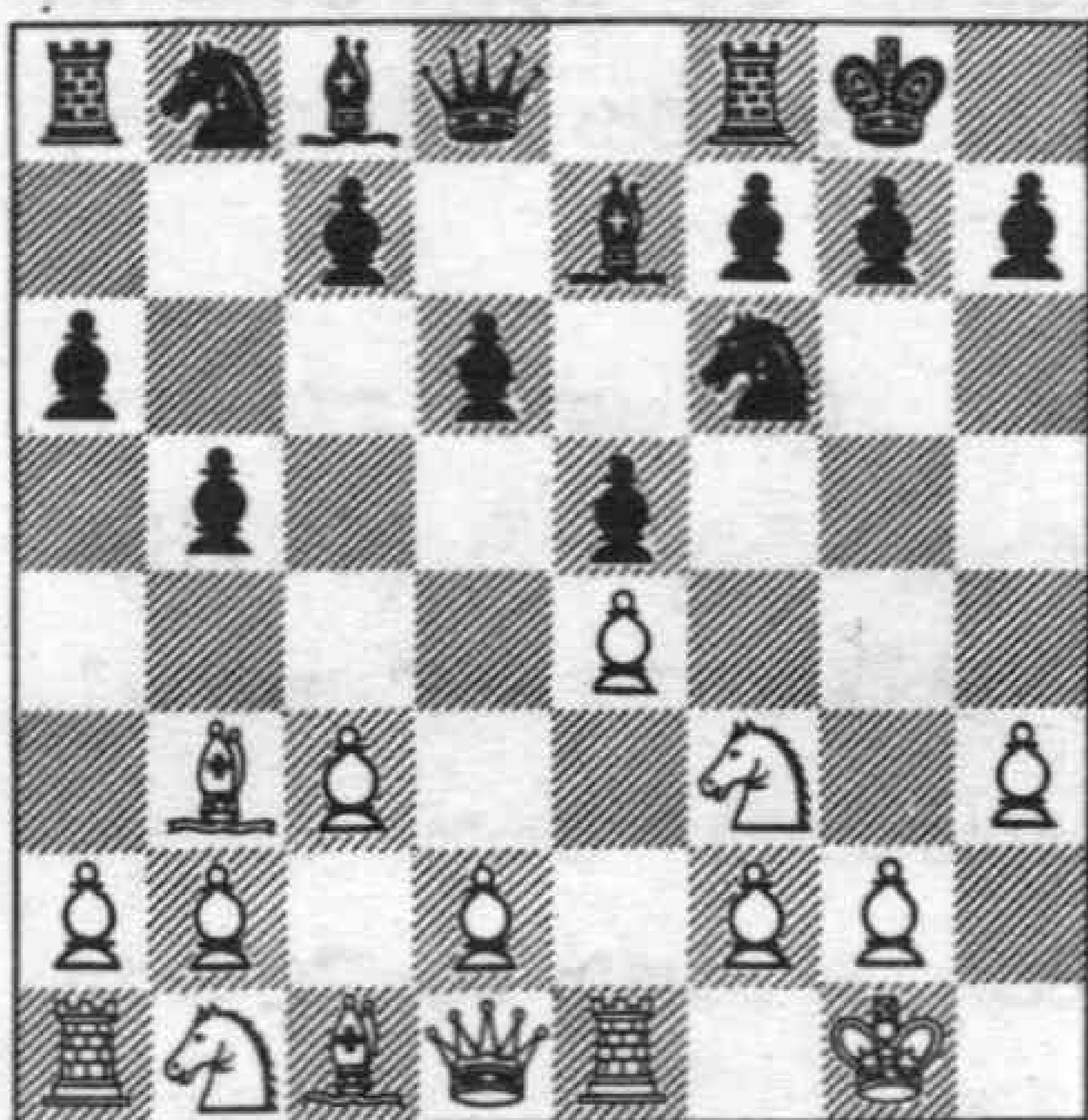
* సోవియట్ చదరంగ వారపత్రిక ''64'' (47 సంచిక 1976)లో మాజీ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అనతోలీ కార్పోవ్ ప్రచురించిన వ్యాసంలో భాగం యిది.

ల్యుబోయెవిచ్ కార్పొవ్

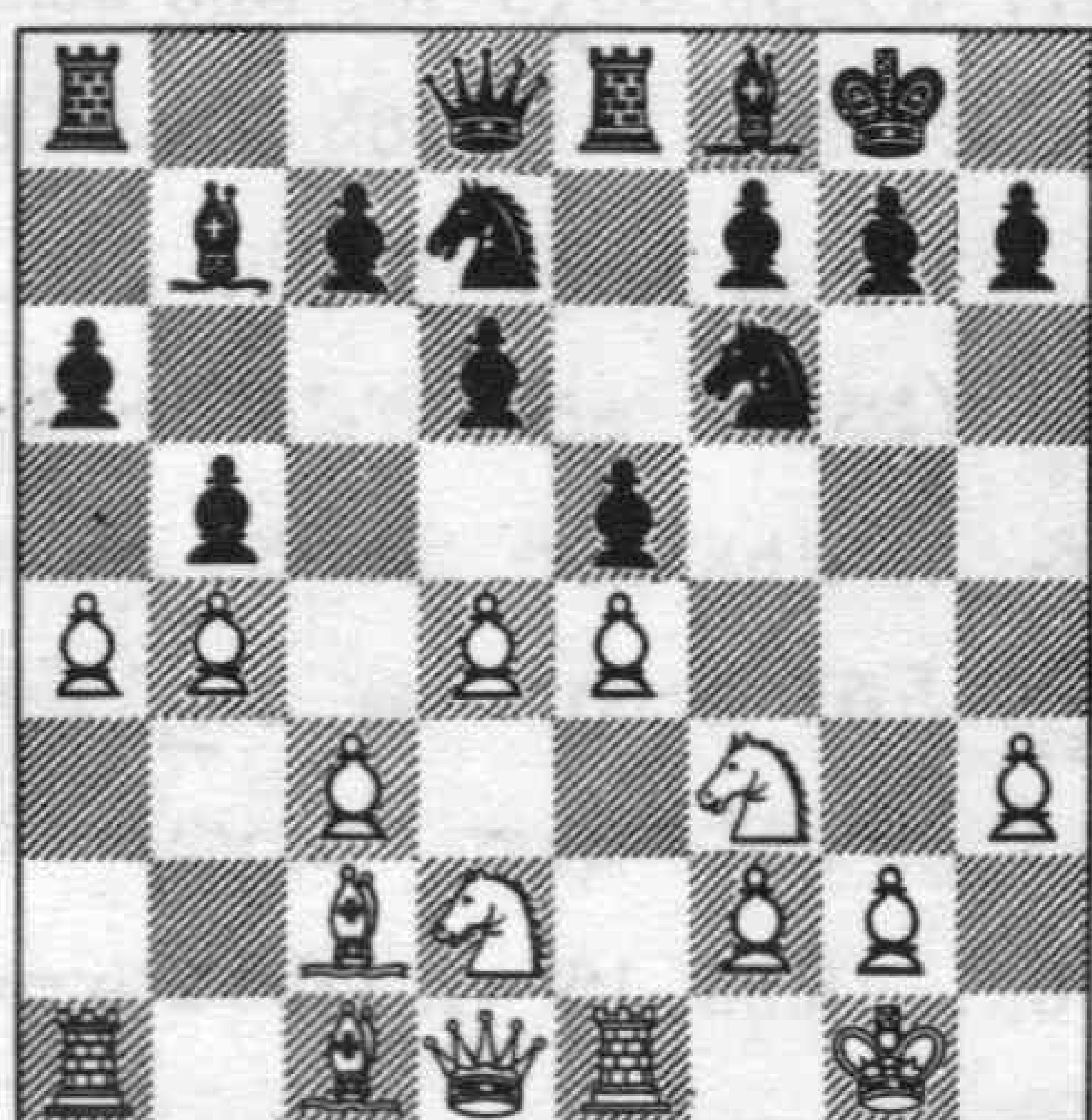
మనీలా, 1976

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0 Be7 6. Re1 b5 7. Bb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Nb8 (544వ పటం) 10. d4 Nbd7 11. Nbd2 Bb7 12. Bc2 Re8 13. b4 Bf8 14. a4 (545వ పటం).

544వ పటం



545వ పటం



''ఇంతవరకూ అయిన ఎత్తులమీద నేను వ్యాఖ్యానించ దల్చుకోలేదు. రయ్ లోపెన్‌లో ఈ వరస 10, 15 ఎత్తుల వరకూ అందరికీ తెలిసిందే. పాత రోజులనుంచీ నేటి వరకూ ఎంతో విరివిగా అవలంబిస్తూ వున్న ప్రారంభ దశ రీతుల్లో ఇది ఒకటి. ఇప్పటికీ దీని వన్నె ఏ మాత్రం తగ్గలేదు. ఇందులో చాలా వరసలు క్షుణ్ణంగా పరిశోధించబడ్డాయి. కొన్ని ఇంకా అభివృద్ధిచెంది, బాగా పరీక్షలోకి రావాలి. రయ్ లోపెన్‌లో ఇంక గమనించదగ్గ ఎత్తులేమీ లేవు, తర తరాల చదరంగం ఆటగాళ్లు దీన్ని యిదివరకే ఎంతో విపులంగా పరిశీలిం చేశారు, ఇందులో మరింక కొత్త పుంతలేమీ లేవు అని భావించేవాళ్లు అపోహ పడుతున్నారంటాను. పుస్తకాల్లో ఇచ్చిన వరసలని బట్టీ పట్టీ, విజయవంతంగా

వాటిని ఆటలో ఉపయోగించ గలమనుకునేవాళ్లు మరింత అపోహపడుతున్నా రనుకుంటా....

1972లో స్పాస్కీ – ఫిషర్ మధ్య పోటీలలో 10వ ఆటలో మొదటి సారిగా వచ్చి, తర్వాత చాలా ప్రసిద్ధికెక్కిన ఒక వరసని ల్యుబోయెవిచ్ ఈ ఆటలో ఎంచుకున్నాడు.

14. ... Nb6

(పైన చెప్పిన పోటీలో వచ్చిన ఎత్తే ఇది. 14. ... a5 మెరుగని నేను అనుకుంటూ ఉండేవాడిని, కాని, 15. b×a5 R×a5 16. Rb1 Ba6 17. a×b5 తర్వాత 18. Bb3 వరసలో తెలుపుకి చాలా ఆధిక్యత ఉంటుందని ఇటీవల తేలింది. నలుపు పరిస్థితిని యిక రక్షించే అవసరం లేదు (546వ పటం).

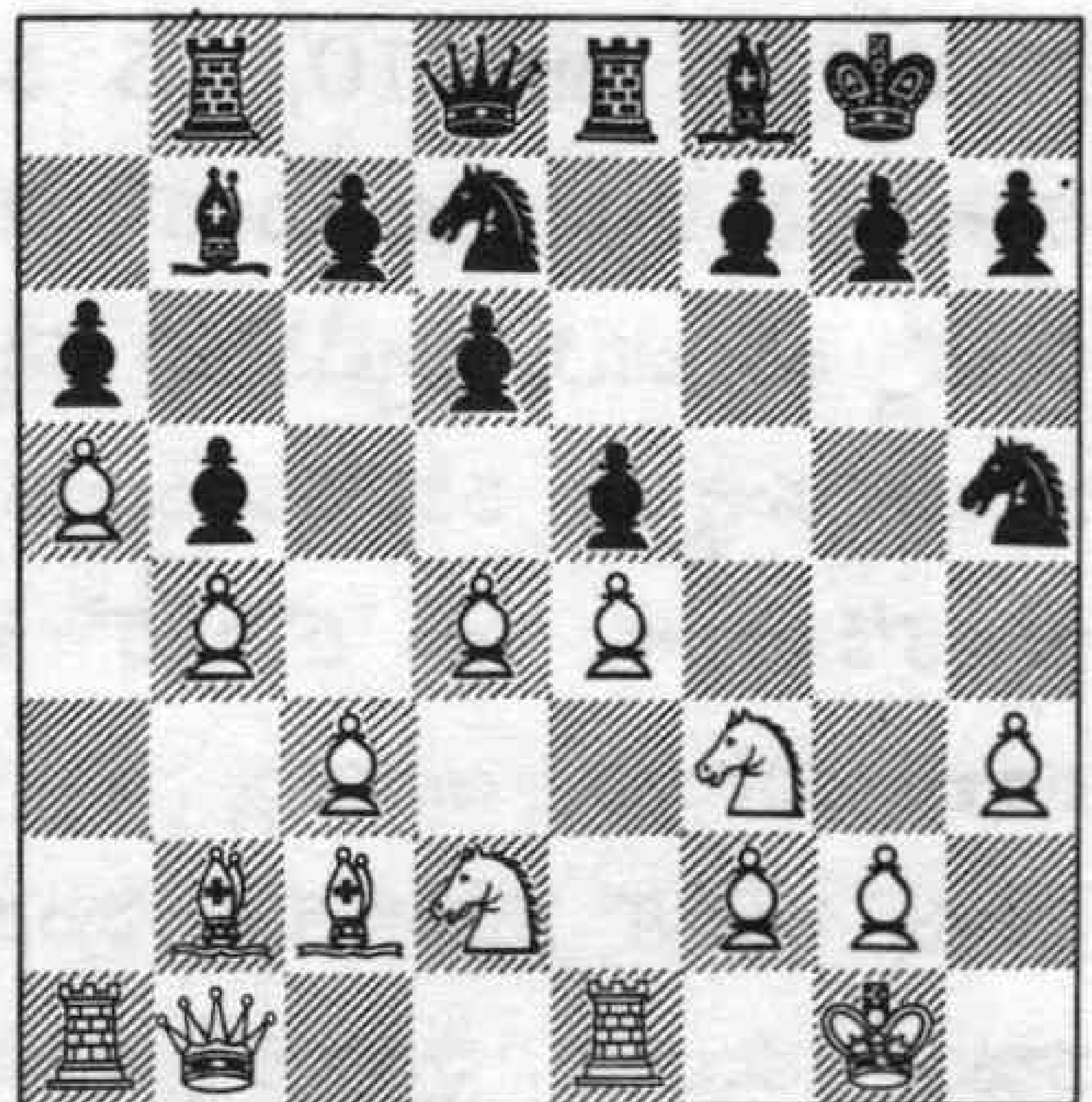
15. a5 Nbd7 16. Bb2 Rb8.

(ఫిషర్‌తో జరిగిన పోటీలో స్పాస్కీ 16. ... Qb8 ఆడాడు. కాని, తర్వాత 16. ... Rb8 ఇంకా మంచిదని తనే కనుక్కొని, ఆమ్‌స్టర్‌డామ్ (1973)లో ప్లానించ్‌తో ఆడుతూ ఈ ఎత్తు వేశాడు. c4 ఆడి కేంద్రంలో గాడిపెట్టి, తన బలాలతో ఇంకా ముందుకి చొచ్చుకురావడానికి తెలుపు చూస్తాడు. 16. ... Rb8, 16. ... Qb8 ఎత్తులు రెండూ ఈ పథకాన్ని ఎదుర్కొనేందుకు వేసే ఎత్తులు.)

546వ పటం



547వ పటం



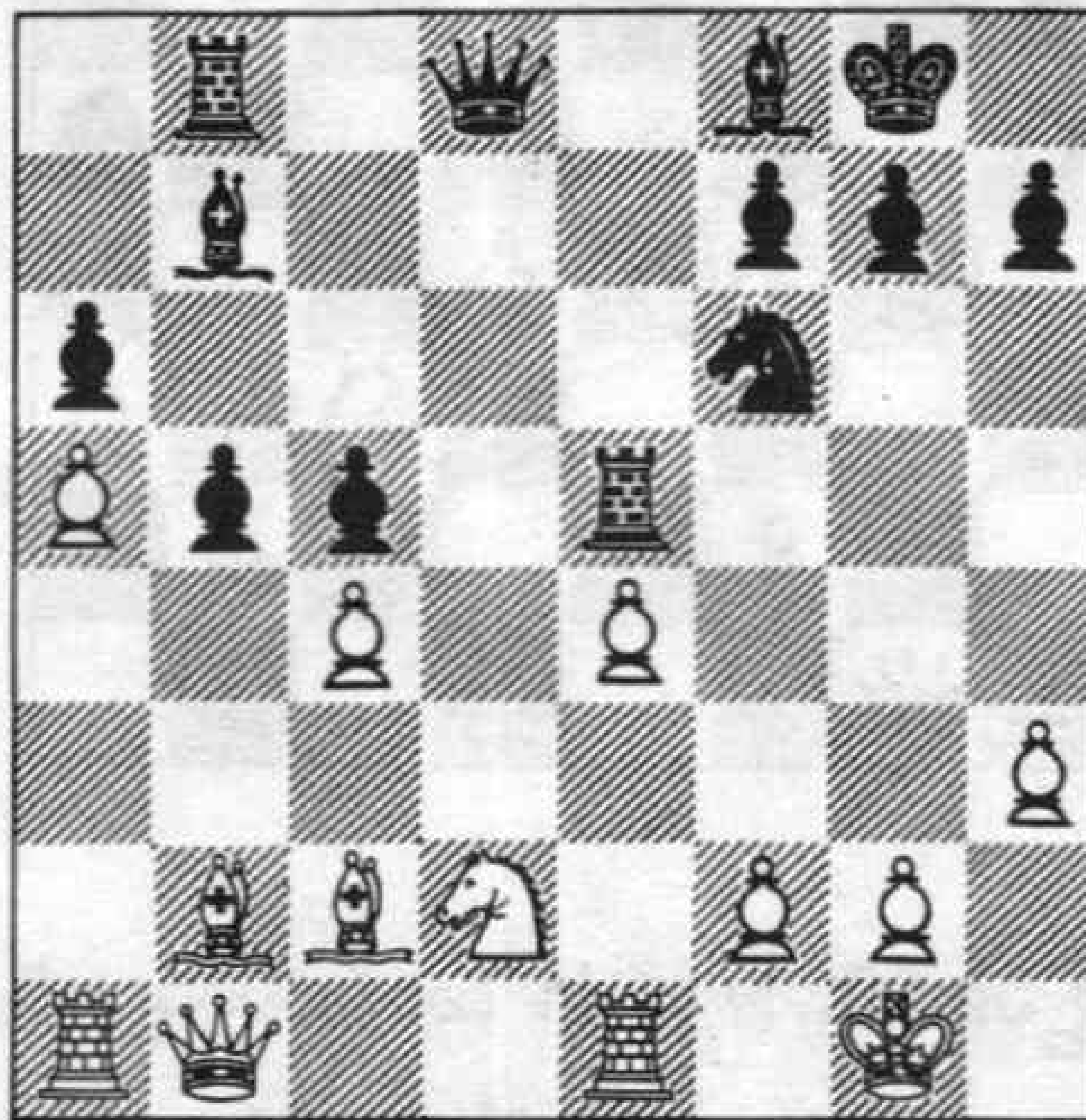
17. Qb1

(a2—g8 కర్ణంలో వత్తిడి తెచ్చే ఉద్దేశంతో ఆడిన కొత్త ఎత్తు. సాధారణంగా 17. Rb1 ఆడారు.

17. ... Nh5!? (547వ పటం).

తెల్ల మంత్రి d1 గడి వదలి వెళ్లగానే h5 గడిమీద తెరచి దాడి చేసే అవకాశం కూడా పోయింది. గుర్రాన్ని f4 గడిలో స్థాపించడమే లక్ష్యం కాకుండా c5 ఆడి కేంద్రంలో ఎదురు దెబ్బ తీయడానికి కూడా నలుపు ఆయత్తమవుతు న్నాడు. (కాని c5 ముందరే ఆడటం మంచిది కాదు: 17. ... c5 18. b×c5 d×c5 19. d×e5 N×e5 20. N×e5 R×e5 21. c4 వరసలో తెలుపుకి చాలా మంచి ఆట ఉంటుంది) (548వ పటం.)

548వ పటం



18. c4

[పై చేయి కోసం ప్రయత్నిస్తూ ల్యుబోయెవిచ్ కష్టాల్లో పడతున్నాడు. అతనికి ప్రతికూలంగా b శ్రేణిలో మంత్రి, ఏనుగు ఎదురెదురుగా ఉన్నప్పుడు, ఇలా చురుగ్గా ఆడదామని ప్రయత్నించడం తెలుపుకి సబబు కాదు. నిదానంగా 18. Nf1 ఆడడం మెరుగు. కాని అప్పుడు నలుపు ధైర్యంగా 18. ... c5 తోసి

19. b × c5 d × c5 20. d × e5 (20. N × e5 N × e5 21. d × e5 c4) వరస తర్వాత 20. ... c4, 21. ... N × e5 ఆడవచ్చు.]

18. ... b × c4 19. N × c4

(19. d × e5 d × e5 తర్వాత b4లో బంటు పగలోకి వస్తుంది.)

19. ... e × d4

ఇదే అదను! ఎదురు నిలిచి పోరాడ్డానికి నలుపుకి ఇంతకంటే సదవకాశం దొరకదు.

20. B × d4 (549వ పటం).

549వ పటం



[వెంటనే చూడ్డానికి 20. N × d4 మంచిదనిపిస్తుంది కాని 20. ... Ne5! 21. Bb3 (e5లో గుర్రాన్ని చంపడానికి లేదు. 21. N × e5 d × e5 తర్వాత 22. ... B × b4 వస్తుంది) 21. ... Nf4 వరసలో తెలుపు చాలా దెబ్బలు కాసుకోవలసి ఉంటుంది. ఈ వరసలో 21. Nd2 ఆడితే జవాబుగా 21. ... Bc8! వస్తుంది. ఇప్పుడు స్పష్టంగా కనిపించే 22. ... R × b4 కాకుండా 22. ... B × h3 మాటు దెబ్బ కూడా ఉంటుంది.]

20. ... c5 21. Be3

(21. b × c5 ఆడడానికి వీలు లేదు. జవాబుగా తెల్ల బంటుని చంపుతూ

21. ... B × e4 వస్తుంది. 21. Bc3 ఆడితే 21. ... Bc6 ఇబ్బంది పెడుతుంది. ల్యుబోయెవిచ్ తన ఎత్తుతో ఆసక్తికరమైన ఆట ఆడుతున్నాడు గాని ఒక చక్కని మిళితంలో అతని పథకం బెడిసికొడుతుంది.

21. ... c × b4

(నలుపు మందకొడిగా 21. ... Bc6 ఆడితే తెల్ల మంత్రి మెల్లిగా b శ్రేణినుంచి తొలగిపోతాడు: 22. Qd1.)

22. Nb6 Nhf6

తిరుగు మొఖం పట్టాల్సిన సమయం వచ్చింది. చూడడానికి ఈ ఎత్తు సులభం అనిపిస్తుంది కాని దీన్ని కనుక్కోవడం అంత తేలికైన పని కాదు. చాలా సేపు ఆలోచించిన తర్వాతే నాకు ఇలా వెనక్కి తగ్గడం ముఖ్యమని తెలిసింది.

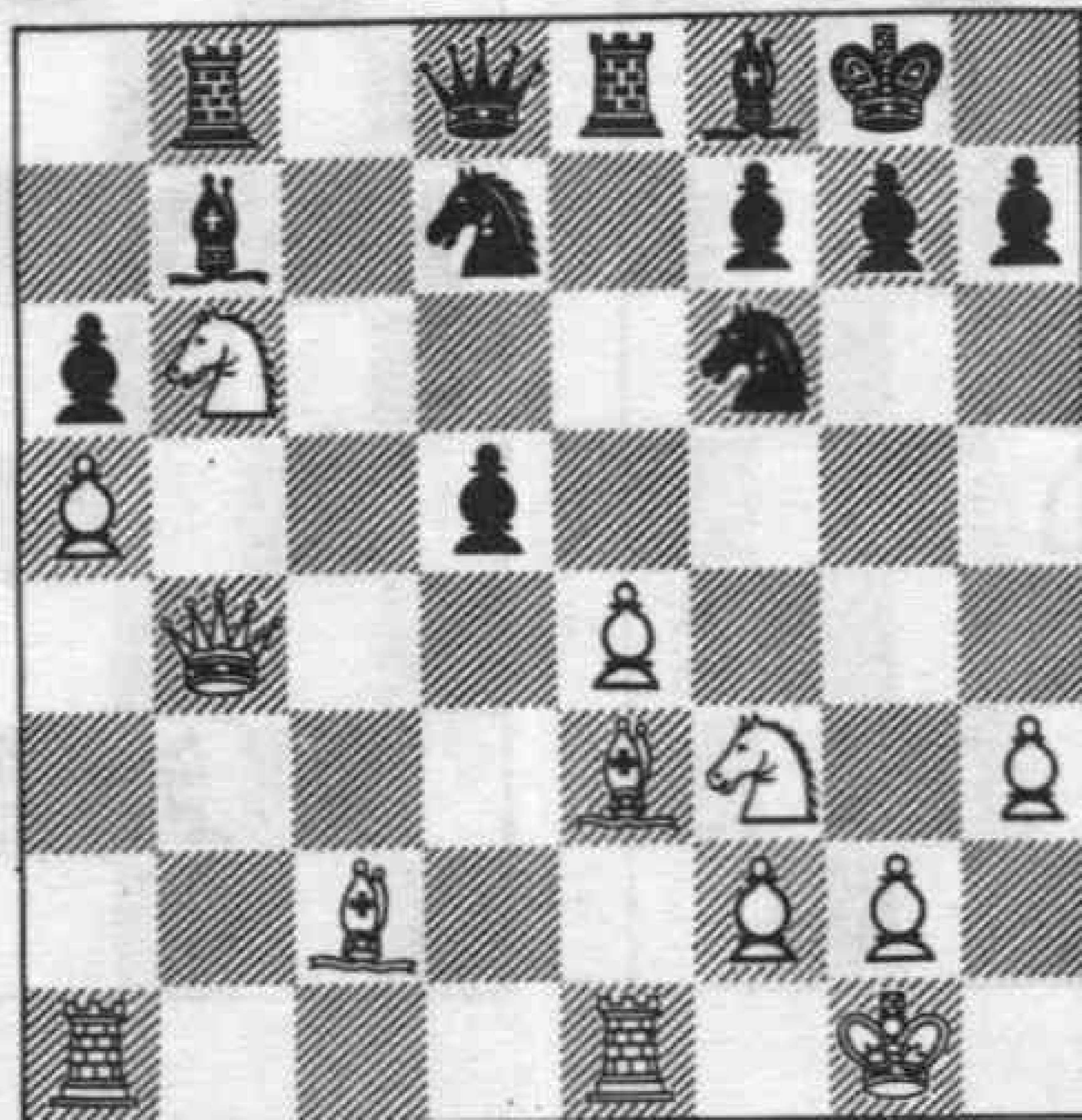
23. Q × b4

దుస్సాహసమా? కాని ఇంకేం చెయ్యాలి? కాసేపుంటే నలుపుకి ఆ ఎక్కువ బంటు మిగిలిపోవచ్చు.

23. ... d5 (550వ పటం).

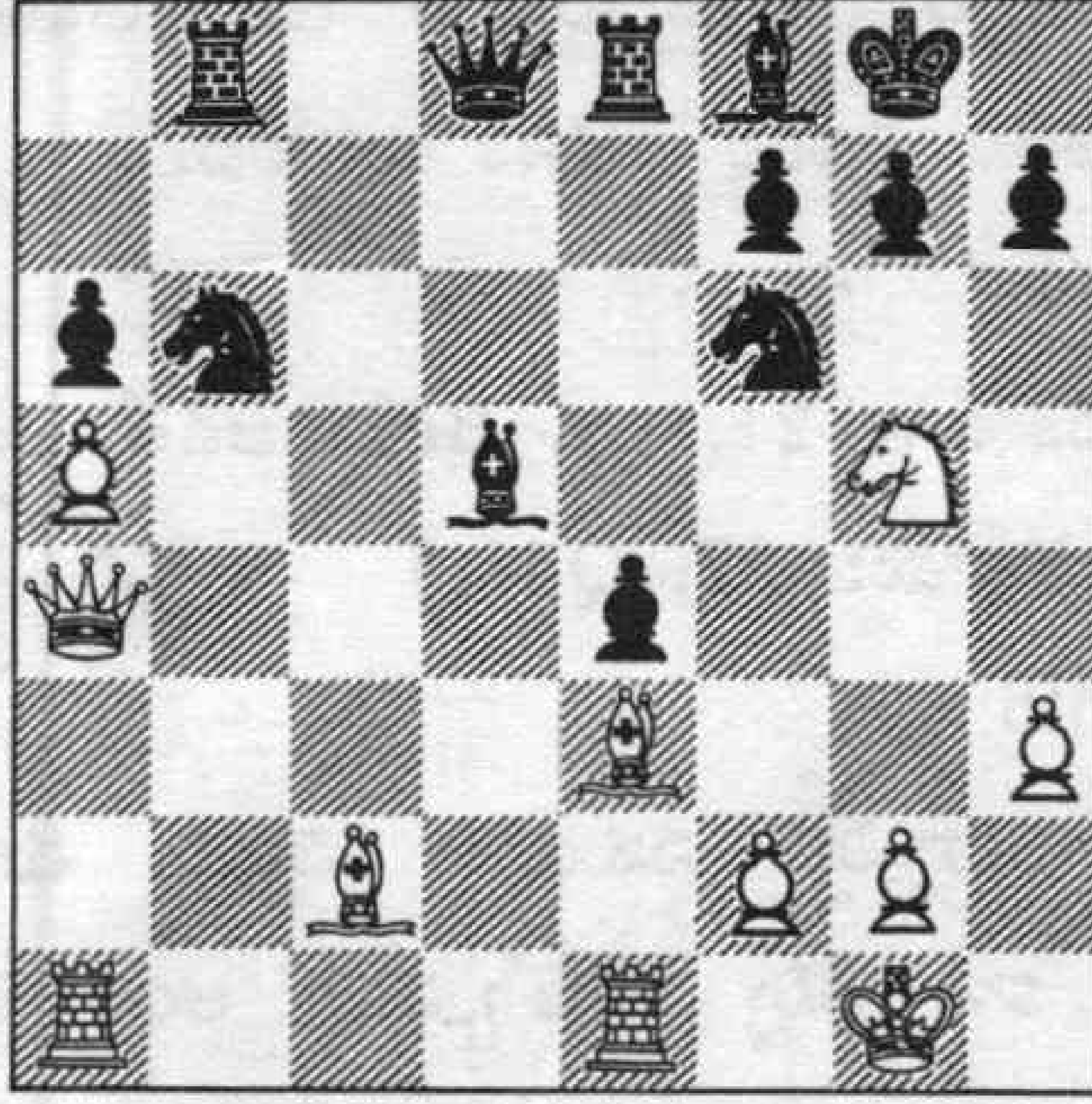
(23. ... B × e4 ఆడినా నలుపుకి బలగంలో ఆధిక్యత ఉంటుంది కాని పరిస్థితిలో కొంత ఆధిక్యతని కోల్పోవలసి వస్తుంది.)

550వ పటం



22-0260

551వ పటం



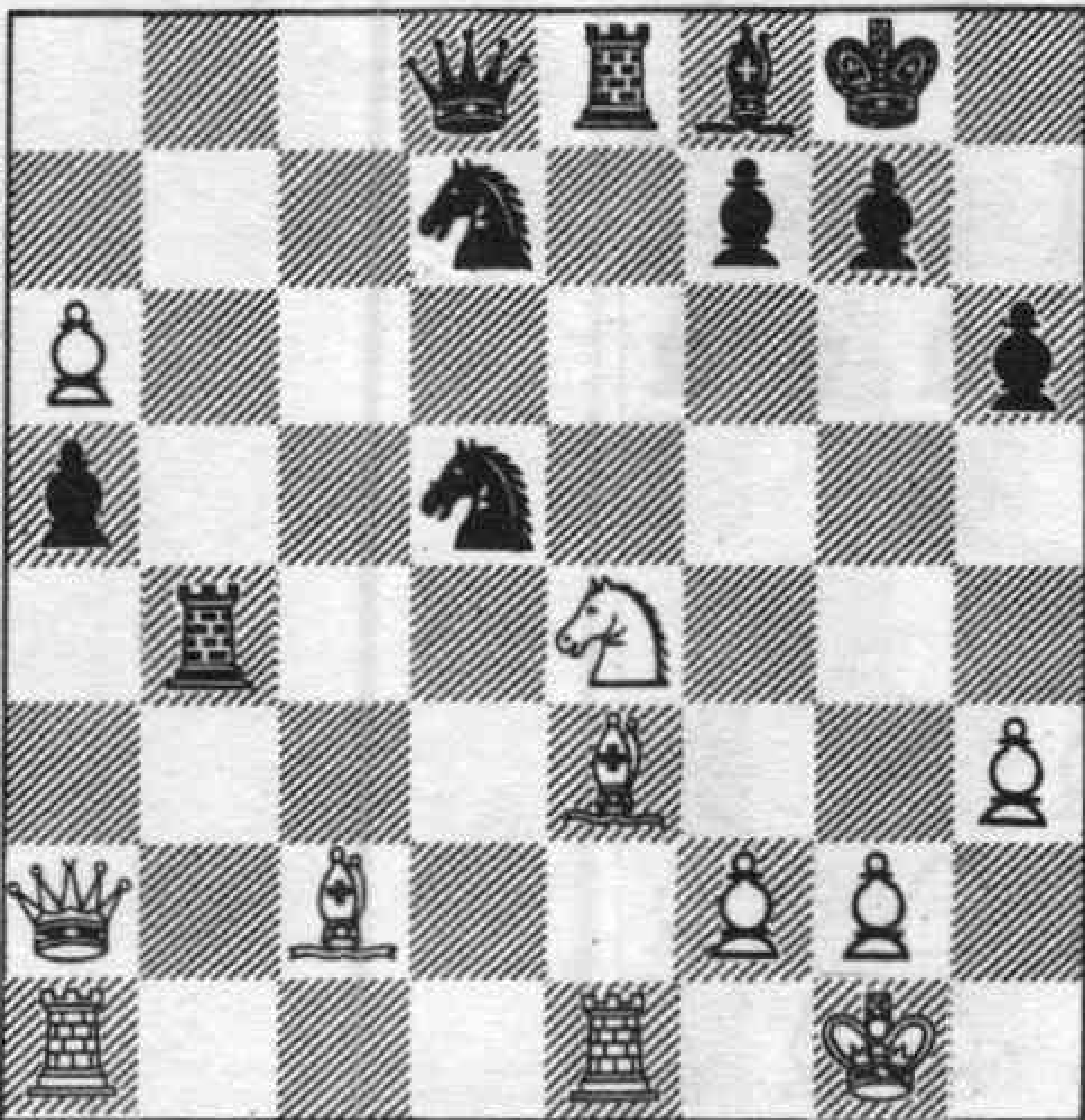
24. Qb3 d × e4 25. Ng5

ఈ వరస ఎంచుకునే ముందు నిస్సందేహంగా ల్యుబోయెవిచ్ చాలా ఎత్తులు ముందుకి ఆలోచించాడు. కాని, నేను ఇంకొంచెం ముందుకి ఆలోచించగల్గాను.

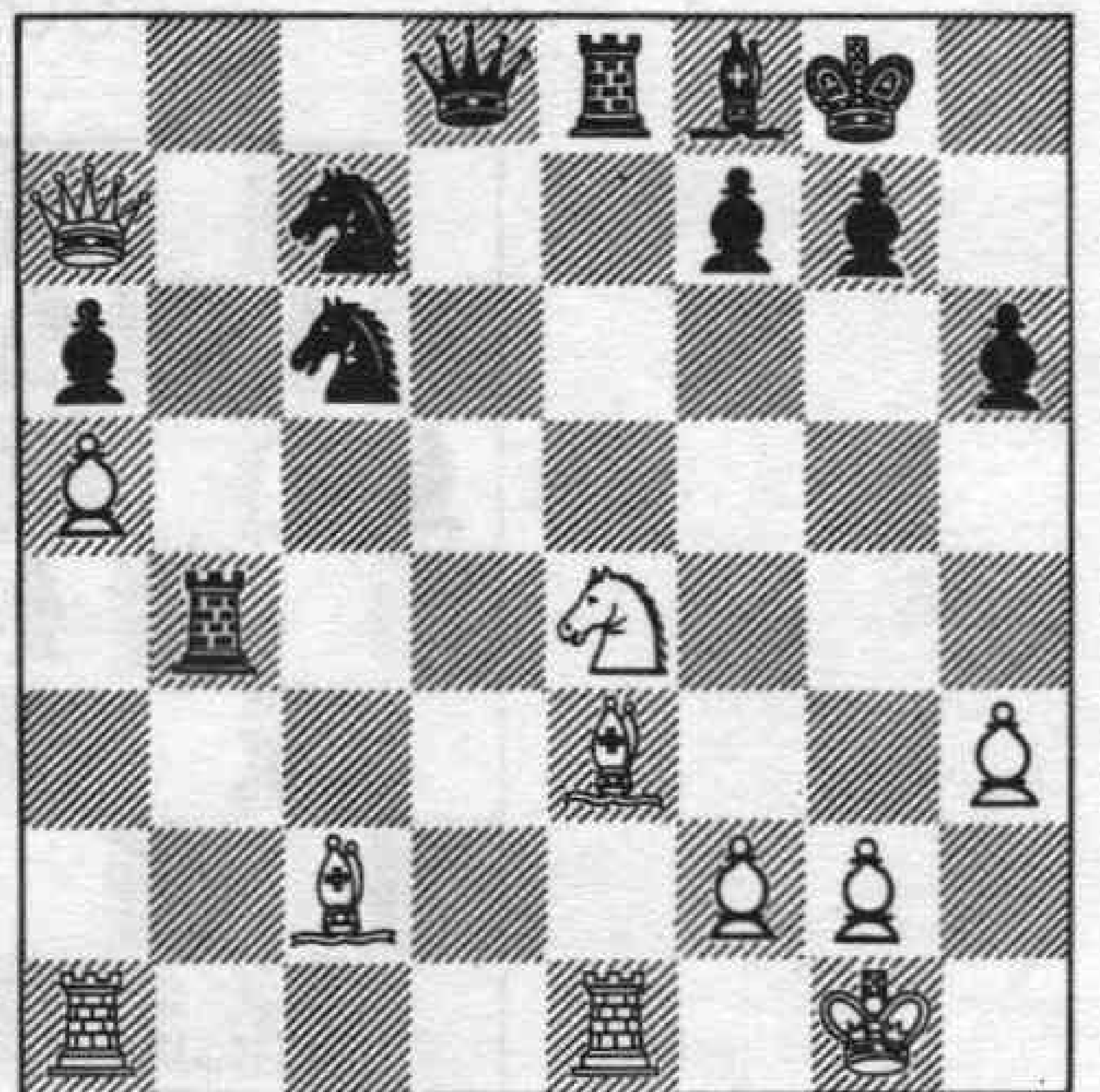
25. ... Bd5 26. Qa4 N × b6 (551వ పటం).

[లేకపోతే ఎక్కువగా ఉన్న బంటు నిలవదు. ఉదాహరణకు 26. ... h6 27. N × d5 N × d5 28. N × e4 Rb4 29. Qa2 (552వ పటం)

552వ పటం



553వ పటం

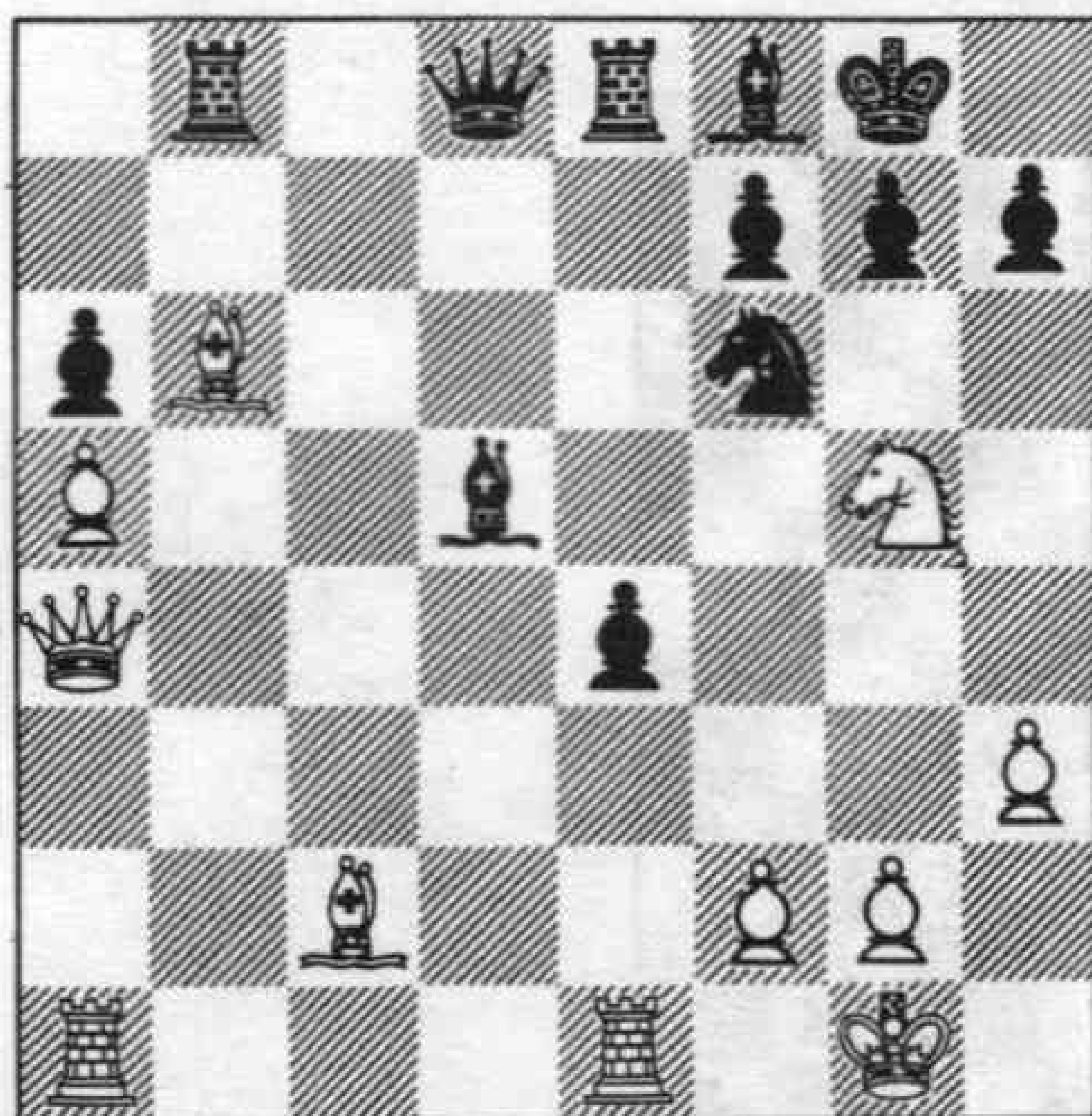


(29. Qc6 Nb8! 30. Qa8 Nc7 31. Qa7 Nc6! (553వ పటం) వరసలో తమాషాగా తెల్ల మంత్రి ఉచ్చులో పడుతుంది).]

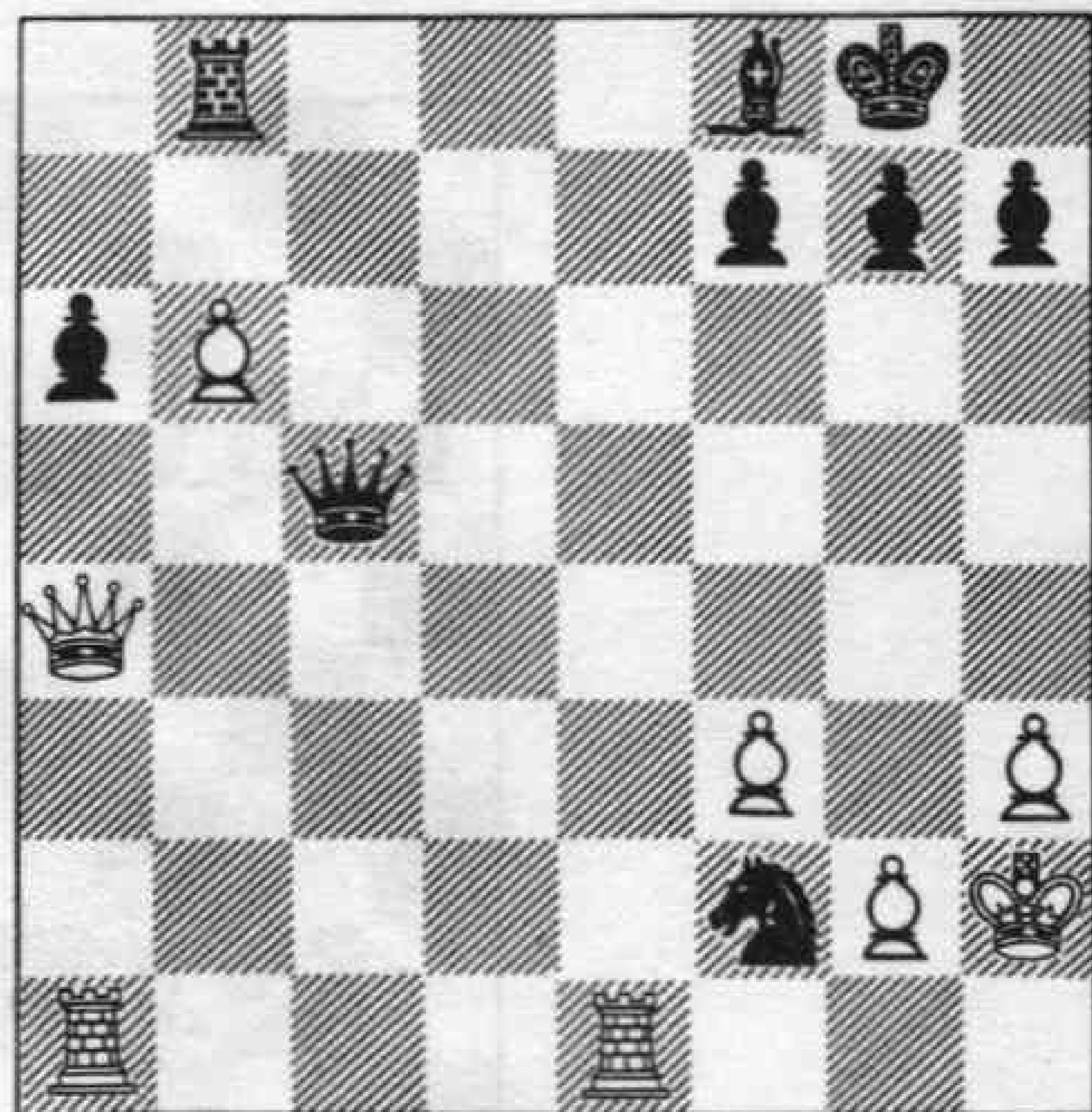
27. B×b6 (554వ పటం)

(27. a×b6 గనక ఆడితే 27. ... h6 తర్వాత తెల్ల గుర్రం పోతుంది.)

554వ పటం



555వ పటం



27. ... Qe7!

బహుశా మొదటి సారి తెలుపుకి ఊహించని జవాబు వచ్చి ఉంటుంది. నల్ల మంత్రి కావాలనే తెల్ల ఏనుగు ఉన్న శ్రేణిలోకి వస్తోంది. కాని ఈ ఎత్తు ముందు చూపుతో వేసిందే. దీని మూలంగా తెలుపుకి ఏమీ లాభించదు.

28. f3

(పోనీ తెరవు ఆధారంగా మరోలా లాభం పొందుదామన్నా వీలు కాదు. ఉదాహరణకు 28. B×e4 B×e4 29. N×e4 N×e4 30. f3 R×b6! 31. a×b6 Qc5+ 32. Kh1 Nf2+ 33. Kh2 Rb8) (555వ పటం).

28. ... R×b6!

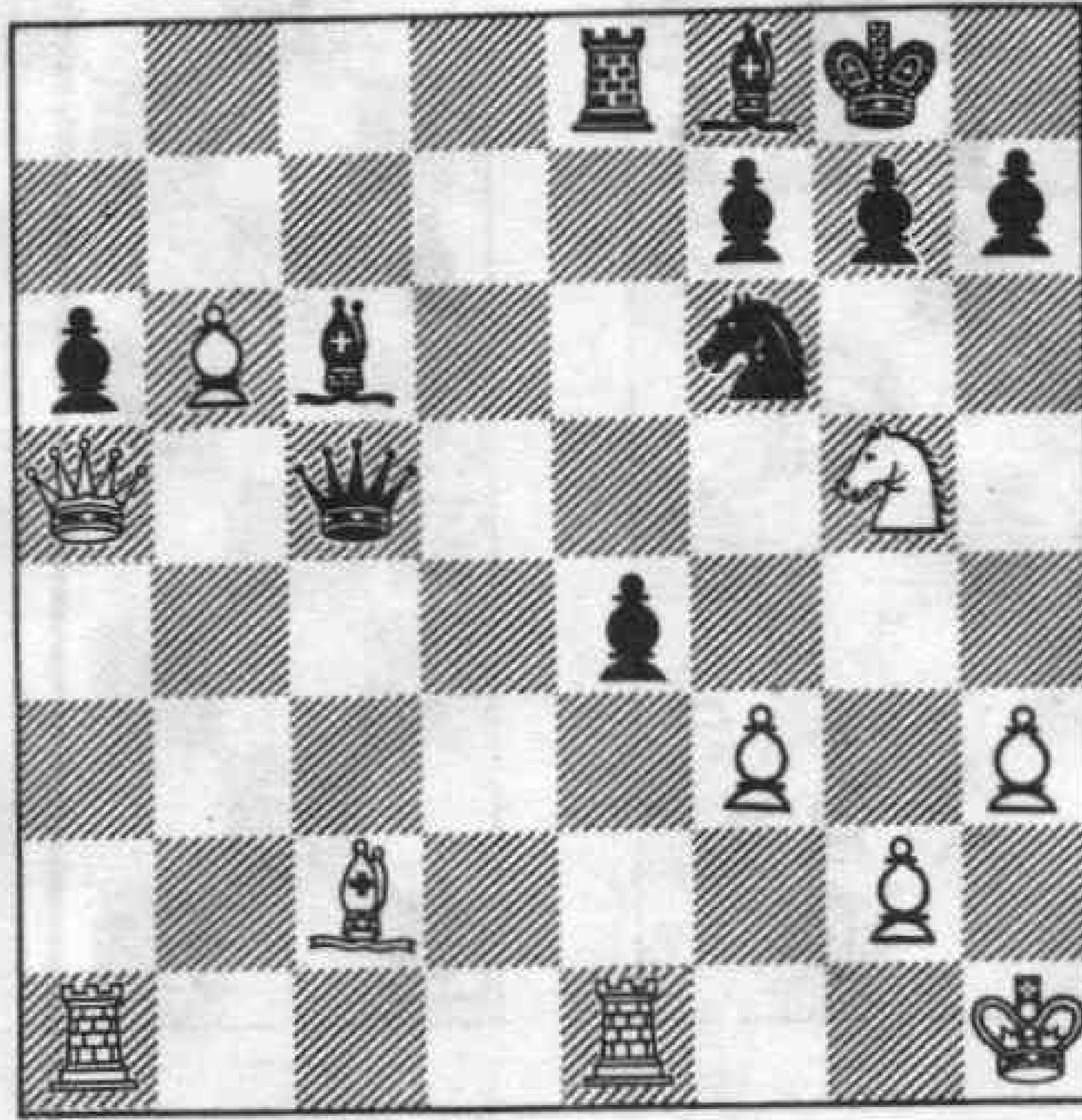
వాసి బలి ఎలాగూ వస్తోంది. ల్యుబోయెవిచ్ ఈ దెబ్బని చూడలేదను కోవడం అనూహ్యం. అతను చూడని ఎత్తు ఇంకా ముందుంది.

29. a×b6 Qc5+ 30. Kh1 Bc6!

అంత క్లిష్టమైన ఇబ్బడి దాడి కాదు గాని ఈ ఎత్తు చాలా బలమైనది. ఒక పక్క గాల్లో వదిలేసిన g5 గుర్రంమీద మరో పక్క మంత్రిమీద ఒకేసారి దాడి వచ్చింది.

31. Qa5 (556వ పటం)

556వ పటం



31. ... e×f3!

[ఇది తెలుపుకి అసలైన సంభ్రమాన్ని కల్గించే ఎత్తు. దీనిని తెలుపు లెక్కలోకి తీసుకోలేదు. మంత్రులు మార్పిడి చేసే ప్రశ్నే లేదని స్పష్టంగా తెలుస్తోంది. అయినా ఒక మనోహరమైన ఆటకట్టు వ్యూహాన్ని చూపిస్తాను. 32. Q×c5 R×e1+ 33. Qg1 (33. R×e1 f×g2+ 34. Kh2 B×c5 వరసలో గెలుపు సునాయాసం) 33. ... f×g2+ 34. Kh2 Bd6++.].

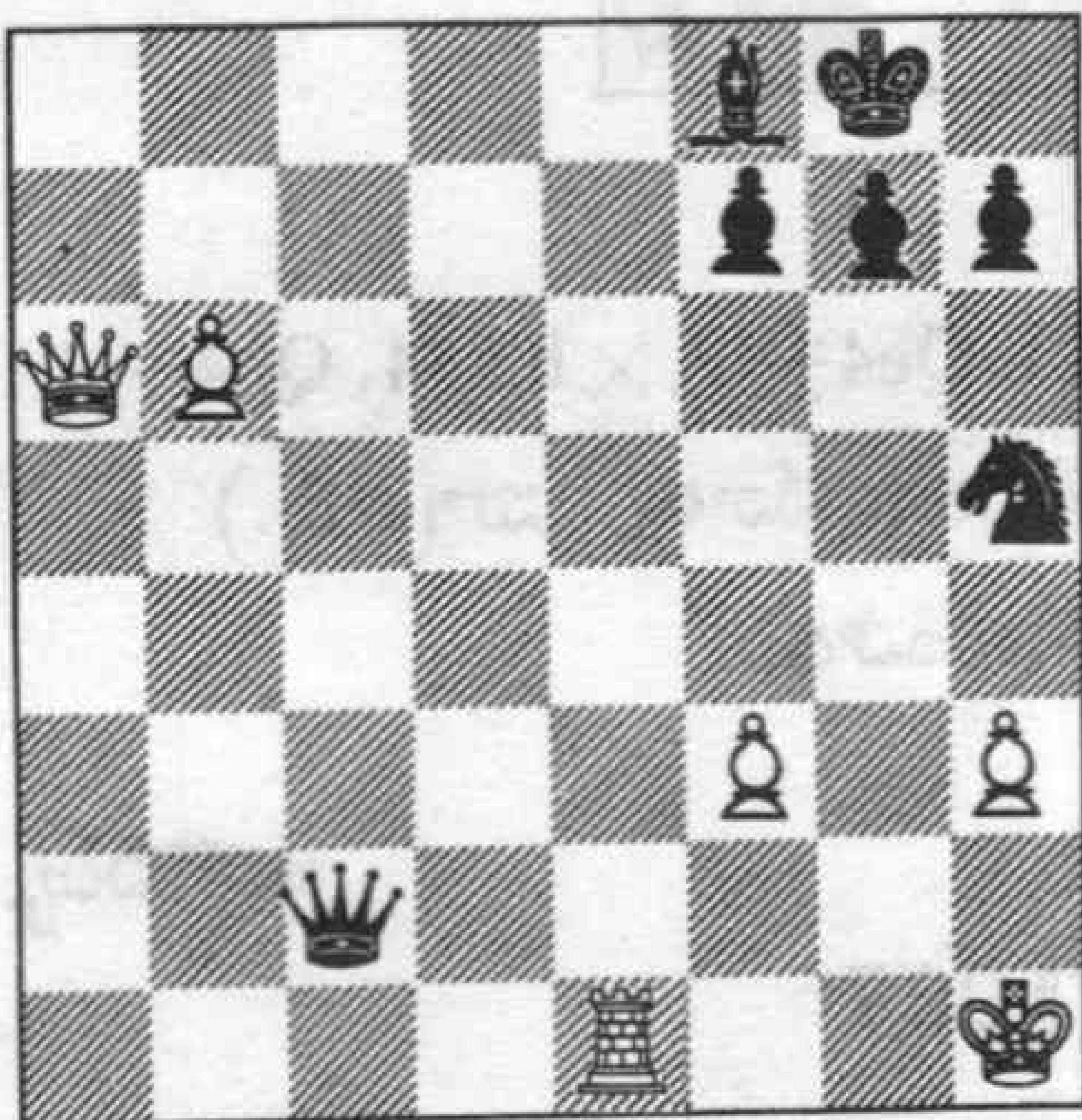
32. N×f3 Q×c2 33. Q×a6

[33. Rac1 (33. Rec1 Qe4) 33. ... R×e1+ 34. Q×e1 Qa4 ఆటని మరి కాసేపు పొడిగిస్తుందంతే.]

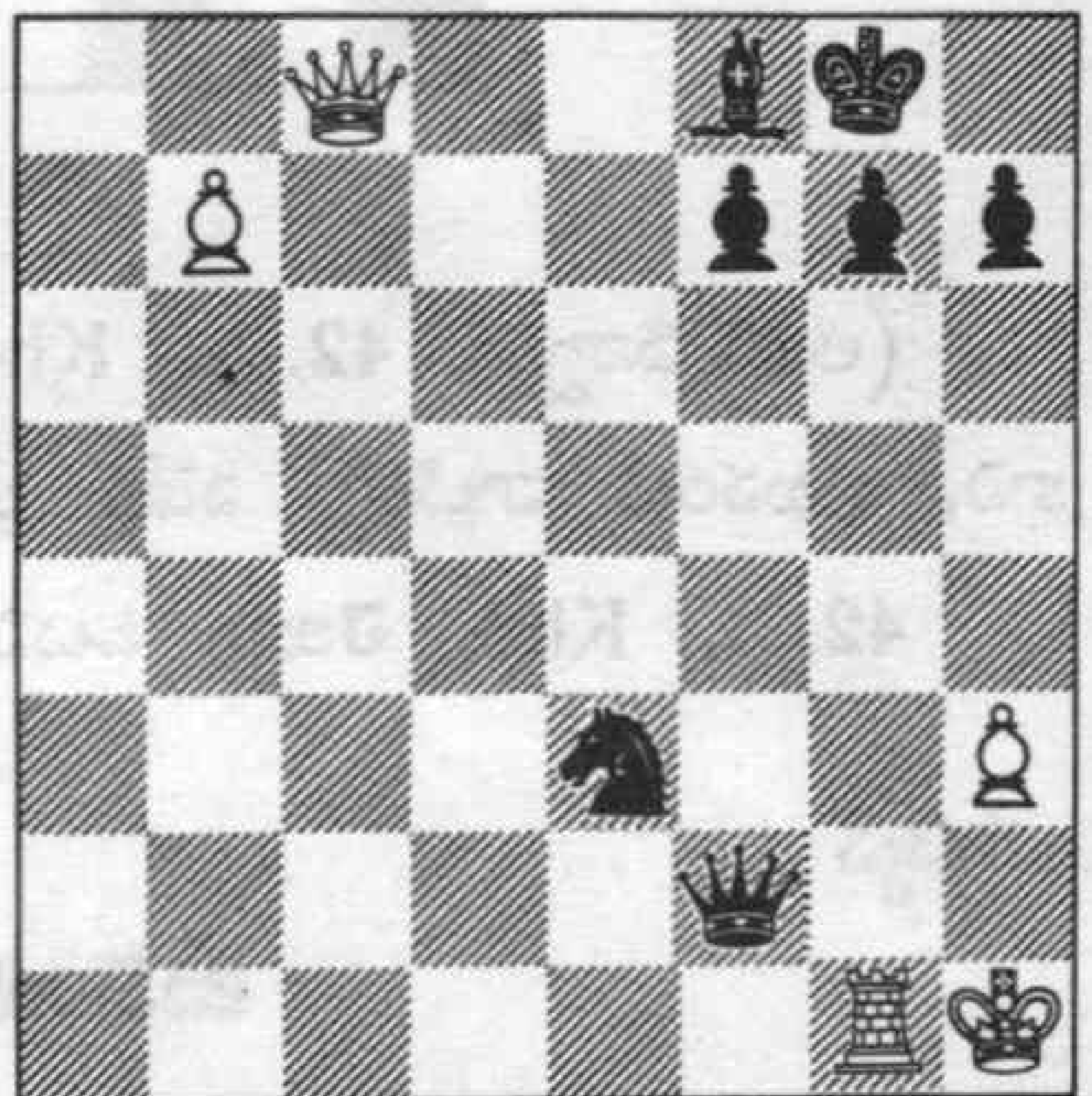
33. ... B×f3 34. g×f3 R×e1+ 35. R×e1 Nh5! (557వ పటం).

(ఇప్పుడు నలుపు వెయ్యబోయే దెబ్బలు 36. ...Ng3+, తర్వాత 37. ... Bc5+, స్పష్టంగా తెలుస్తున్నాయి. ఇది కాకుండా తెల్ల మంత్రి e2, f1 గళ్లద్వారా రక్షణకి రాకుండా ఈ గుర్రం ఆపుతుంది. 35. ... Qf2 36. Rf1 Qg3 37. Qc8! Nd5 38. b7 Ne3 39. Rg1 Q×f3+ 40. Kh2 Qf2+ 41. Kh1 వరస నలుపుకి 'డ్రా' మాత్రమే ఇస్తుంది.) (558వ పటం)

557వ పటం



558వ పటం



36. Re8

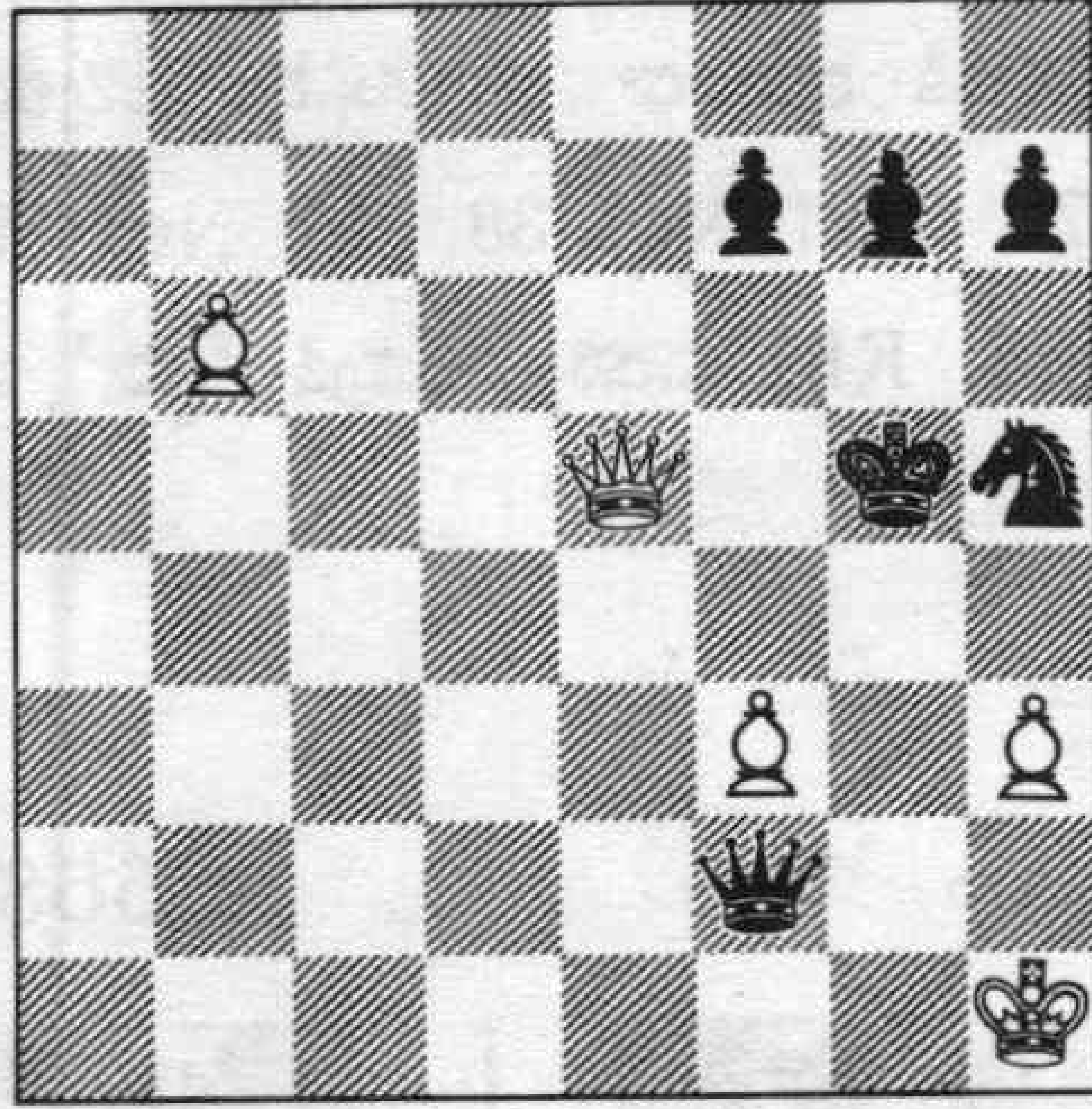
(36. Rg1కి జవాబుగా 36. ... Qc6 గెలుస్తుంది. ఒకేసారి b6లో బంటు తెరవులోనూ, f3లో బంటు పగలోనూ పడతాయి.

36. ... Qf2

తెల్ల రాజు ఓ మూలకి ఇరుక్కు పోయింది. తెలుపుకి వదలకుండా 'షా'లు చెప్పే అవకాశం కూడా లేదు. కింది వరస తప్పనిసరి.

37. R×f8+ K×f8 38. Qa3+ Ke8 39. Qa4+ Ke7 40. Qb4+ Kf6 41. Qd6+ Kg5 42. Qe5+.

559వ పటం



(ఆఖరి పన్నాగం. 42. ... Kh4 43. Qe4+ K×h3 44. Qg4++. కాని, ఇటువంటి వాటిల్లో పడేది ఆట నేర్చుకునేవాళ్లు మాత్రమే.)

42. ... Kh6. తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు."

అర్వేన్స్యేవ్ జుహోవిచ్కి

లెనిన్‌గ్రాడ్, 1967

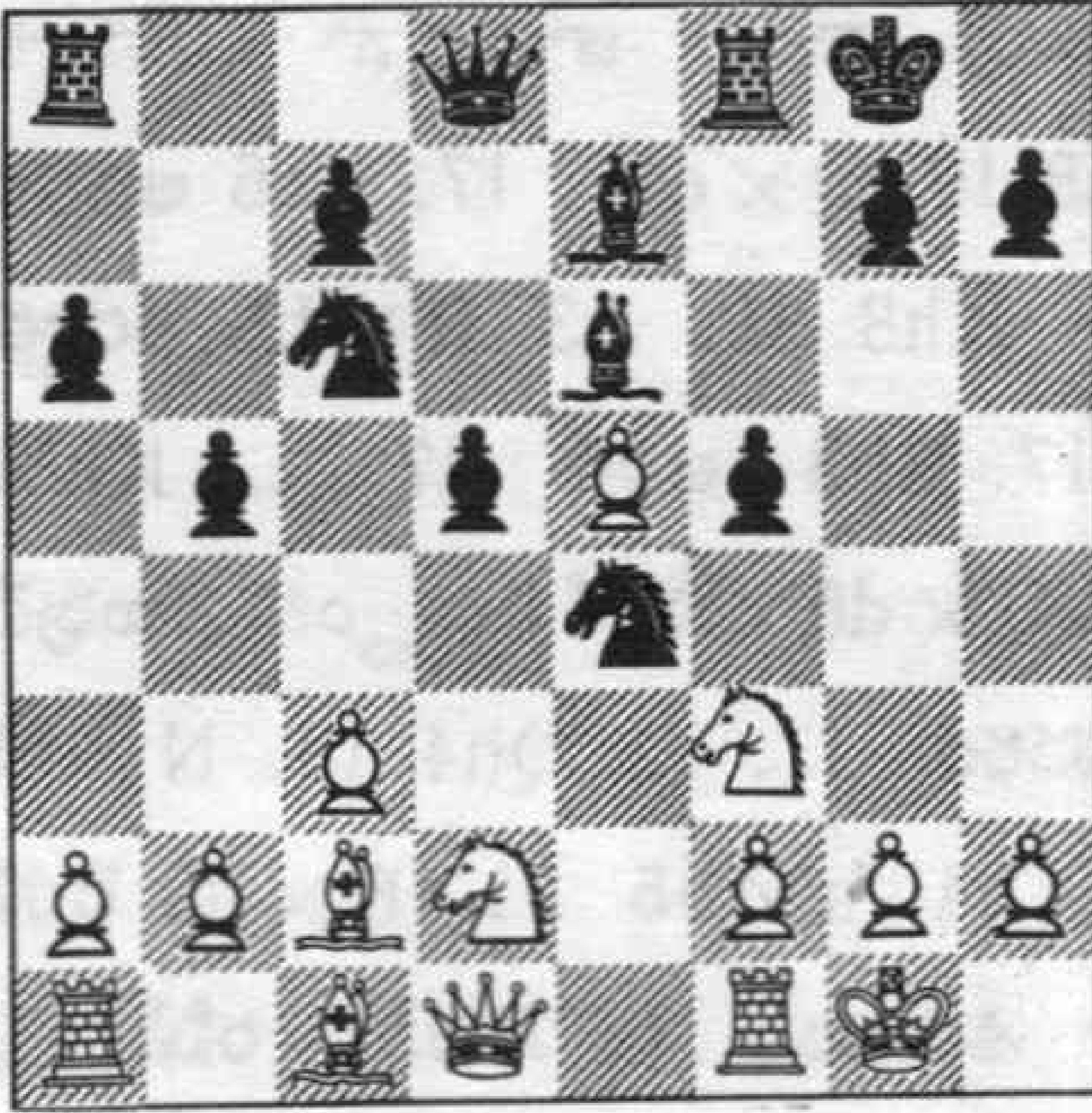
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0 N×e4 6. d4 b5 7. Bb3 d5 8. d×e5 Be6 9. c3 Be7 10. Nbd2 0—0 11. Bc2 f5 (560వ పటం).

(11. ... N×d2 12. Q×d2 f6 13. e×f6 B×f6 14. Ng5 B×g5 15. Q×g5 Q×g5 16. B×g5 (561వ పటం) వరస నలుపుకి ప్రతికూలమైన చివరి దశకి దారి తీస్తుంది.)

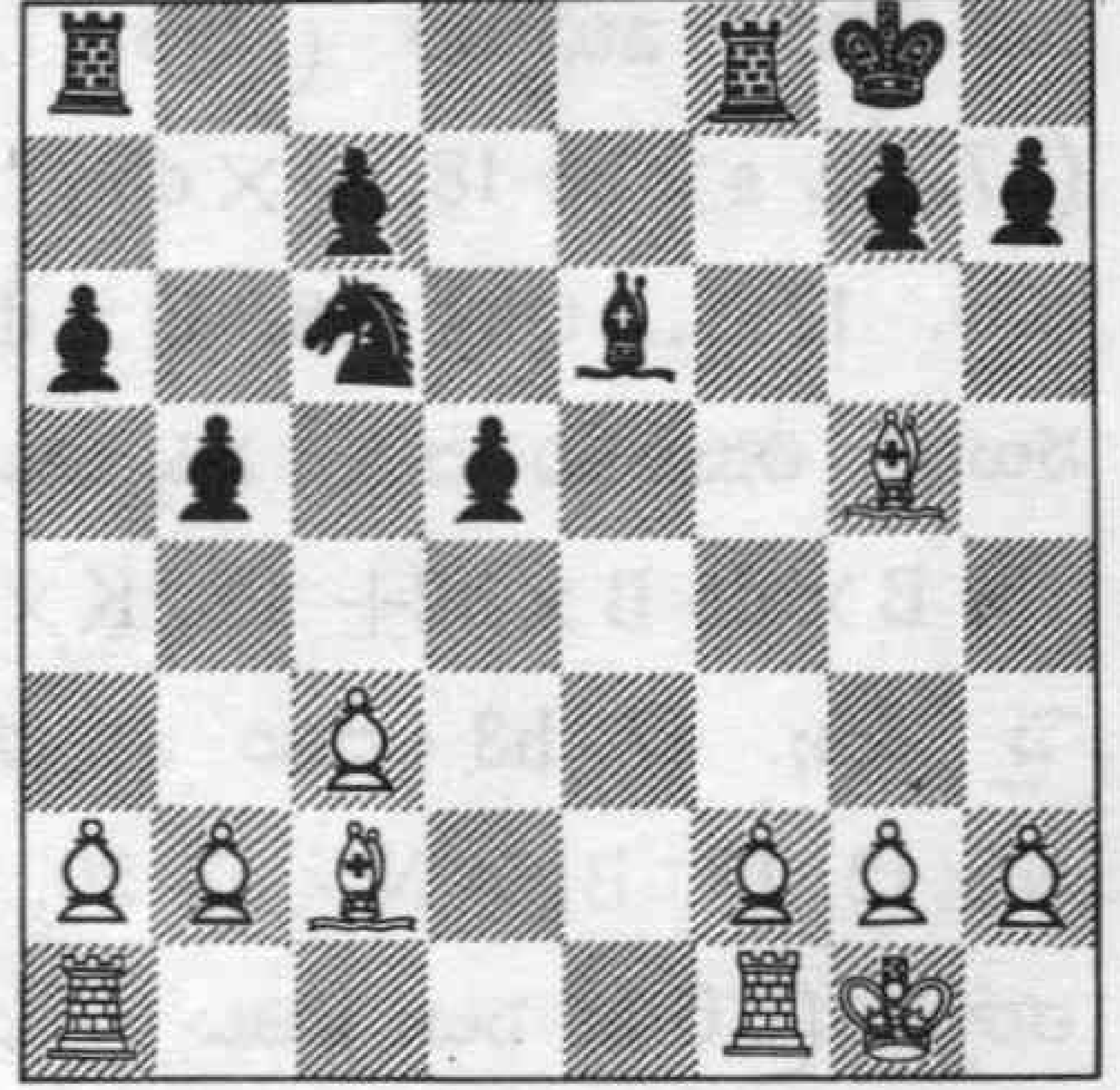
12. e×f6 N×f6 13. Nb3

(13. Ng5కి జవాబుగా 13. ... Bg4 14. f3 Bd7 15. Re1 Qc8

560వ పటం



561వ పటం



వరసలో నలుపు పరిస్థితి కొంచెం మెరుగుగా ఉంటుంది.)

13. ... Bg4 14. Qd3 Ne4

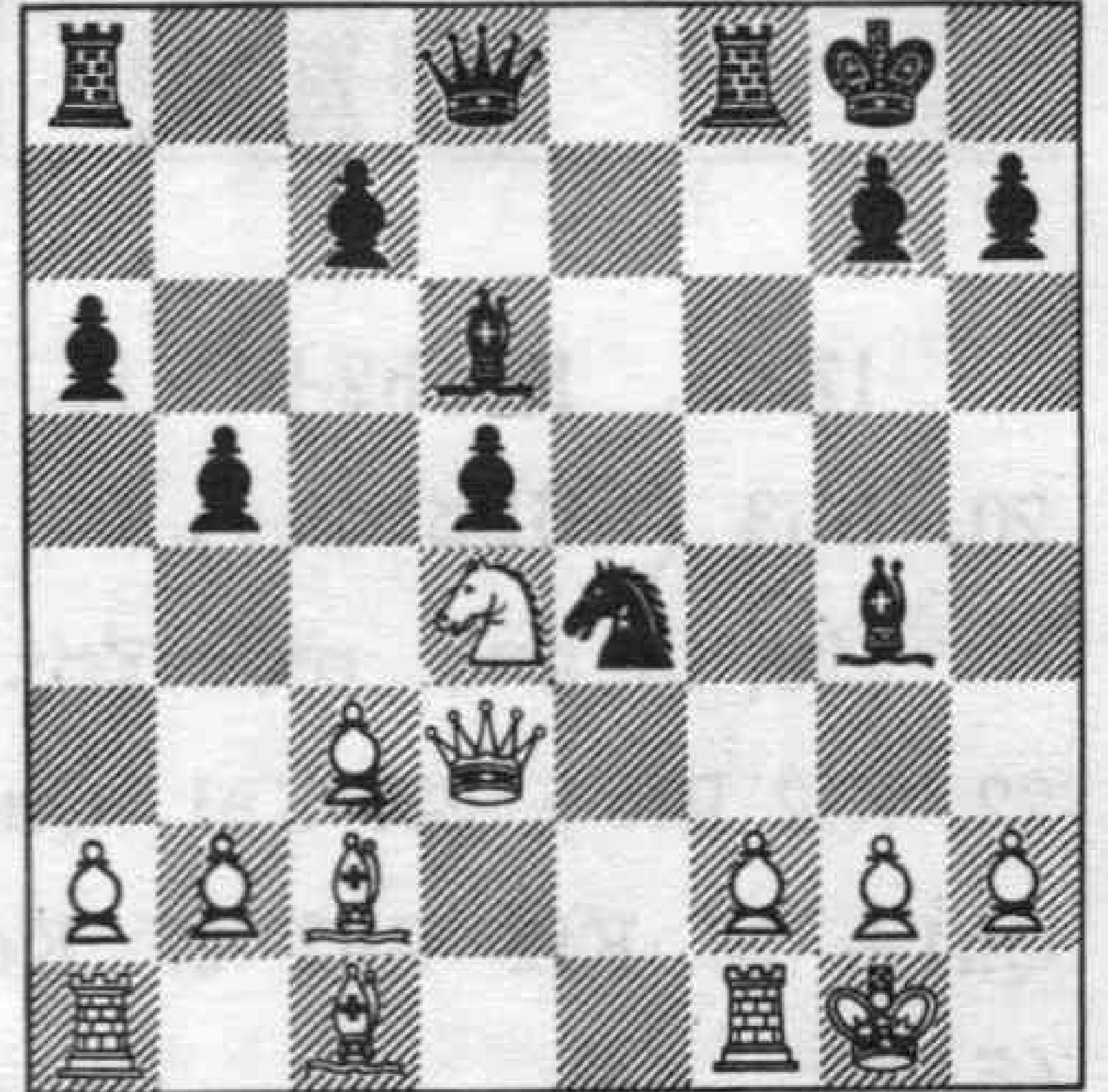
(ఈ ఎత్తు తర్వాత తెలుపుకి చాలా కష్టమైన సమస్యలు ఎదురౌతాయి. ఇలా కాకుండా 14. ... Bh5 15. Nbd4 N×d4 16. N×d4 Bg6 వరసలో ఆట సమానంగా ఉంటుంది) (562వ పటం.)

15. Nbd4 N×d4 16. N×d4 Bd6! (563వ పటం.) 17. N×b5?

562వ పటం

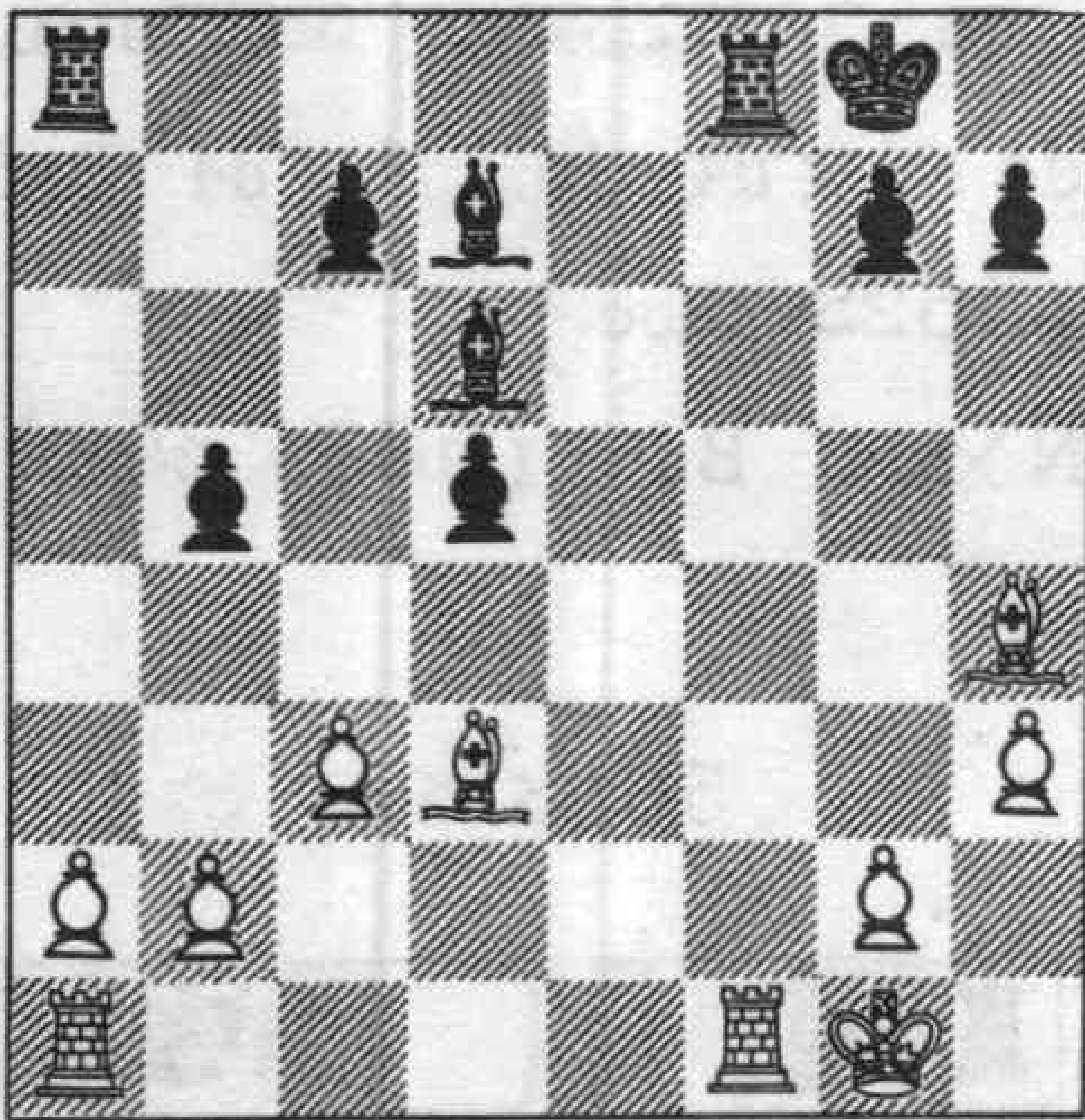


563వ పటం

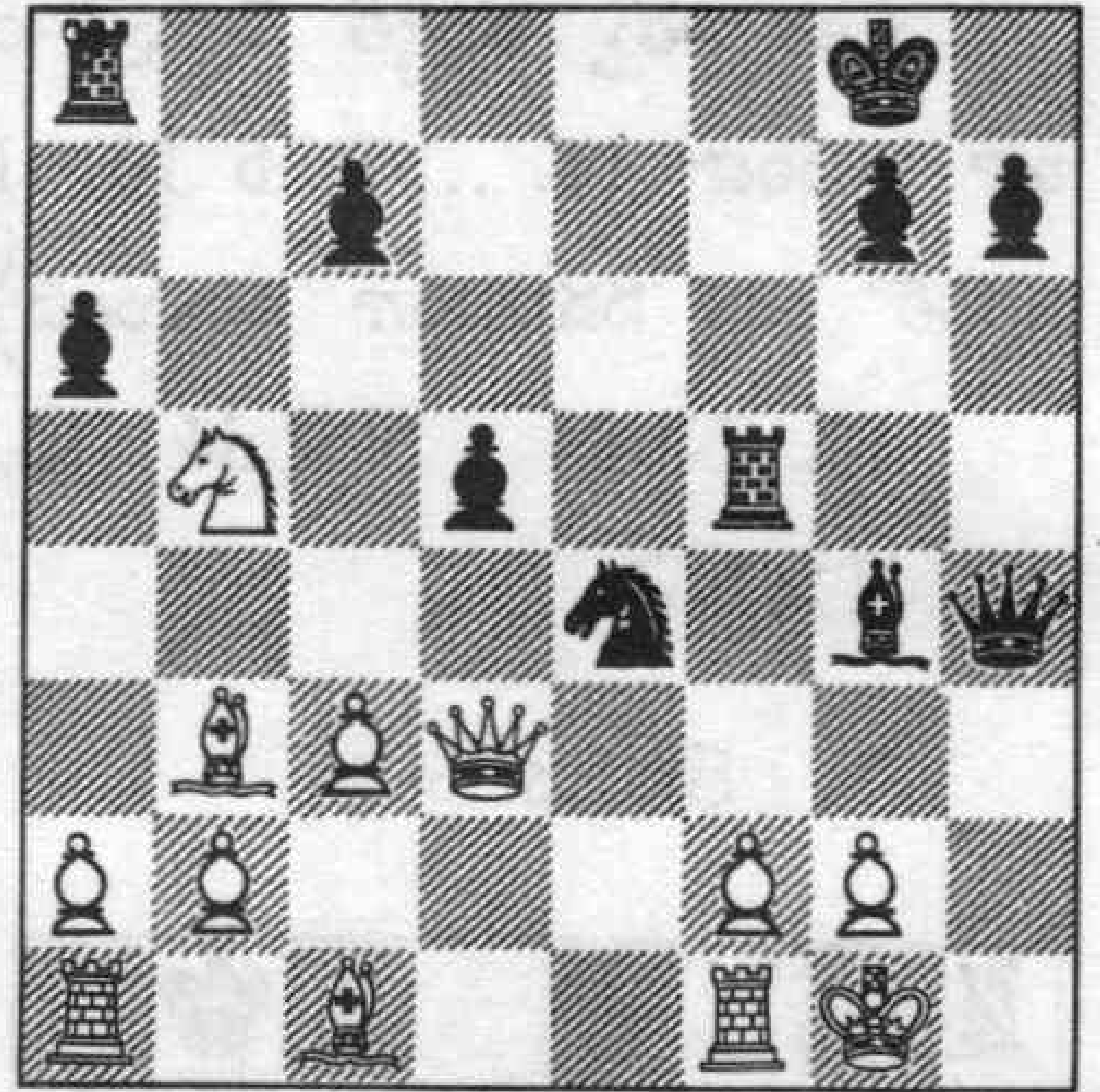


[బలం గెలిచే ఉద్దేశంతో తెలుపు తప్పదు మిళితాన్ని వేస్తున్నాడు. బల్ల మీద తన పరిస్థితిని గ్రహించి తెలుపు చాలా జాగ్రత్తగా మసలాలి (17. ... a×b5 18. Q×d5+ Kh8 19. Q×e4). 17. Nc6 ఆడడం తప్పు. 17. ... Qh4 18. Q×d5+ Kh8 19. h3 R×f2 తర్వాత నలుపుకి తిరుగులేని దాడి వస్తుంది. 17. Bb3 ఆడితే 17. ... Kh8! 18. B×d5 B×h2+ 19. K×h2 Q×d5 వరసలో స్పష్టంగా నలుపుదే పై చేయి. 17. h3 ఆడడం ఇక్కడ అవసరం. 17. ... Qh4 18. N×b5 N×f2 19. Bg5! N×d3 20. B×h4 a×b5 21. B×d3 Bd7 తర్వాత (564వ పటం) ఆట సమంగా ఉంటుంది (రాగోజిన్ – రవీన్‌స్కీ, మాస్కో, 1947)]

564వ పటం



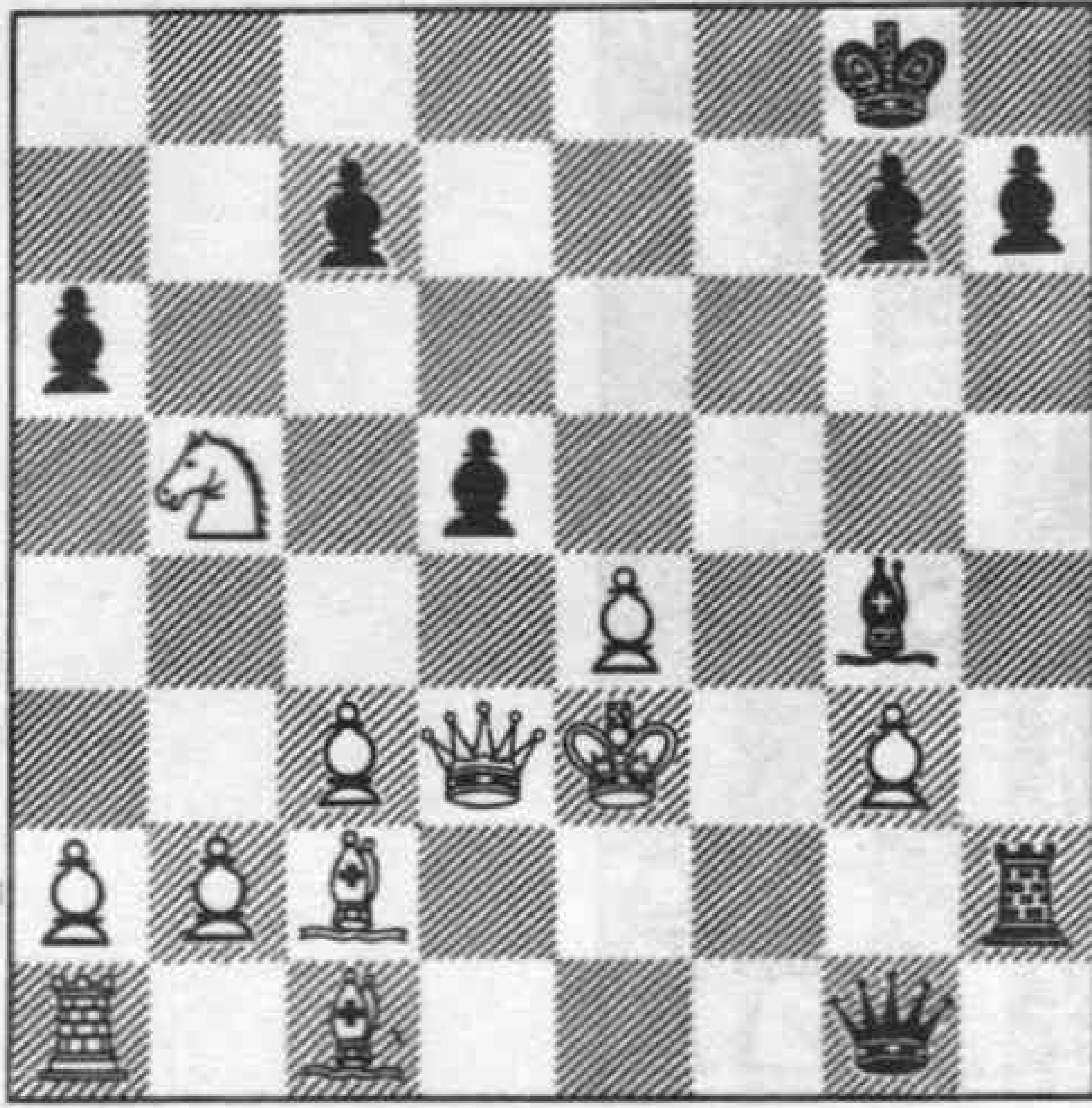
565వ పటం



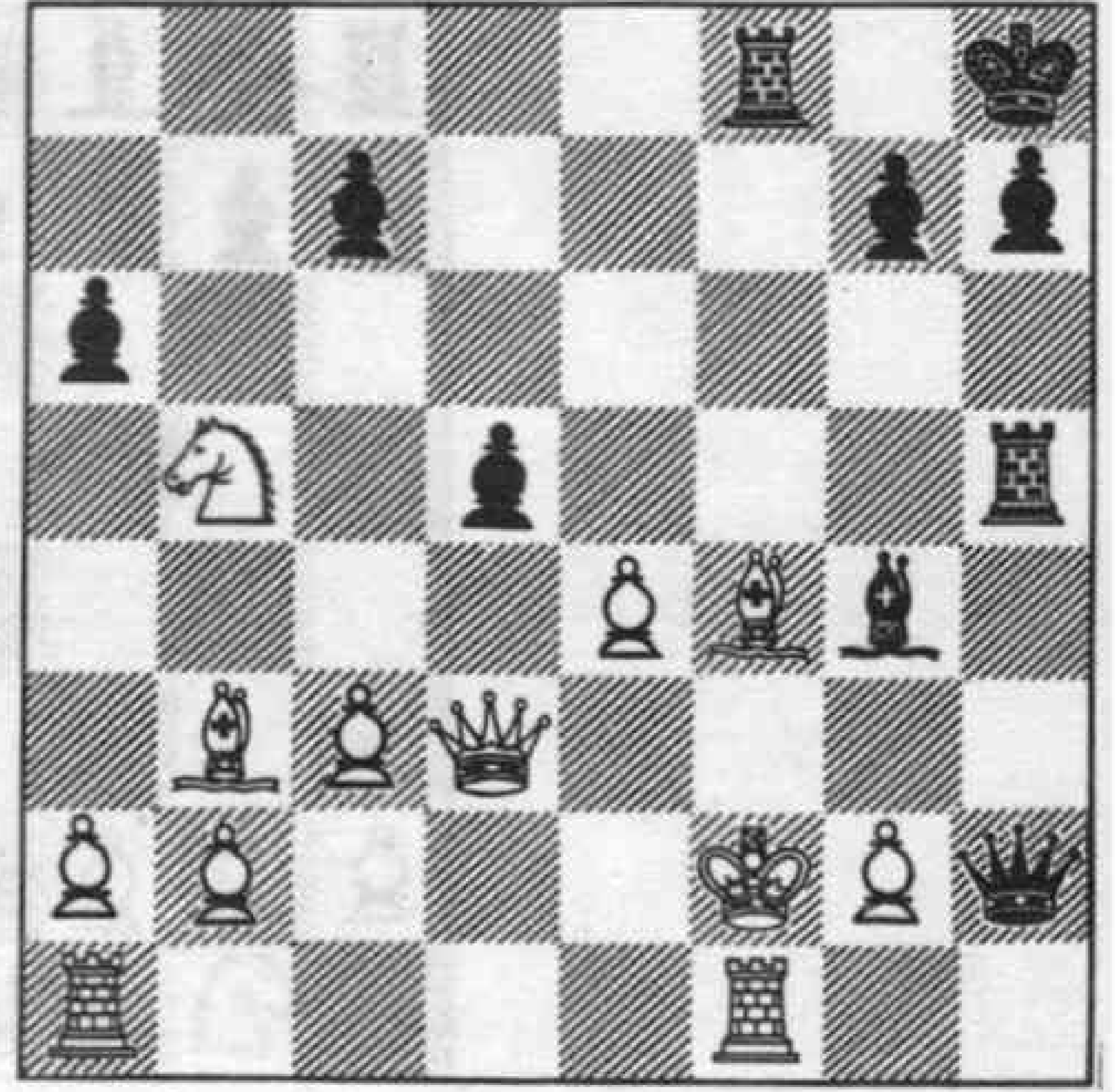
17. ... B×h2+! 18. K×h2 Qh4+ 19. Kg1 Rf5! 20. Bb3 (565వ పటం).

(20. f3 కూడా లాభం లేదు. 20. ... Rh5! 21. f×e4 Qh2+ 22. Kf2 Rf8+ 23. Ke1 Qh4+ 24. g3 R×f1+ 25. K×f1 Qh1+ 26. Kf2 Rh2 27. Ke3 Qg1+ వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు) (566వ పటం).

566వ పటం



567వ పటం



20. ... Kh8! 21. f3

(21. Q×d5కి జవాబుగా 21. ... R×d5 22. B×d5 Rf8! 23. B×e4 Be2 ఆడి నలుపు గెలుస్తాడు.)

21. ... Rh5! 22. f×e4 Qh2+ 23. Kf2 Rf8+ 24. Bf4 (567వ పటం).

(24. Ke1 తర్వాత 24. ... Qh4+ 25. Kd2 Rf2+ గెలుస్తుంది.)

24. ... Q×f4+ 25. Ke1 Rh1!! తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

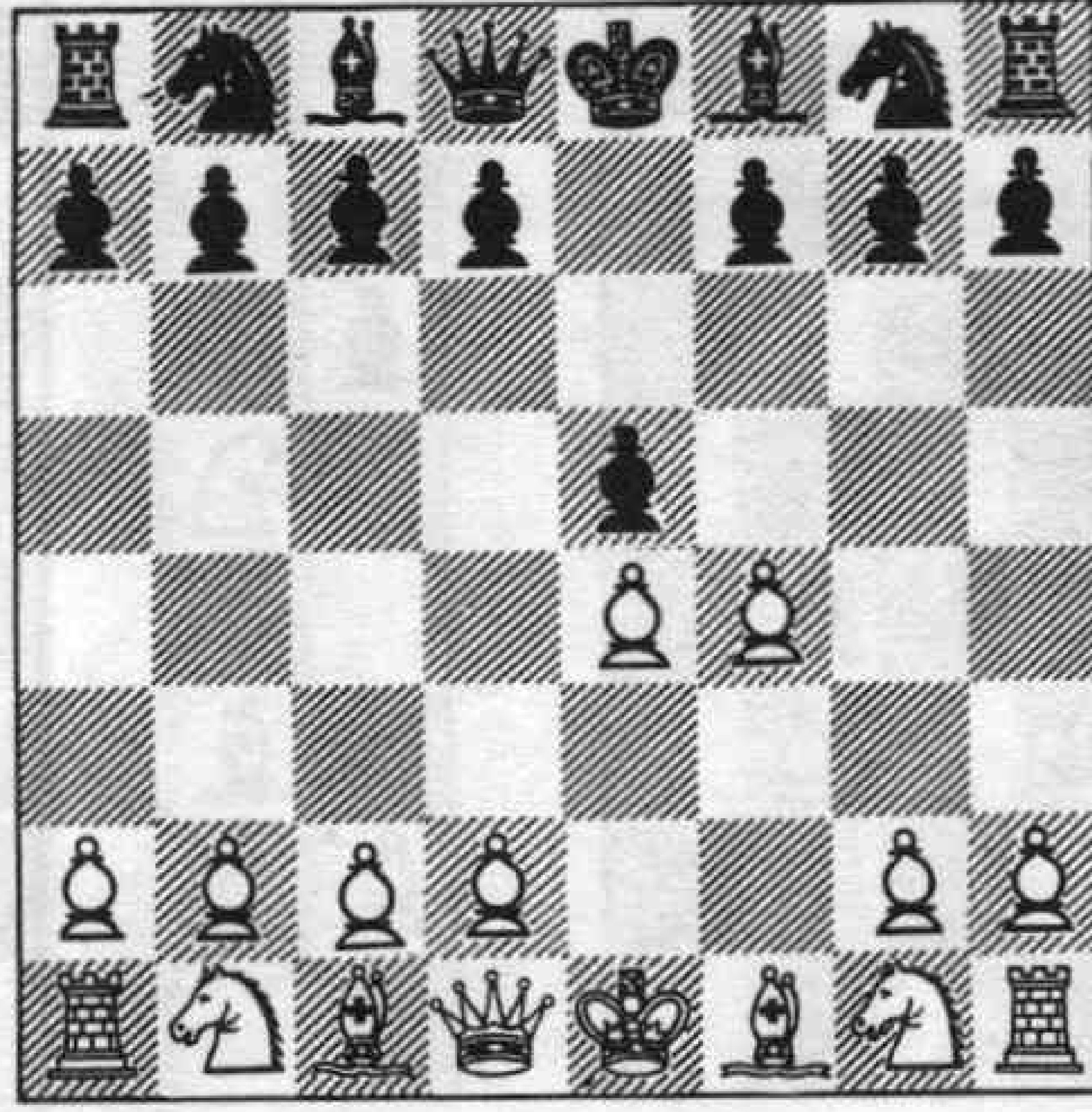
(26. R×h1 తర్వాత 26. ... Qf2++.)

రాజు వైపు గాంబిట్

1. e4 e5 2. f4 (568వ పటం).

పాత కాలపు ఈ ప్రారంభ దశ ఆసక్తికరమైన ఆటకి దారి తీస్తుంది. e5 బంటుని పక్కకి మళ్లించి, e4, d4 ఎత్తులతో బంట్ల కేంద్రాన్ని స్థాపిద్దామనే ఉద్దేశంతో తెలుపు f బంటునిచ్చేస్తున్నాడు. రక్షణ చేసుకోవడంలో నలుపు తడబడితే తెలుపుకి బ్రహ్మాండమైన దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది.

568వ పటం



నలుపుకి d5! ఎదురు దెబ్బతో కూడిన రక్షణ పథకాలు ఇప్పుడు కనుక్కోబడ్డాయి. అందుకనే ఈమధ్య ఆటలలో ఈ ప్రారంభ దశ చాలా అరుదు.

నలుపు బంటుని అంగీకరించినదీ, లేనిదీ బట్టి రాజు వైపు గాంబింట్‌ని రెండు ఉపరీతులుగా విభజించవచ్చు. అంగీకరించిన ఉపరీతిలో 3. Nf3 ఆడితే గుర్రపు గాంబిట్, 3. Bc4 ఆడితే శకటు గాంబిట్ అనే వైవిధ్యాన్ని గమనించాలి. అంగీకరించని రాజు వైపు గాంబిట్‌లో నలుపు 3. ... Bc5 గాని, తనే బంటుని ఎదురు బలి ఇస్తూ 2. ... d5 (ఎదురు గాంబిట్) గాని ఆడవచ్చు.

గుర్రపు గాంబిట్

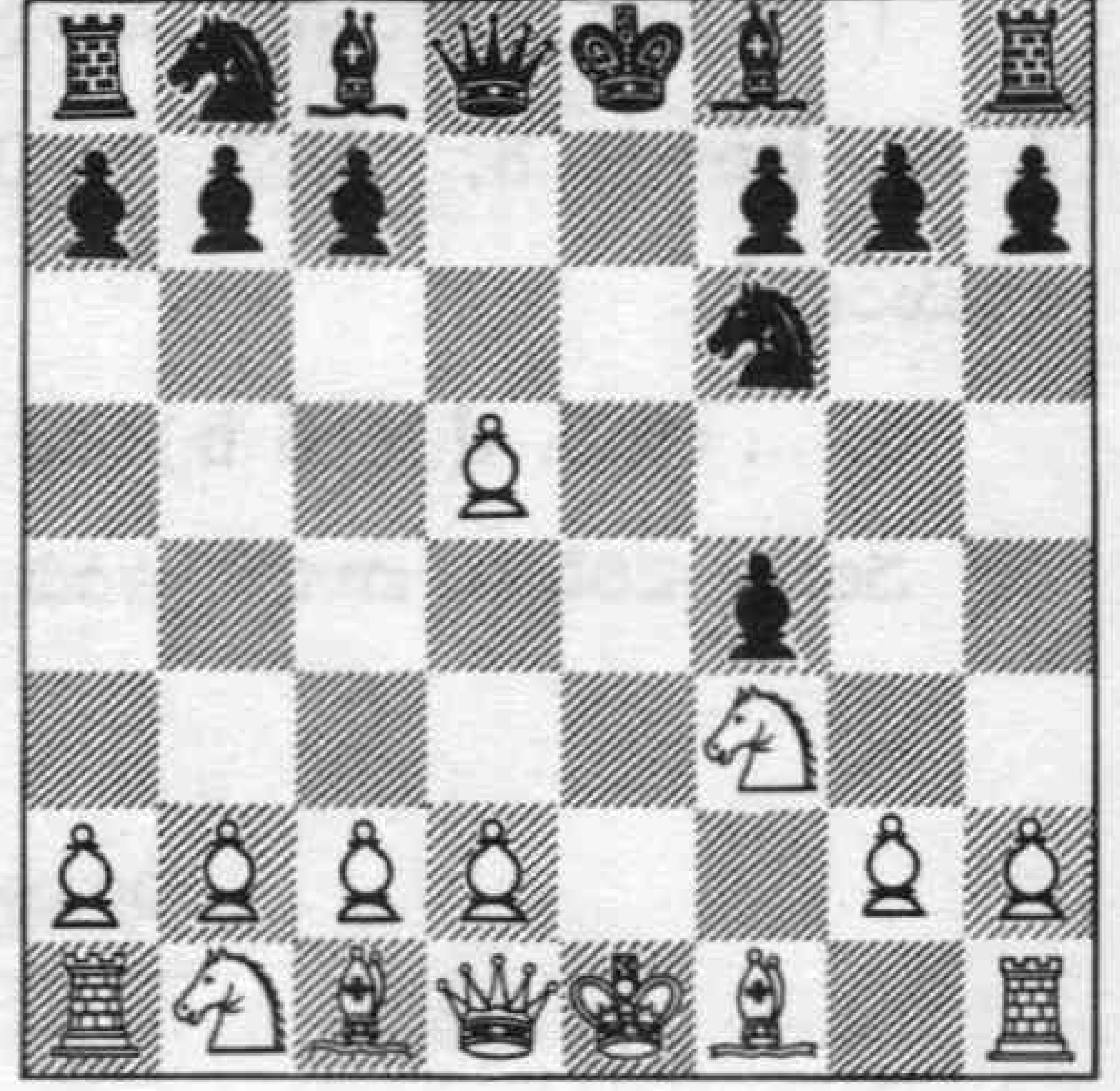
2. ... e×f4 3. Nf3 d5!

[పూర్వం f4 బంటుని రక్షిస్తూ 3 ... g5 ఆడేవారు. కాని 4. Bc4 g4 తర్వాత నలుపుకి కొన్ని సమస్యలు ఎదురయ్యేవి. కాని, రాజు వైపు బలాలని త్వరత్వరగా పైకి తెస్తూ మంచి రక్షణ పథకం నలుపుకి ఉంది. 3. ... Be7 4. Bc4 Nf6! (4. ... Bh4+ తప్పు. తెలుపు చక్కగా 5. Kf1! ఆడి తప్పుకుంటాడు. h4 గడిలో శకటు దిష్టి బొమ్మలా ఉండడమే కాకుండా మిగిలిన

569వ పటం



570వ పటం

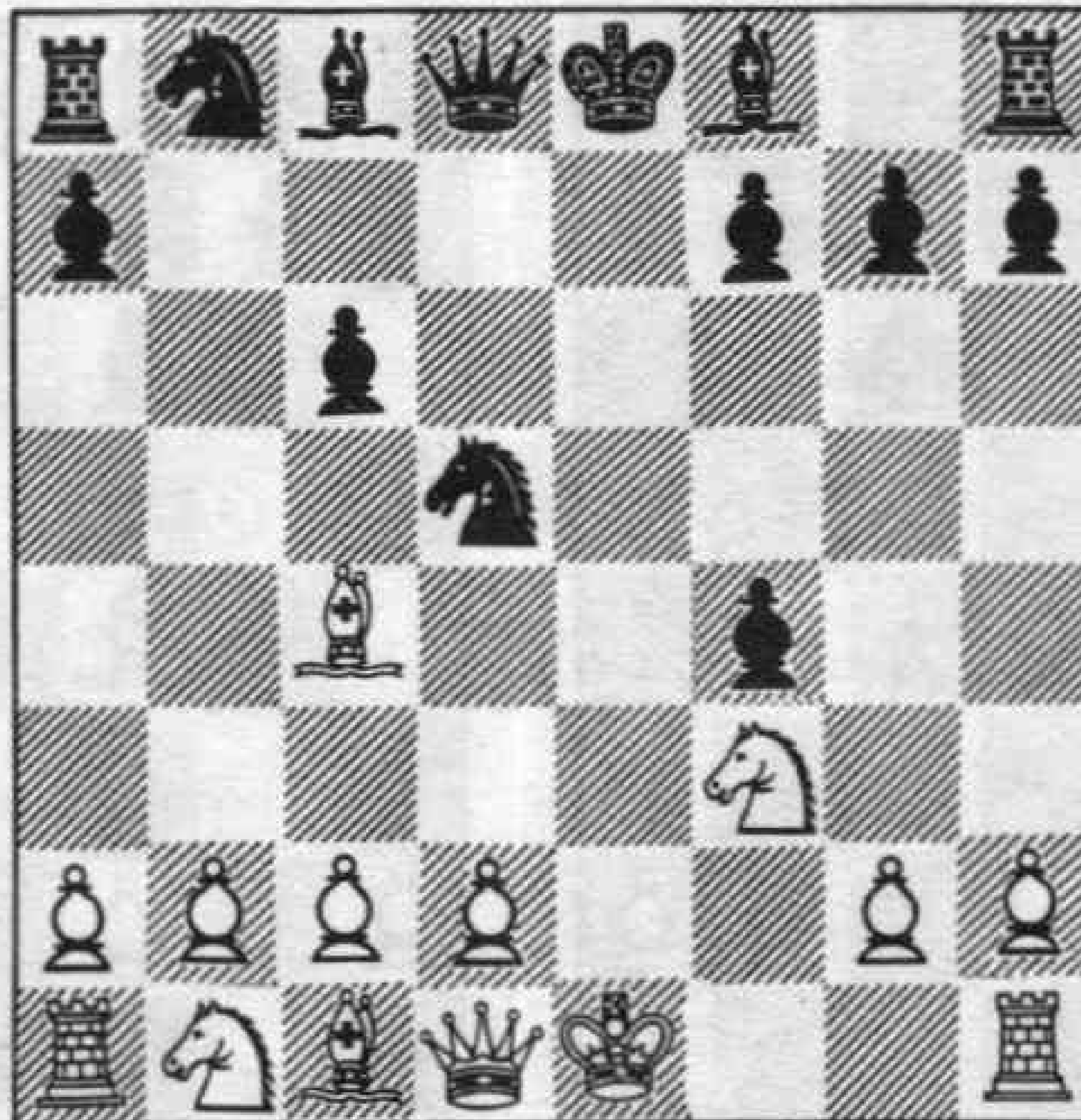


బలాలు పైకి రాకుండా అడ్డు తగులుతుంది) 5. e5 Ng4 6. 0 – 0 Nc6 7. d4 d5 8. e×d6 B×d6 తర్వాత నలుపు ఆట బాగా ఉంటుంది (569వ పటం.)

4. e×d5 Nf6 (570వ పటం).

(4. ... Q×d5 మంచిది కాదు. 5. Nc3 Qe6+ 6. Kf2! తర్వాత 7. Bb5+, 8. Re1 దెబ్బలు ఉంటాయి.)

571వ పటం



5. Bb5+

(5. c4కి జవాబుగా నలుపు 5. ... c6 6. d×c6 N×c6 7. d4 Bb4+ 8. Nc3 0—0 వరసలో ఆడచ్చు. ఆట సమానంగానే ఉంటుంది.)

5. ... c6 6. d×c6 b×c6 7. Bc4 Nd5 (571వ పటం).

నలుపు పరిస్థితి బాగానే ఉంది.

శకటపు గాంబిట్

2. ... e×f4 3. Bc4 d5

(3. ... Qh4+ మంచిది కాదు. తెలుపుకి కోటకట్టే అవకాశం పోయినప్పటికీ 4. Kf1 g5 5. Nc3 Nf6 6. Nf3 తర్వాత నల్ల మంత్రిని వెనక్కి తరుముతాడు. తెలుపుకి కేంద్రంలోను, బలాన్ని పైకి తేవడంలోను ఆధిక్యత లభిస్తుంది.

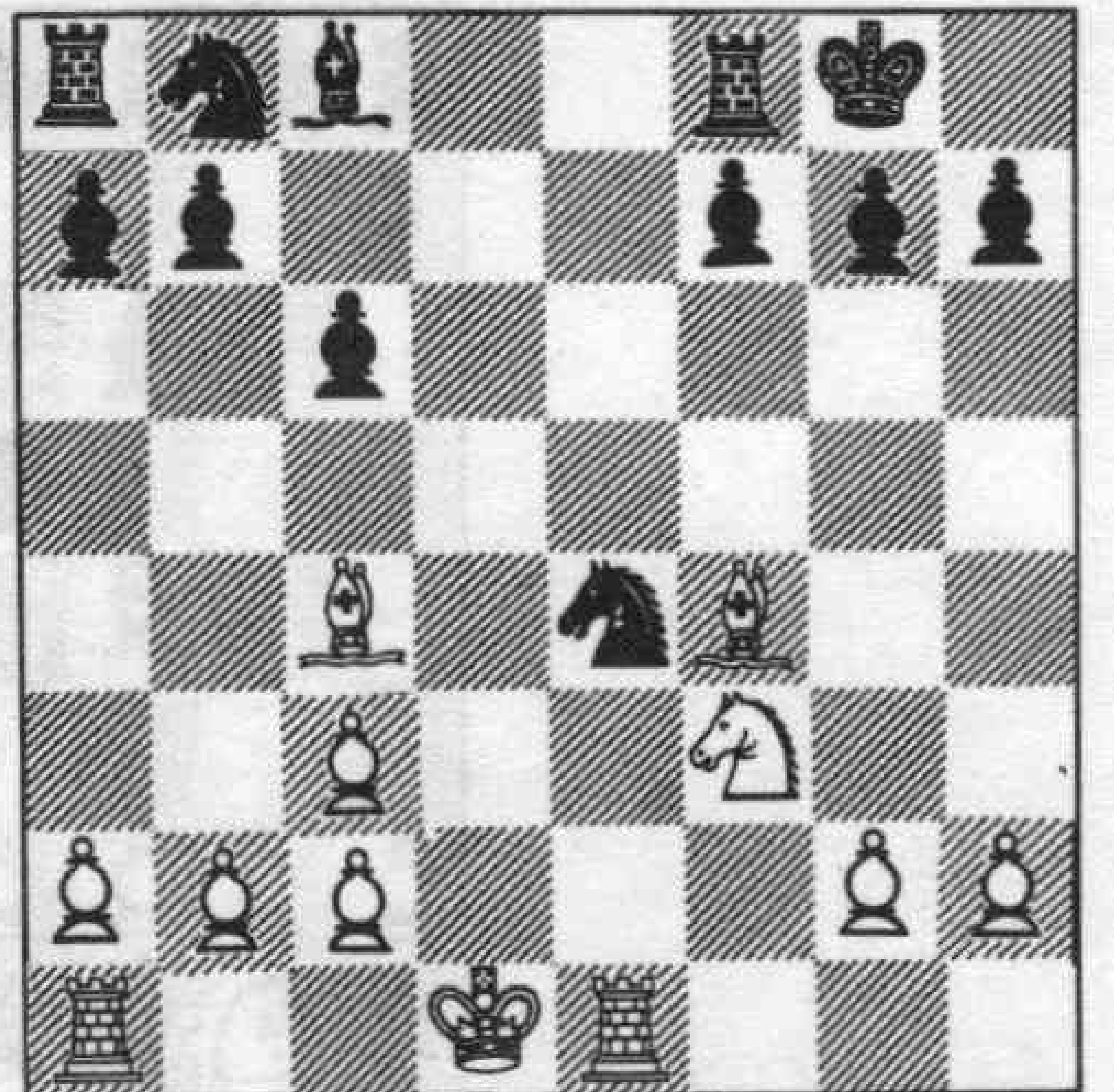
4. B×d5 Nf6! 5. Nc3 Bb4 6. Nge2 (572వ పటం).

(6. Nf3 B×c3 7. d×c3 c6 8. Bc4 Q×d1+ 9. K×d1

572వ పటం



573వ పటం

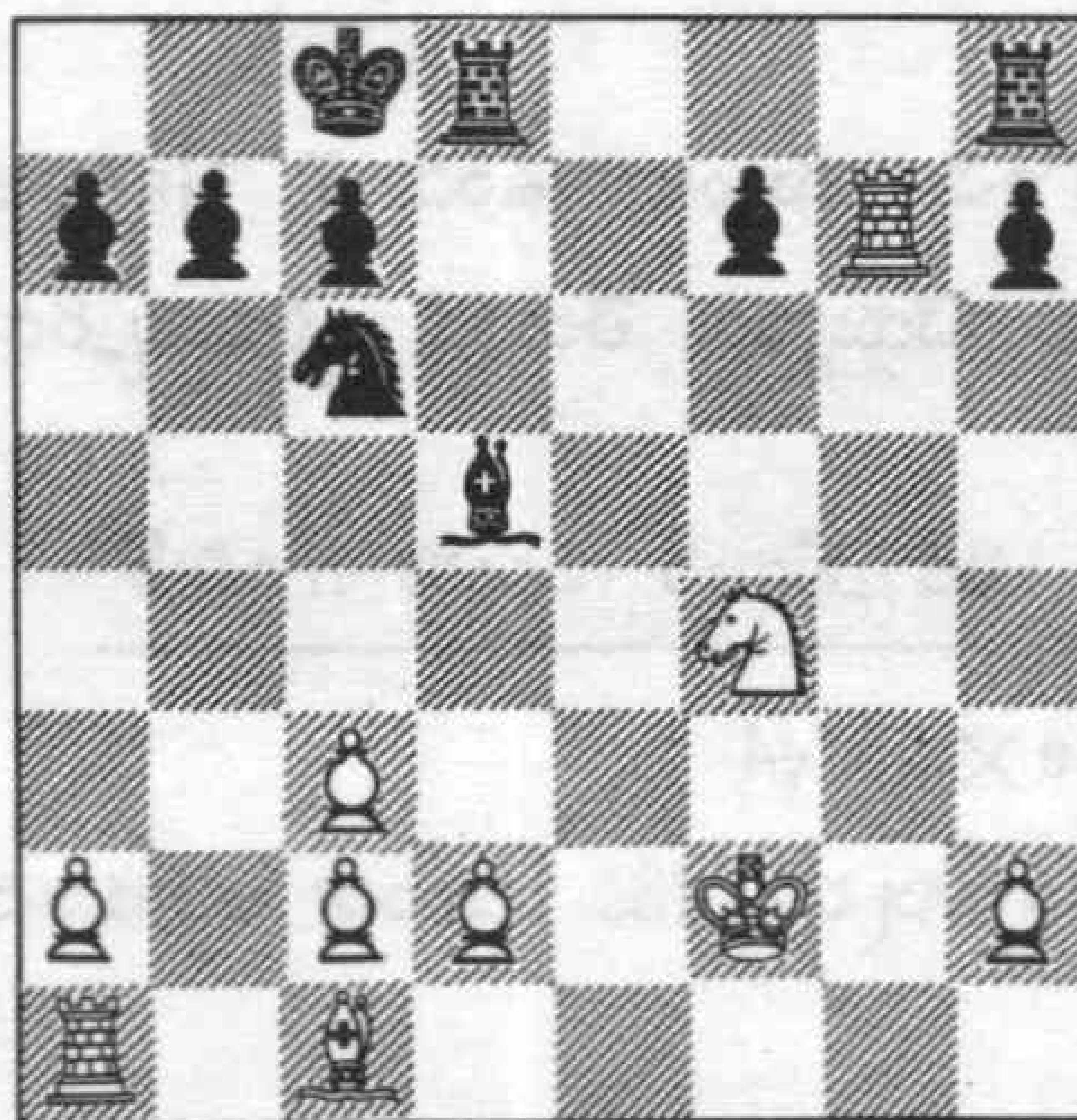


0—0 10. B×f4 N×e4 11. Re1 తర్వాత ఆట సమానంగా ఉంటుంది) (573వ పటం.)

6. ... B×c3 7. b×c3 N×d5 8. e×d5 Qh4+ 9. Kf1 Bg4

ఇద్దరికీ సమానావకాశాలున్నాయి. ఈ క్రింది వరసలో ఆట సాగవచ్చు: 10. Qe1 Q×e1+ 11. K×e1 f3 12. g×f3 B×f3 13. Rg1 B×d5 14. R×g7 Nc6 15. Nf4 0—0—0 16. Kf2 (574వ పటం).

574వ పటం



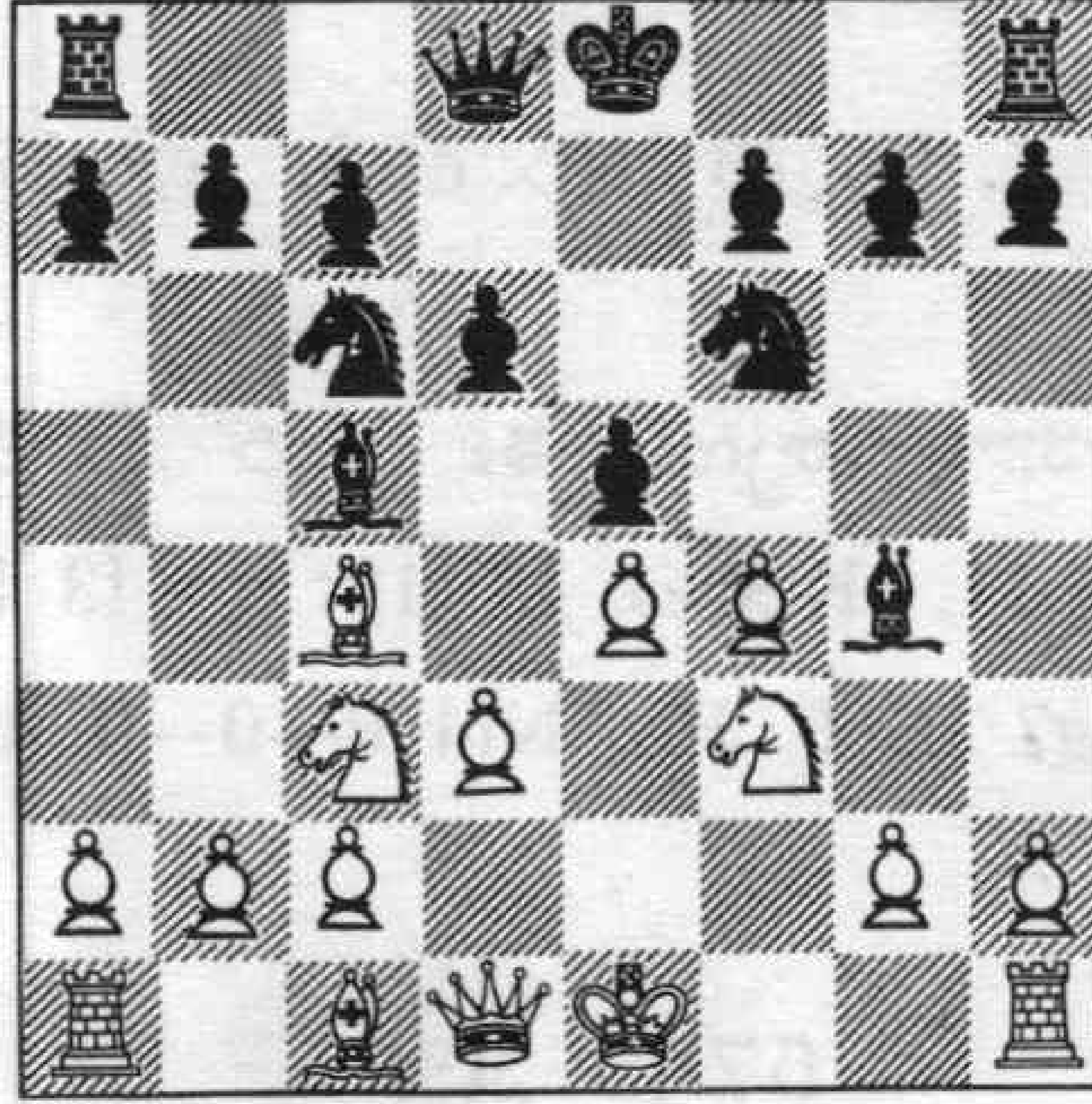
అంగీకరించని రాజు వైపు గాంబిట్

2. ... Bc5 3. Nf3

(3. f×e5? తప్పు. 3. ... Qh4+ 4. g3 Q×e4+ వరసలో తెలుపు ఏనుగుని కోల్పోతాడు.)

3. ... d6 4. Bc4 Nc6 5. d3 Nf6 6. Nc3 Bg4 (575వ పటం).

575వ పటం



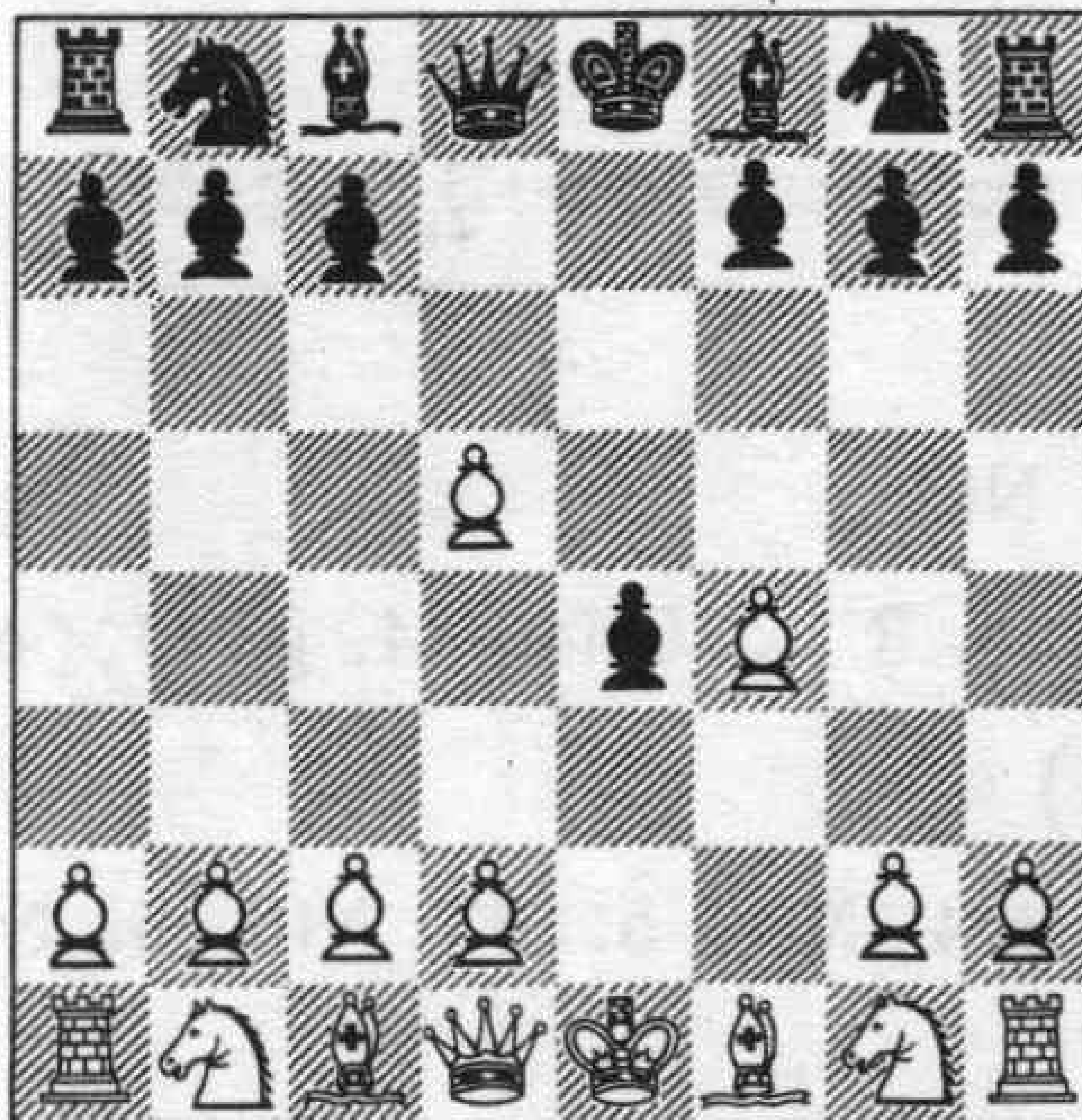
తెలుపు ఆట కొంచెం చురుకుగా ఉంది. 7. Na4 ఆడి సంకటం కల్గించే నల్ల శకటుని మార్పిడి చెయ్యడం తెలుపుకి శ్రేయస్కరం.

ఫల్క్బేయర్ ఎదురు గాంబిట్

2. ... d5 3. e×d5 e4

మంచి ఎత్తు, తెల్ల గుర్రం f3కి రాకుండా ఆపుతుంది (576వ పటం).

576వ పటం



4. d3 Nf6 5. Nd2

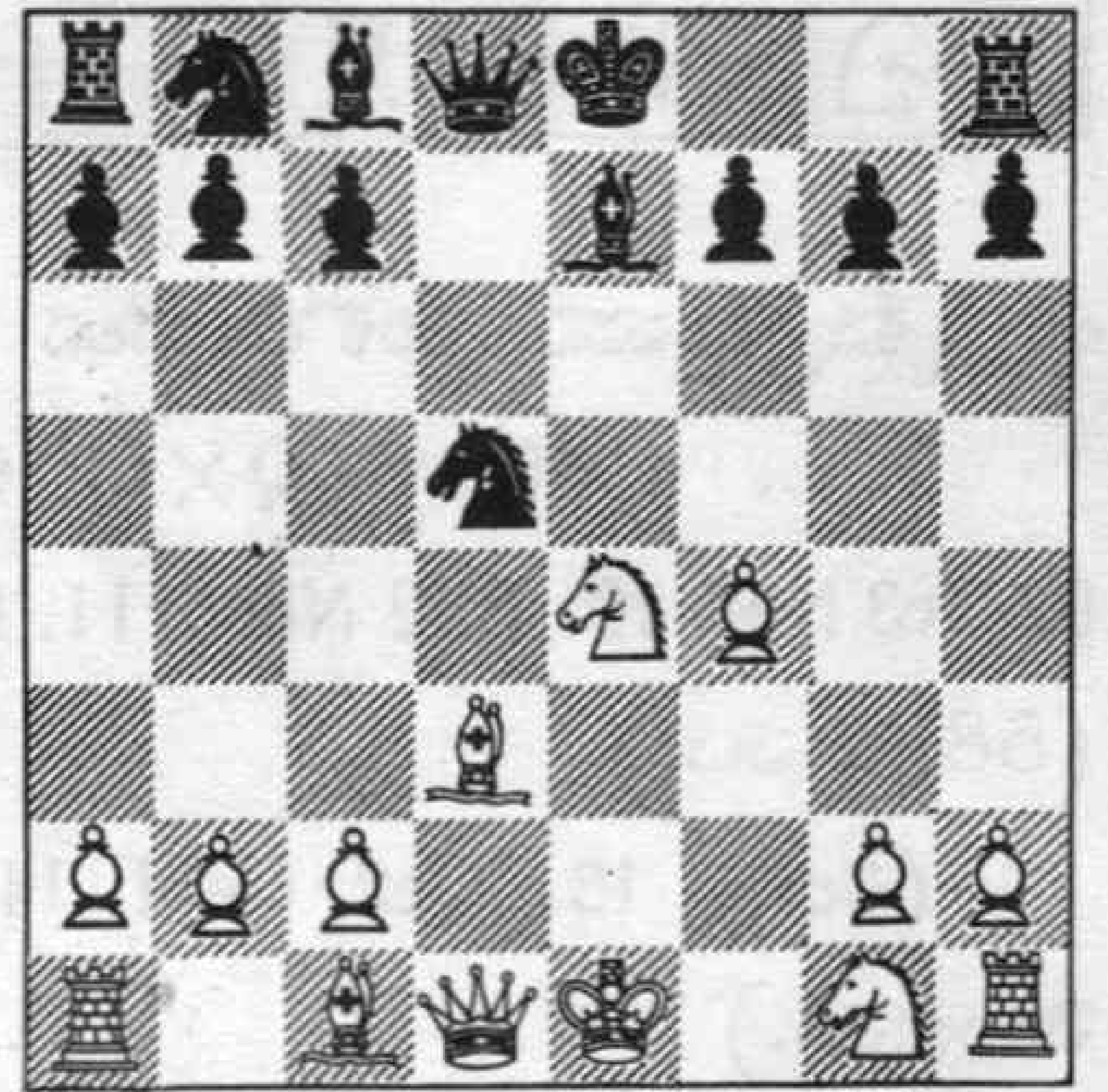
(ఇక్కడ బ్రాన్‌ష్టేన్ సలహానుసరించి 5. d×e4 N×e4 6. Be3 ఆడచ్చు. తర్వాత 6. ... Qh4+ 7. g3 N×g3 8. Nf3 వరసలో ఆట చాలా పదునుగా ఉంటుంది) (577వ పటం).

5. ... e×d3 6. B×d3 N×d5 7. Ne4 Be7, ఆట సమానంగా ఉంటుంది (578వ పటం).

577వ పటం



578వ పటం



చిగోరిన్ — దవీదొవ్

పీటర్స్‌బుర్గ్, 1874

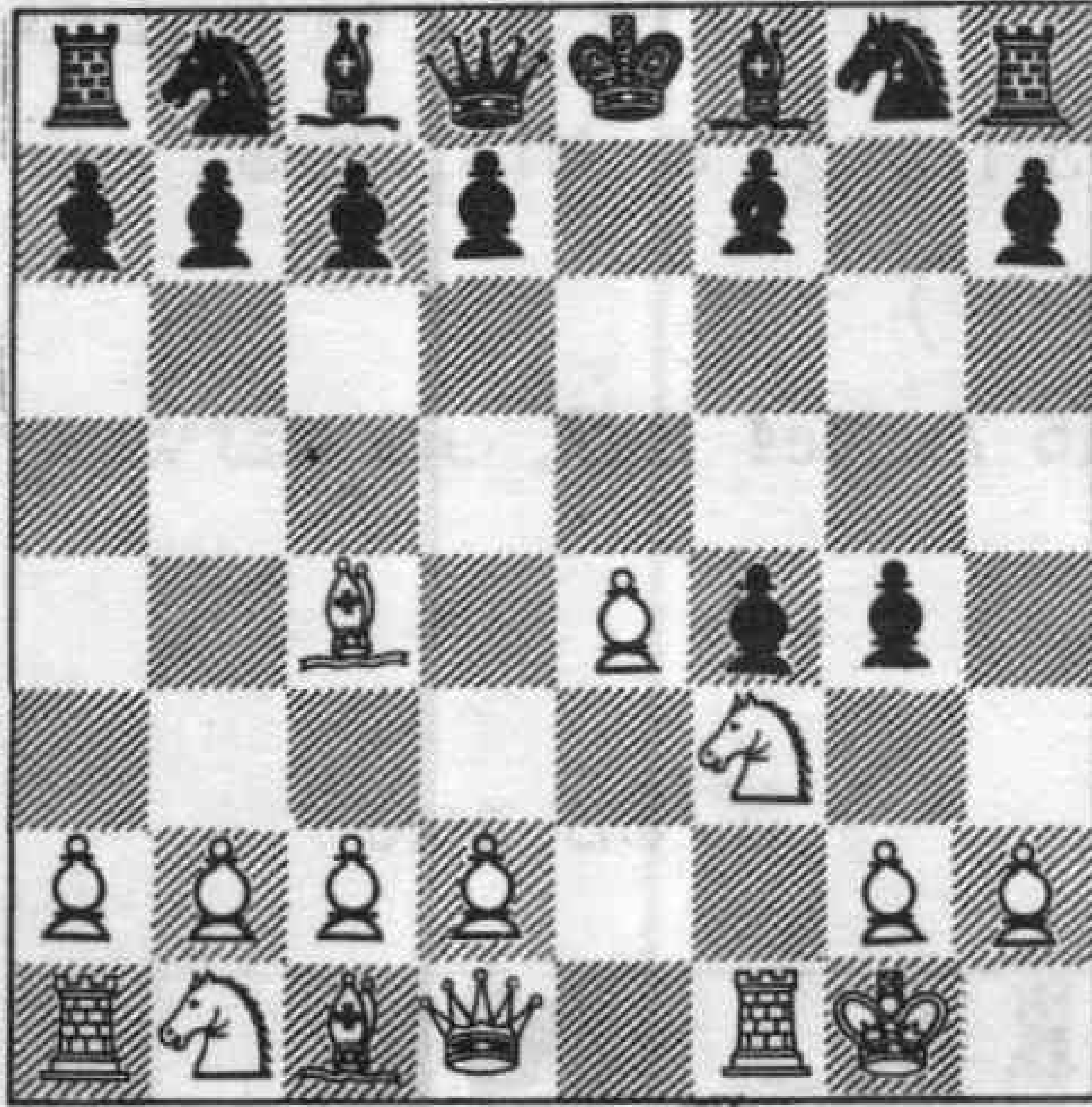
1. e4 e5 2. f4 e×f4 3. Nf3 g5 4. Bc4 g4 5. 0–0 (579వ పటం).

చిగోరిన్ గుర్రాన్ని బలి ఇచ్చేస్తున్నాడు. దీన్నే "మూచియో గాంబిట్" అంటారు.

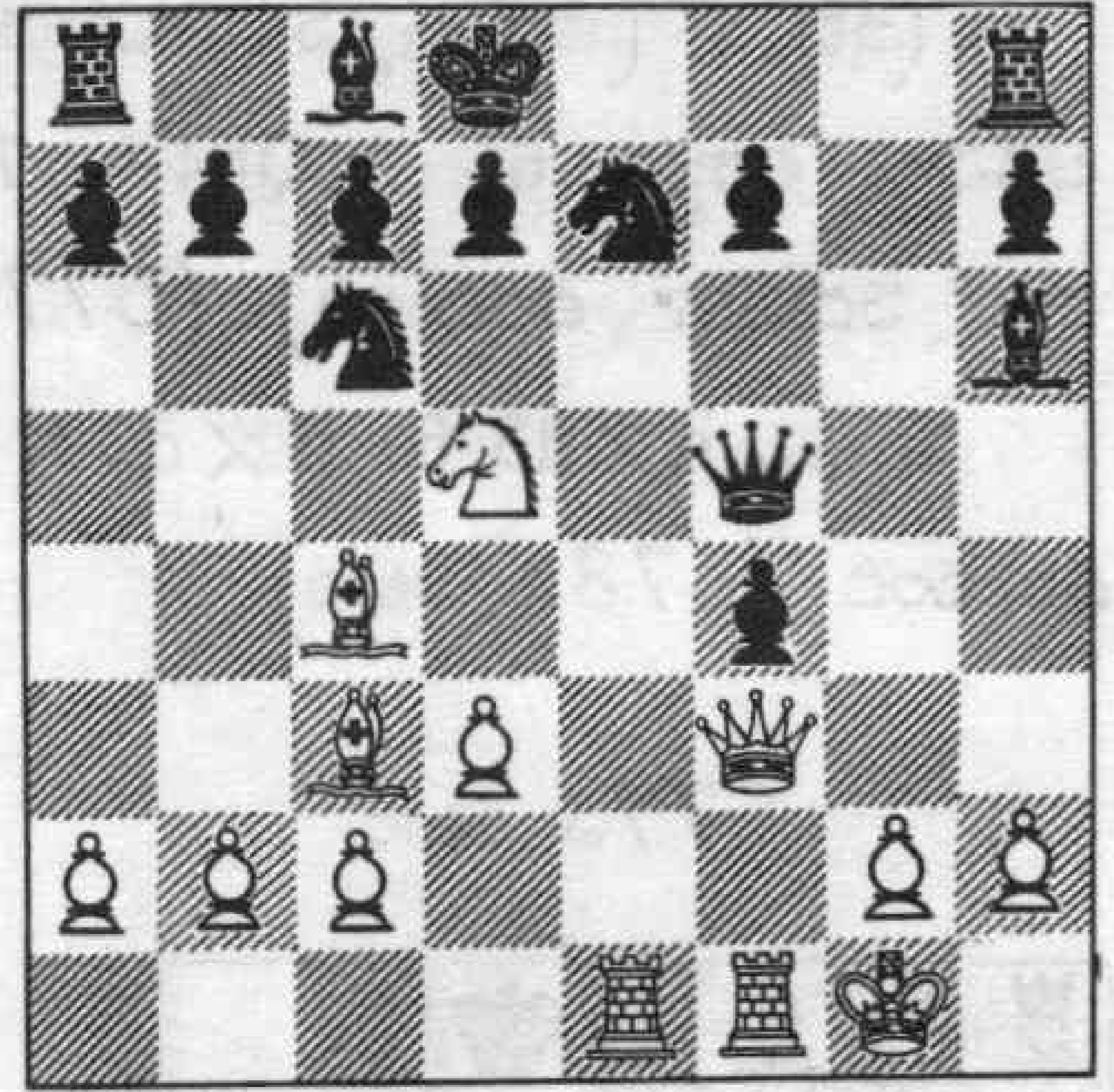
గుర్రం పోయినా తెలుపుకి బలాలు బాగా పైన ఉండటం చేత e, f శ్రేణుల్లో తీవ్రంగా దాడి చేసే అవకాశాలు చాలా ఉన్నాయి.

ఈ క్రింది వరసలో ఇచ్చిన ఎత్తులు (5 నుండి 12 వరకు) ఇరువర్గా

579వ పటం



580వ పటం



లకీ శ్రేష్టమైనవని పరిశోధనలవలన తేలింది.

5. ... g×f3 6. Q×f3 Qf6 7. e5 Q×e5 8. d3 Bh6 9. Nc3 Ne7 10. Bd2 Nbc6 11. Rae1 Qf5 12. Nd5 Kd8 13. Bc3! (580వ పటం)

(తెలుపు 13. Qe2 Qe6! 14. Qf3 Qf5, వరసలో ఆడి 'డ్రా' చెయ్యవచ్చు.)

13. ... Re8?

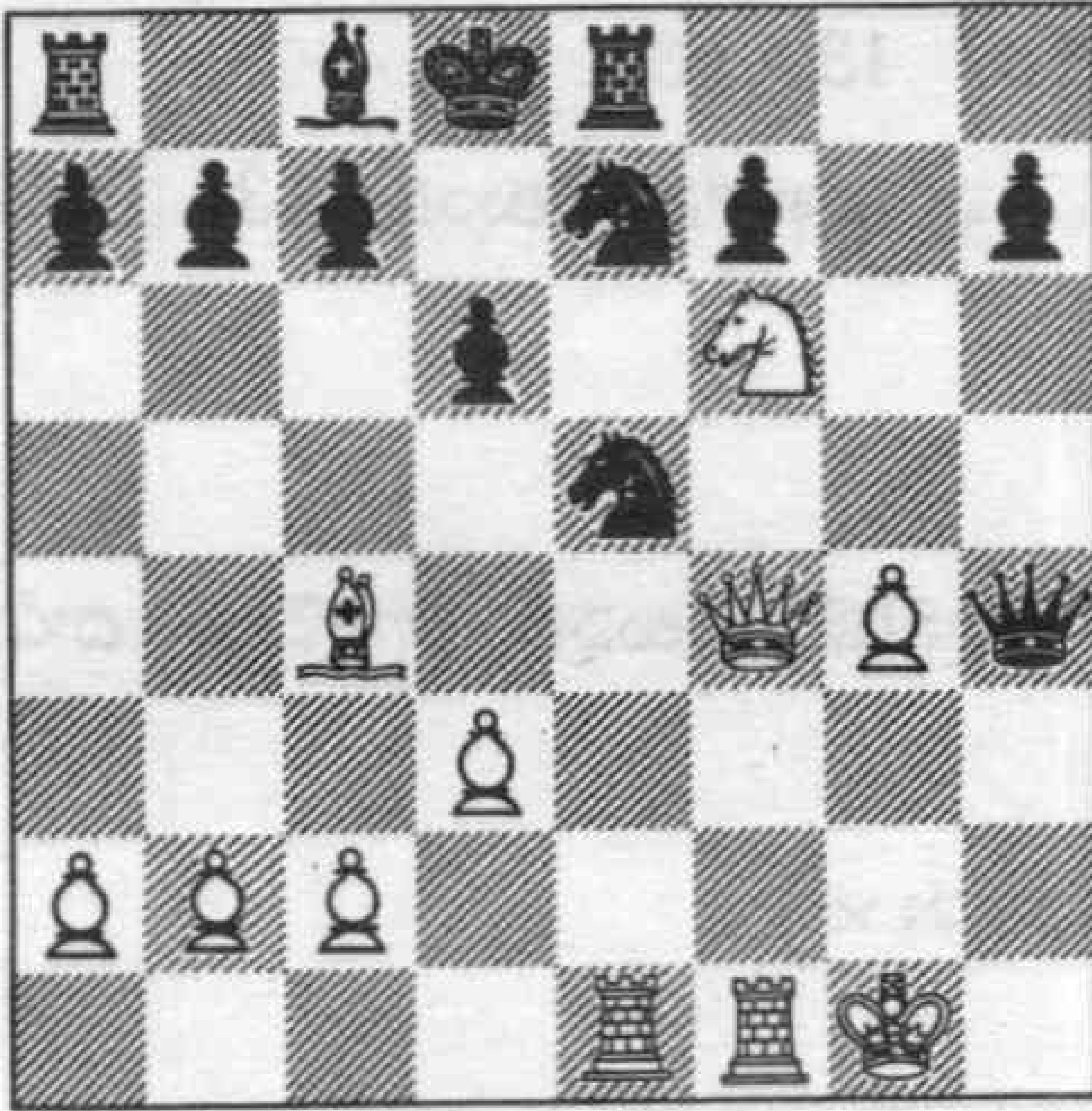
(ఇది తప్పు. ఈ గడిలో ఏనుగు తెరవులో పడి తెలుపు గుర్రం దాడి లోకి వస్తుంది. 13. ... Rf8 ఆడడం మెరుగు. అప్పుడు తెలుపు 14. g4! Qg6 15. h4 వరసలో దాడిని కొనసాగించవచ్చు.)

14. Bf6 Bg5 15. g4! Qg6 16. B×g5 Q×g5 17. h4! Q×h4 18. Q×f4 d6 19. Nf6! Ne5? (581వ పటం.)

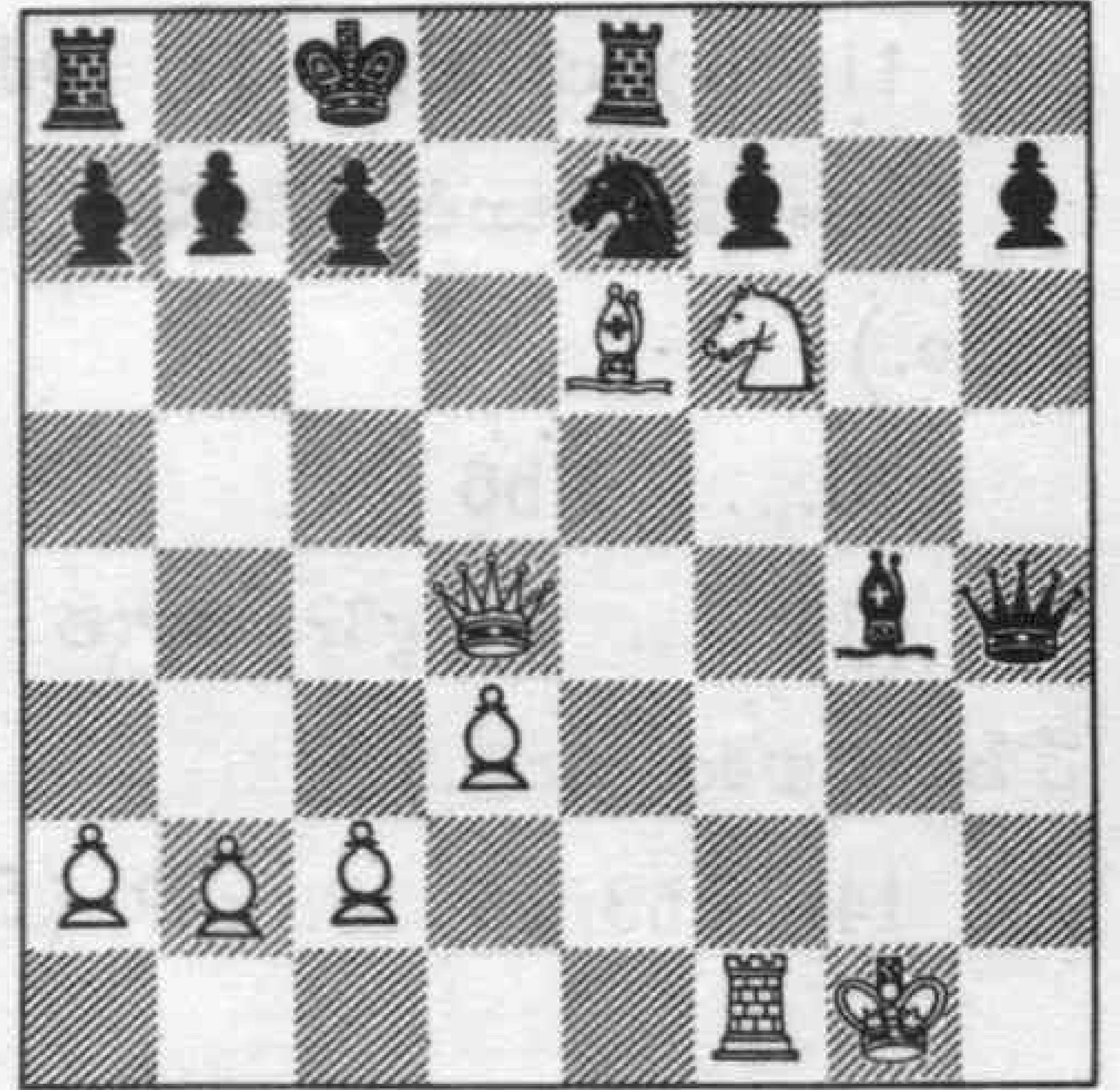
(19. ... Rf8 మెరుగు. ఇప్పుడు నల్ల రాజుని తీవ్రమైన దాడికి గురి చేయడానికి తెలుపు వాసిని బలి ఇచ్చి కేంద్రాన్ని పూర్తిగా తెరుస్తున్నాడు.

20. R×e5!! d×e5 21. Q×e5 B×g4 22. Qd4+ Kc8 23. Be6+!! (582వ పటం) 23. ... Kb8 24. Nd7+ Kc8 25. Nc5+ Kb8 26. Na6+! b×a6 27. Qb4++.

581వ పటం



582వ పటం



బ్రాన్‌స్టేన్ బొత్వీన్నిక్

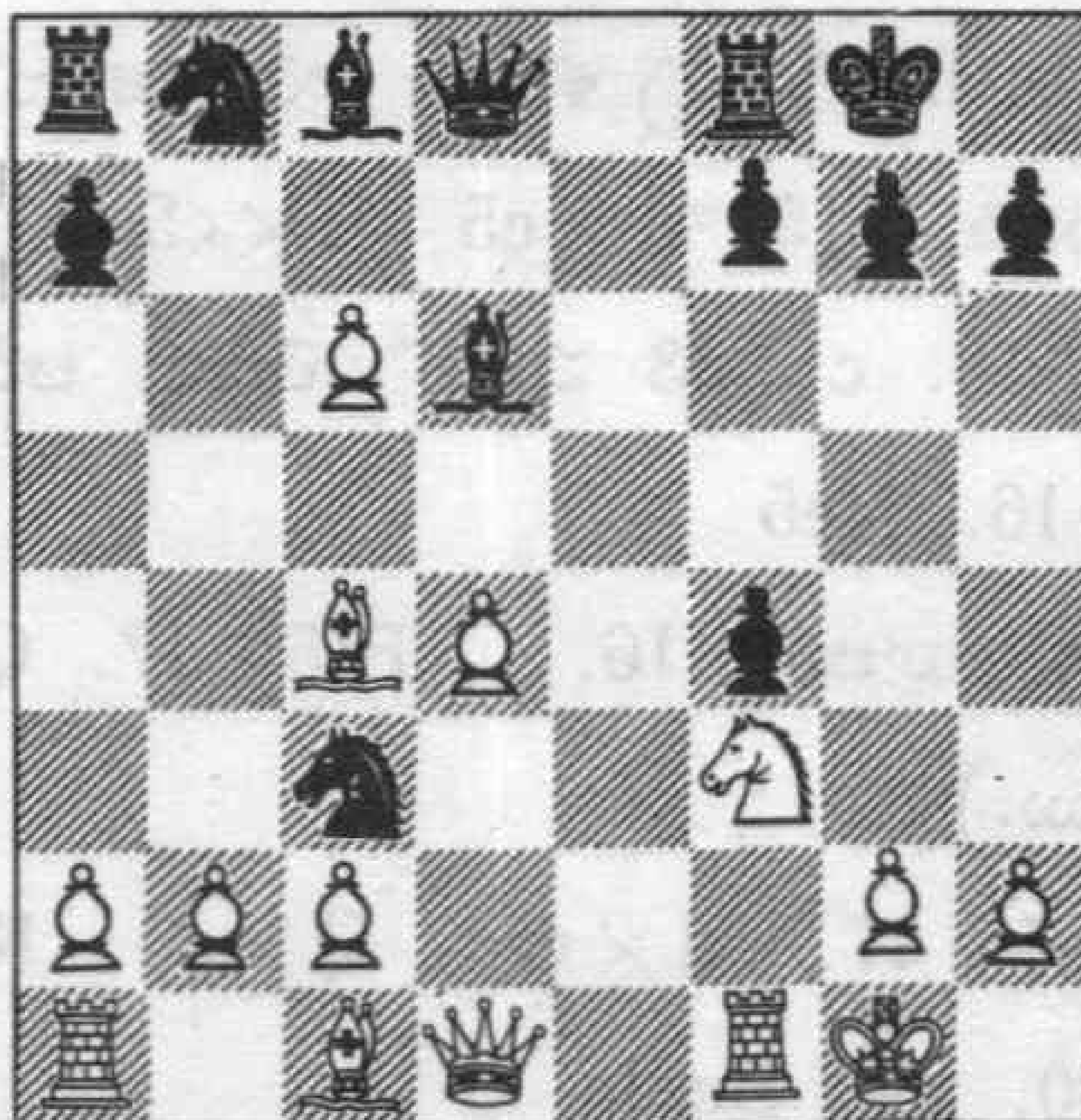
మాస్కో, 1952

1. e4 e5 2. f4 e×f4 3. Nf3 d5!

(రక్షణ చేసుకునేందుకు ఇది శ్రేష్ఠమైన విధానం. తెలుపు 4. e5 గాని ఆడితే 4. ... g5! జవాబు చాలా బలమైనది.)

4. e×d5 Nf6! 5. Bb5+ c6 6. d×c6 b×c6 7. Bc4 Nd5! 8. d4 Bd6 9. 0—0 0—0 10. Nc3 N×c3 (583వ పటం).

583వ పటం



(10. ... Be6 ఇంకా మంచిది.)

11. b×c3 Bg4 12. Qd3 Nd7 13. g3?

(ఈ పొరపాటుతో తెలుపుకి రాజు వైపు బలహీనమౌతుంది. 13. Bd2 నయం.)

13. ... Nb6

(13. ... f×g3? తర్వాత 14. Ng5!తో తెలుపుకి తీవ్రమైన దాడి చేసే అవకాశం ఉంది.)

14. Bb3 c5 15. c4? (584వ పటం)

584వ పటం



(ఇది మరో తప్పు. b3లో ఉన్న శకటు దారి మూసుకుపోయి అదెందుకూ పనికి రాకుండా పోతుంది. 15. d×c5 B×c5+ 16. Kh1 f×g3 17. Ng5 Q×d3 18. c×d3 వరసలో తెలుపు ఆడి ఉండాల్సింది.)

15. ... Qf6 16. Ne5

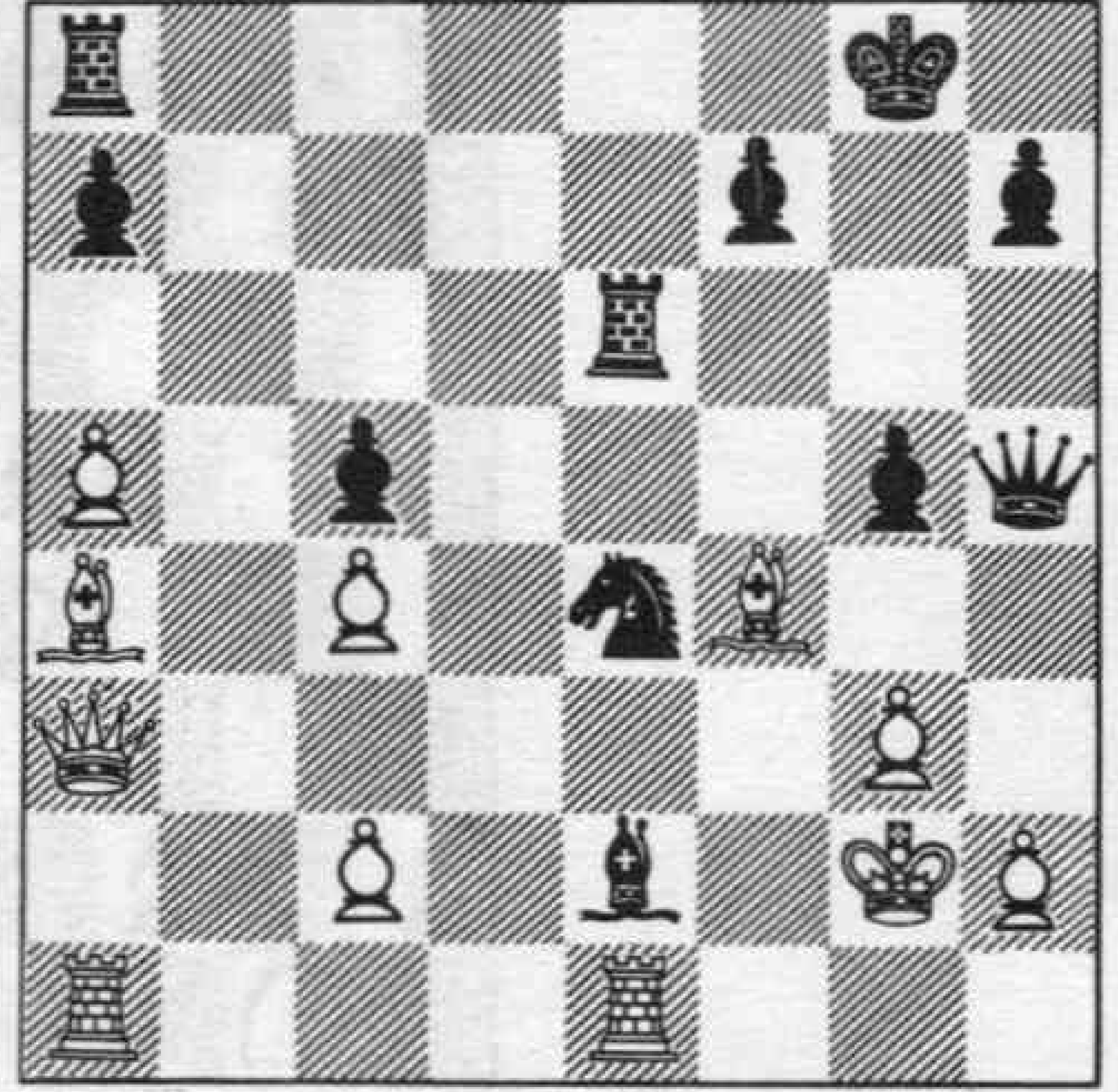
(16. c3 తప్పు. జవాబుగా 16. ... Bf5! 17. Qd1 f×g3 మొదలైన ఎత్తులు వస్తాయి.)

16. ... B×e5 17. d×e5 Q×e5 18. B×f4 Qh5 19. Rfe1 Re8 20. a4 Be2!

585వ పటం



586వ పటం



దాడి ఉద్ధృతమౌతోంది (585వ పటం).

21. Qc3 Nd7 22. a5 Nf6 23. Ba4 Re6 24. Kg2 Ne4 25. Qa3 g5! (586వ పటం).

తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. శకటు వెనక్కి తగ్గాక 26. ... Rh6 నిశ్చయంగా గెలుస్తుంది.

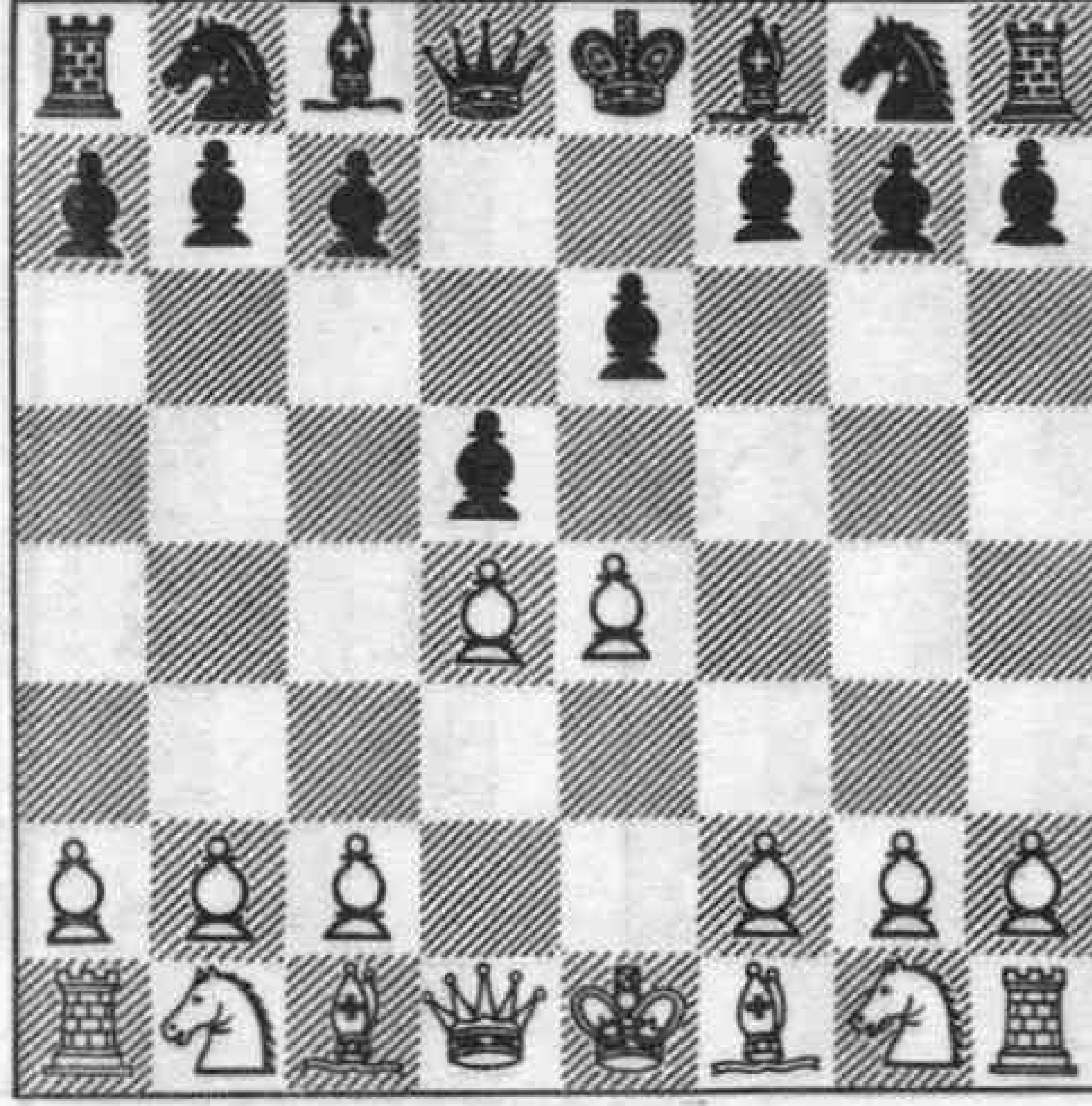
సగం తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశలు

ఫ్రెంచి రక్షణ

1. e4 e6 2. d4 d5 (587వ పటం).

ఈ రీతిలో నలుపుకి కొంచెం ఇరుకైనా స్థిరమైన పరిస్థితి ఉంటుంది. కాని ఇందులో లొసుగు ఏమిటంటే కొన్ని వరసలలో c8లో ఉన్న శకటు మూసుకు పోతుంది. ప్రతిగా నలుపు c5 ఆడి కేంద్రంలో చురుగ్గా ఎదురు దెబ్బ తీసే అవకాశం ఉంటుంది. 2. ... d5 తర్వాత e4లో ఉన్న తెల్ల బంటు దాడిలోకి వచ్చింది. తెలుపు దాన్ని మార్పిడి చేస్తూ 3. e×d5 గాని, ముందుకు తోస్తూ

587వ పటం



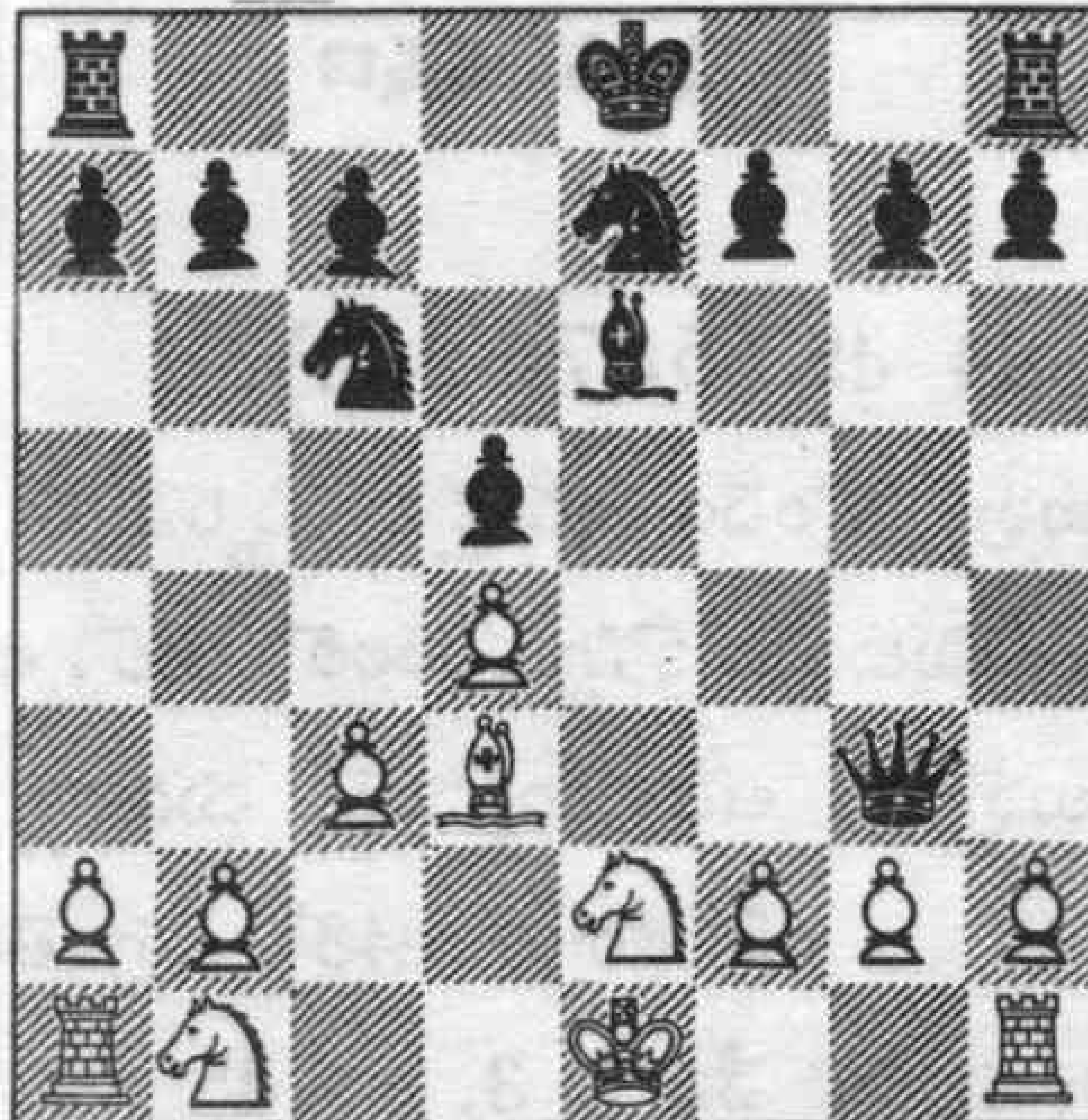
3. e5 గాని, కాచుకుంటూ 3. Nc3 లేక 3. Nd2 గాని ఆడవచ్చు. దీన్ని బట్టి ఫ్రెంచి రక్షణలో నాలుగు ముఖ్యమైన వరసలు ఉన్నాయి.

1. మార్పిడి వరస

3. e×d5 e×d5

మార్పిడి వరసలో వచ్చే అనురూపమైన పరిస్థితులలో ఇరుపక్షాలకీ చెప్పుకో దగ్గ ఆధిపత్యం ఉండదు.

588వ పటం



4. Bd3 Nc6 5. c3 Bd6 6. Qf3 Be6 7. Ne2 Qd7 8. Bf4 Nge7 9. B×d6 Q×d6 10. Qg3 Q×g3 (588వ పటం)

ఆట సమానంగా ఉంది.

2. e4—e5 ఎత్తుతో కూడిన వరస

3. e5 c5! 4. c3 Qb6! (589వ పటం).

ఈ ఎత్తు గమనించదగ్గది. d4 బంటుమీద ఇంకా వత్తిడి తెస్తూ నలుపు b2 బంటుమీద కూడా ఓ కన్ను వేసి ఉంచుతున్నాడు. ఇందుమూలంగా తెలుపుకి మంత్రి వైపు బలాలని (b1లోని గుర్రం, c1లోని శకటు) పైకి తేవడానికి ఆలశ్యమవుతుంది. ఇటువంటి పరిస్థితిలో మంత్రిని ముందుగానే పైకి తేవడం సరైనదే. పైగా b6లో మంత్రిని దాడి చేసేందుకు తెలుపుకి దారి లేదు.

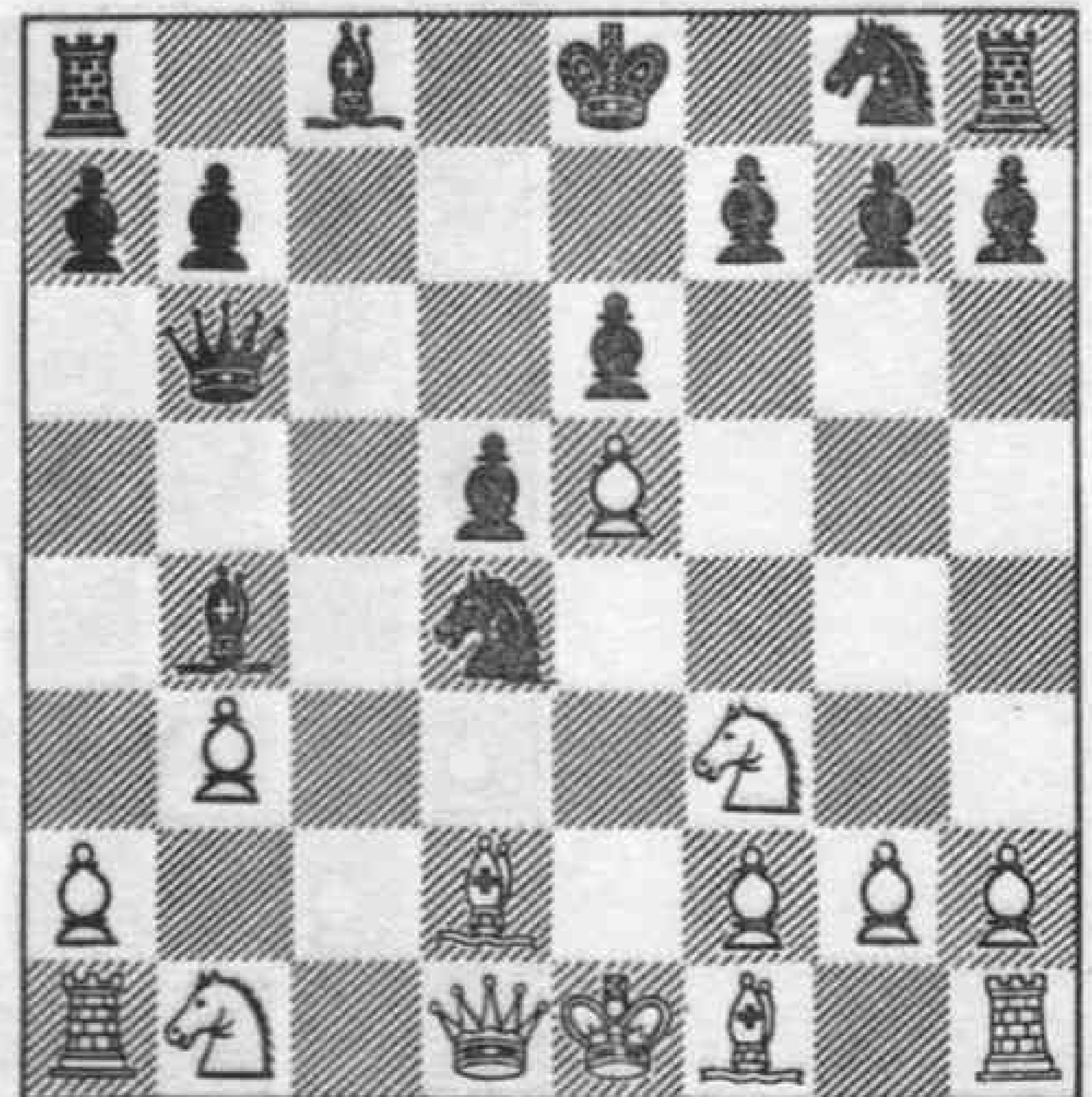
5. Nf3 Nc6 6. a3

[6. b3? తప్పు. జవాబుగా 6. ... c×d4 7. c×d4 Bb4+ 8. Bd2 N×d4 (590వ పటం). 7. b4 వేసి d4 గడిమీద వత్తిడి తగ్గించే ఉద్దేశంతో తెలుపు 6. a3 ఆడుతున్నాడు. కాని నలుపు ఈ పథకాన్ని అడ్డుకుంటాడు.]

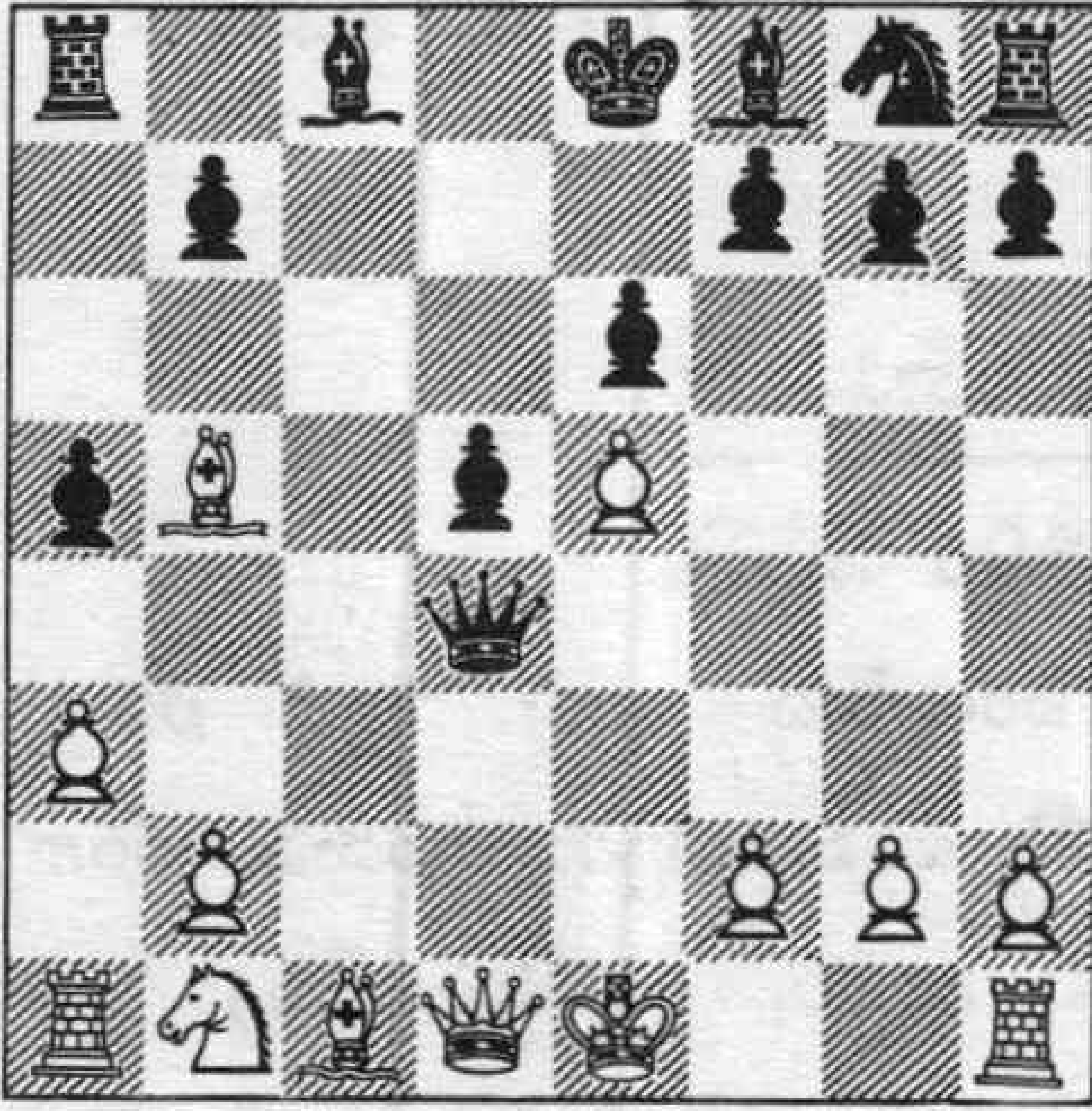
589వ పటం



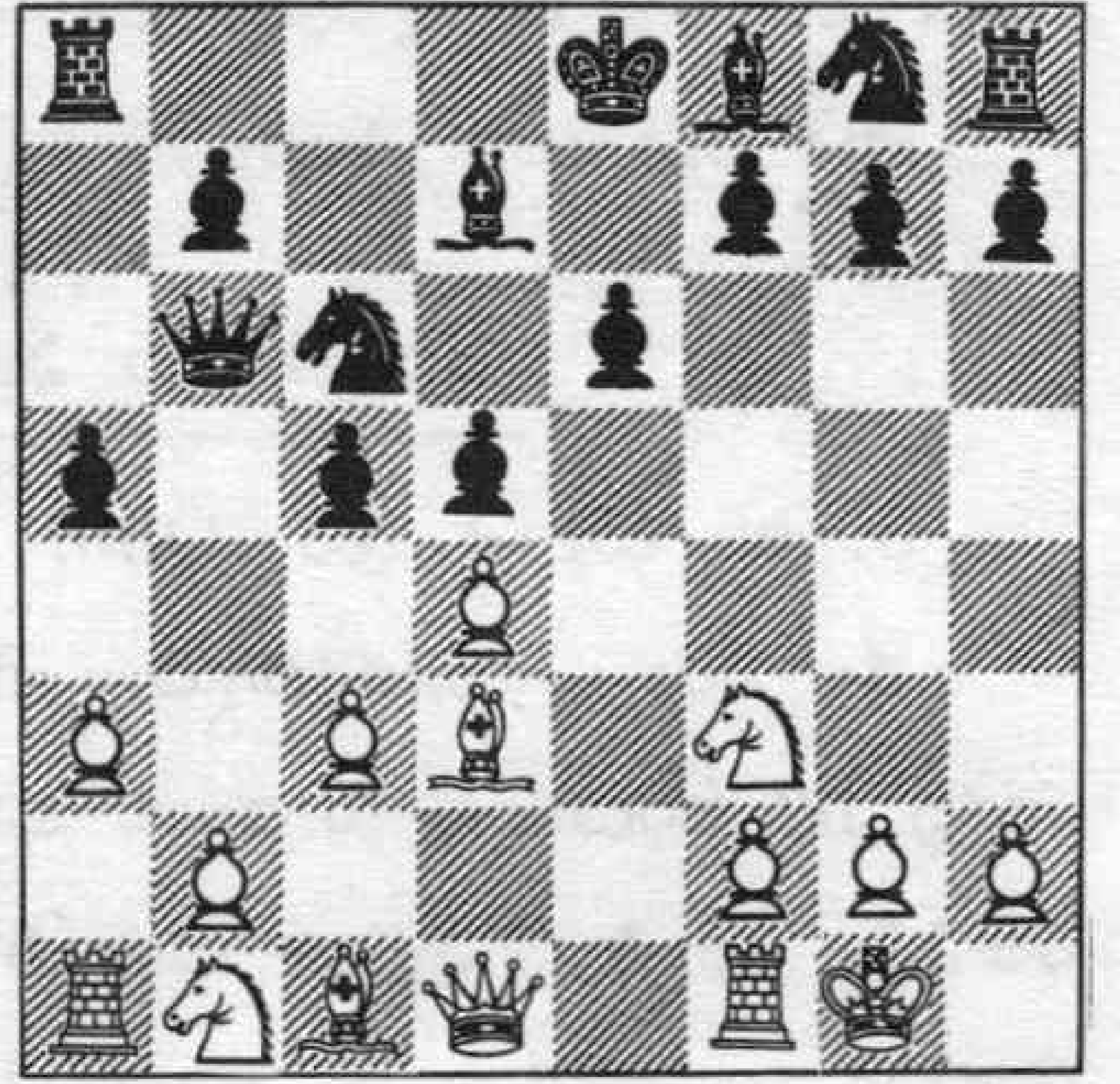
590వ పటం



591వ పటం



592వ పటం



6. ... a5 7. Bd3

(బలాల్ని పైకి తెస్తూ తెలుపు ఒక ఉచ్చు పన్నుతున్నాడు. నలుపు బంటుని గెల్చుకునే ఉద్దేశంతో 7. ... c×d4 8. c×d4 N×d4? 9. N×d4 Q×d4? 10. Bb5+ (591వ పటం) తర్వాత అతని మంత్రి పోతుంది.)

7. ... Bd7 8. 0—0! (592వ పటం).

పై చెయ్యి సాధించడం కోసం తెలుపు ఒక బంటునిచ్చేస్తున్నాడు.

593వ పటం



8. ... c×d4 9. c×d4 N×d4 10. N×d4 Q×d4 11. Nc3! Qb6 (593వ పటం)

(రెండో బంటుని కూడా తీసుకోవడం ప్రమాదకరం. 11. ... Q×e5 తర్వాత 12. Re1 Qd6 13. Nb5 ఆడి తెలుపు తీవ్రమైన దాడి చేస్తాడు.)

12. Qe2

బలి ఇచ్చిన బంటుకి ప్రతిగా తెలుపుకి పై చేయి వచ్చింది.

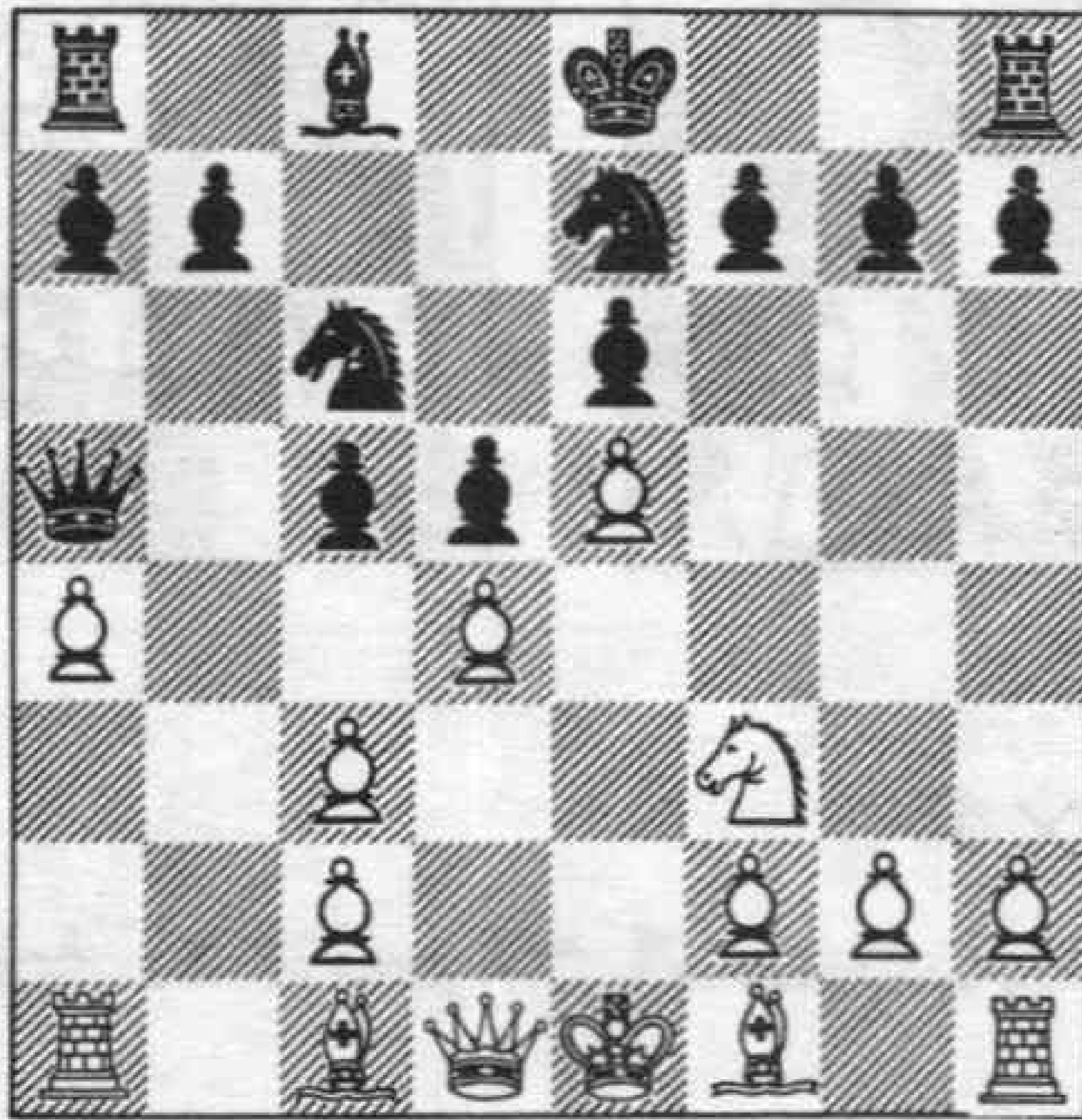
3. నించోవిచ్ వరస

3. Nc3 Bb4

(3. ... Nf6 కూడా ఆడచ్చు.)

4. e5 c5 6. a3 B×c3+ 6. b×c3 Ne7 7. a4 Nbc6 8. Nf3 Qa5 (594వ పటం)

594వ పటం



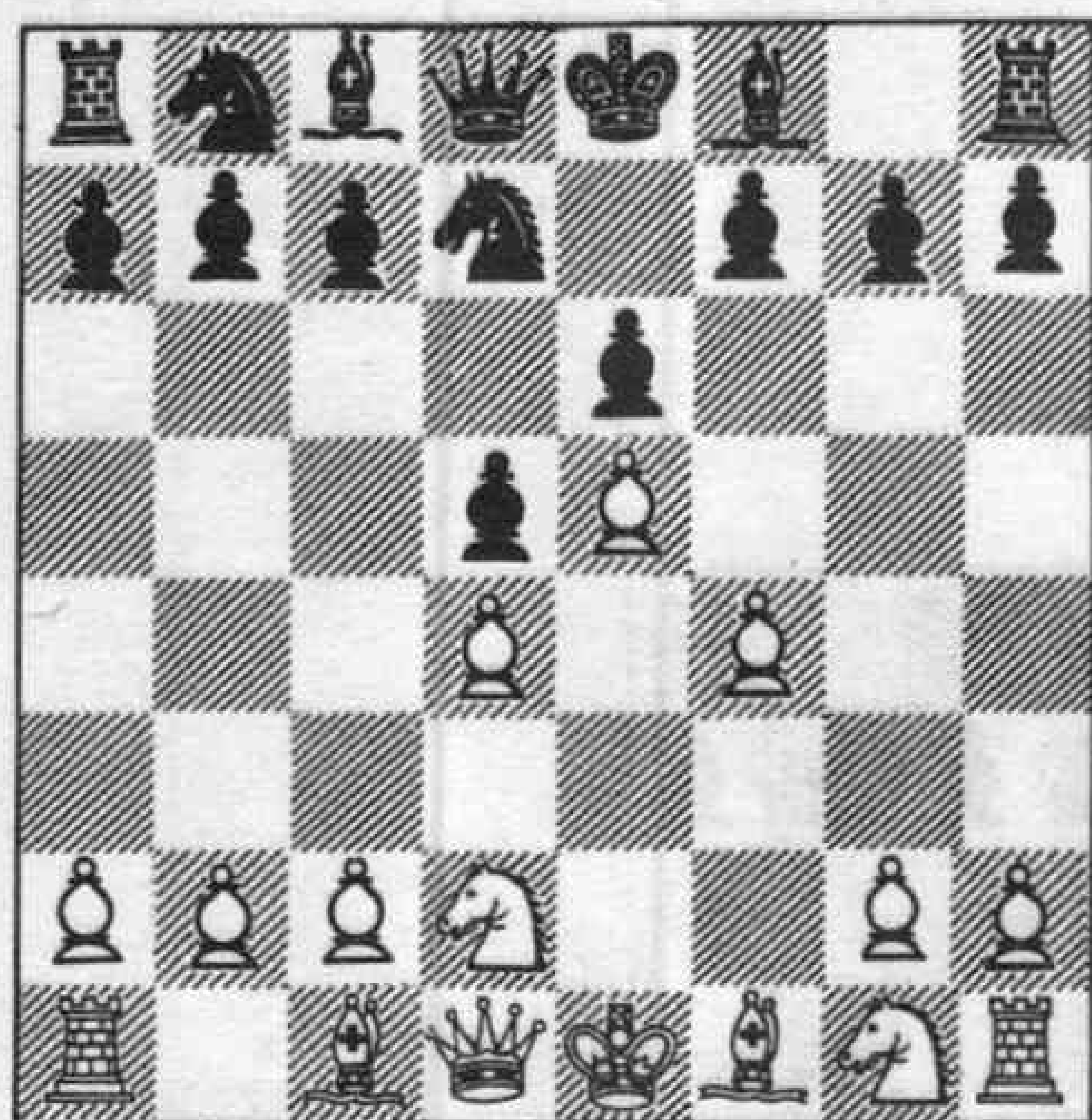
(పరిస్థితి క్లిష్టంగా ఉంటుంది. 9. Bd2కి జవాబుగా నలుపు 9. ... c4 ఆడవచ్చు. లేక 9. Qd2కి బదులుగా Bd7, Rc8 ఎత్తుల తర్వాత c శ్రేణిలో వత్తిడి తెస్తూ ఆట కొనసాగించవచ్చు.)

4. తరాష్ వరస (3. Nd2)

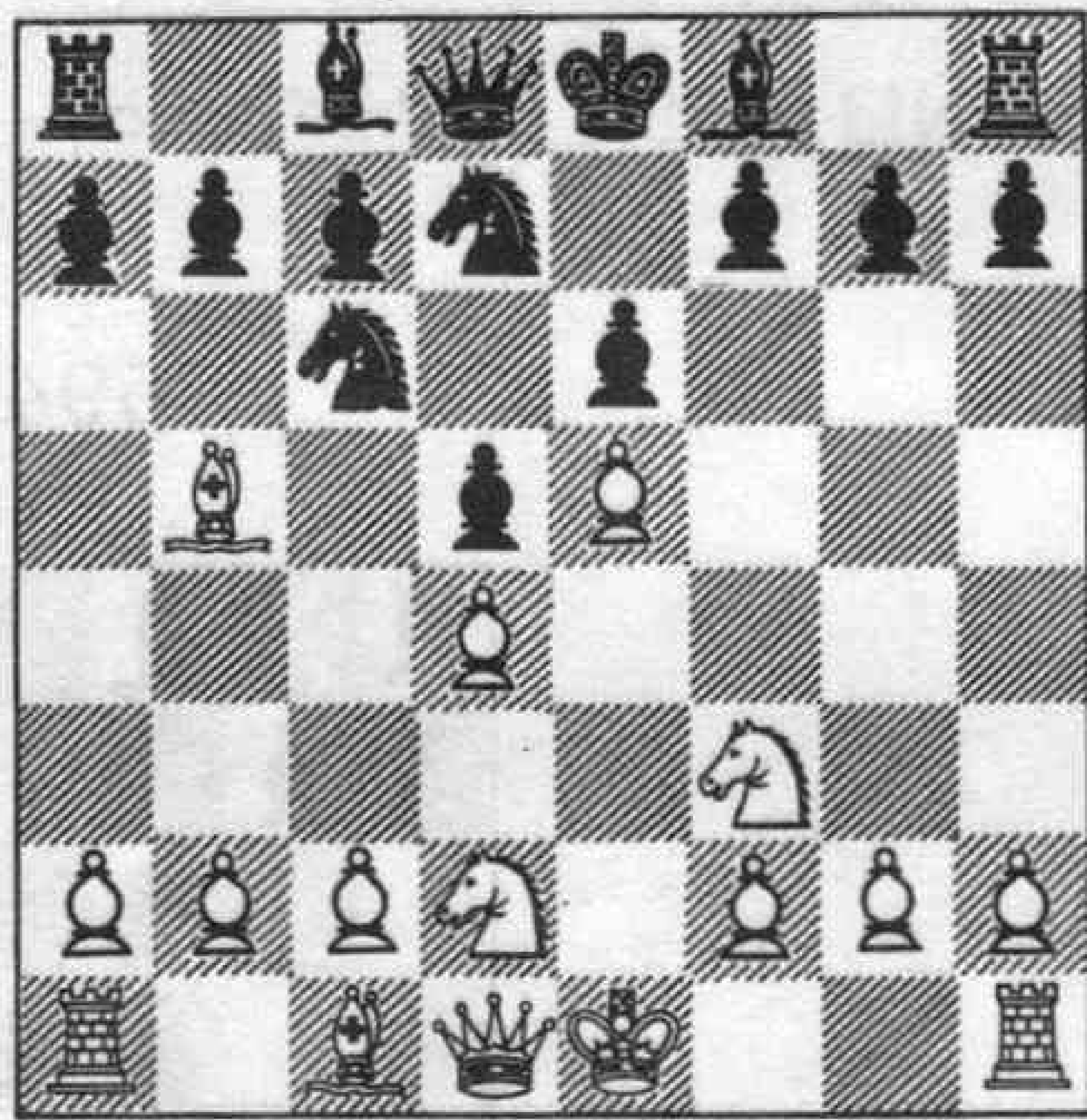
3. Nd2 c5!

(ఈ ఎత్తు తర్వాత d5లో నల్ల బంటు ఒంటరి దౌతున్నప్పటికీ ఆట పూర్తిగా తెరుచుకు పోవడంవలన నల్ల త్వరగా పైకి వస్తాయి. ఆట తేలిక పడుతుంది. వేరే వరసలేమిటంటే – 3. ... Nf6 4. e5 Nfd7 5. f4 (595వ పటం); 3. ... Nc6 4. Ngf3 Nf6 5. e5 Nd7 6. Bb5 (596వ పటం). ఇవి క్లిష్టమైన పరిస్థితులకి దారి తీస్తాయి. నలుపు ఆట కొంచెం ఇరుగ్గా ఉంటుంది.

595వ పటం



596వ పటం



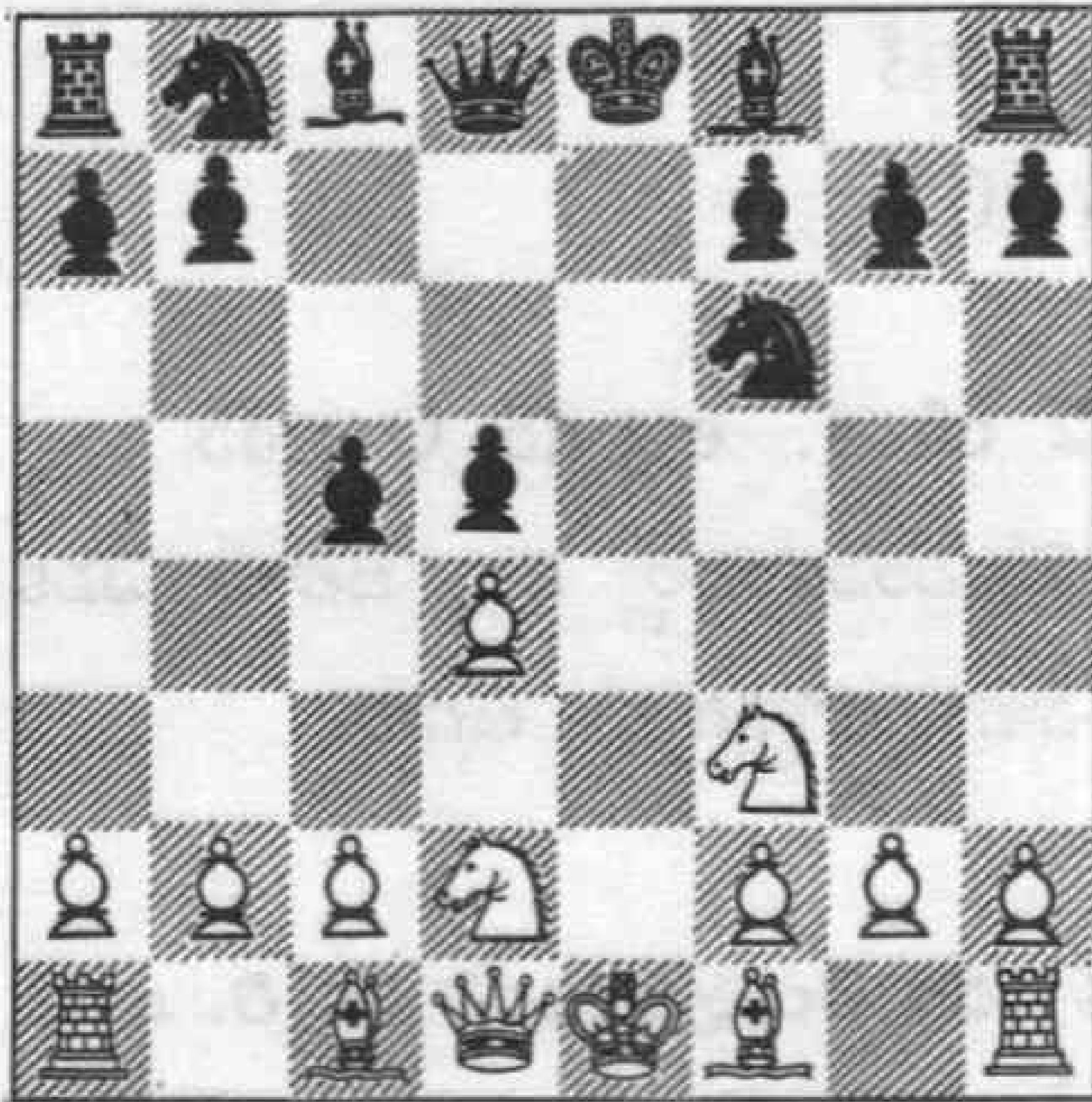
4. e×d5 e×d5

మంత్రితో d5 బంటుని చంపితే సాగే ఆట కోసం కింద ఇచ్చిన ష్టైన్ – ఉల్‌మన్ ఆట చూడండి.

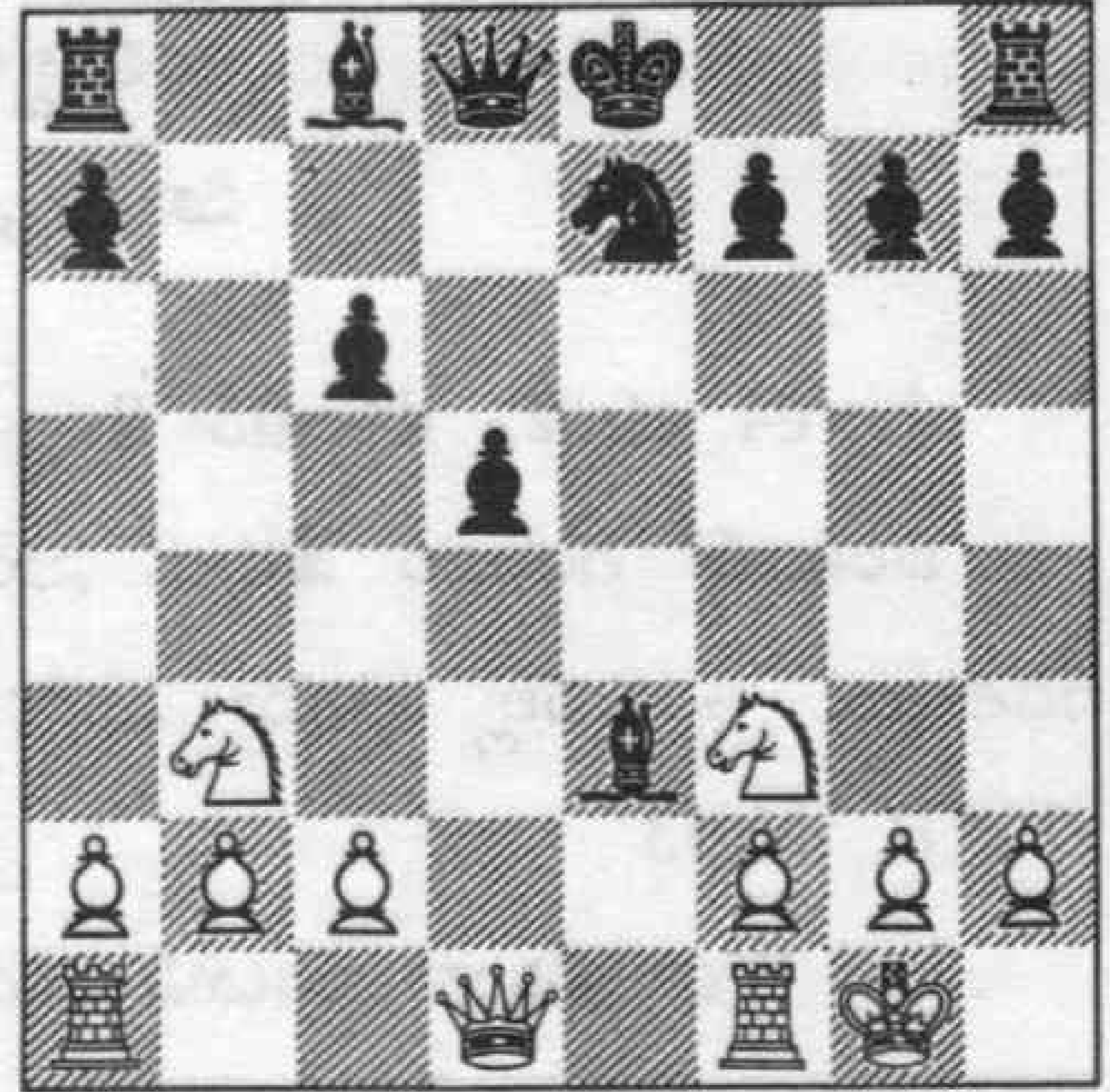
5. Ngf3 Nf6 (597వ పటం).

[ఇక్కడ 5. ... Nc6 కూడా ఆడతారు గాని, 6. Bb5 తర్వాత నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడం కొంచెం కష్టమవుతుంది. ఉదాహరణకు 6. ... Bd6 7. 0—0 Nge7 8. d×c5 B×c5 9. Nb3 Bb6 10. Be3! B×e3

597వ పటం



598వ పటం

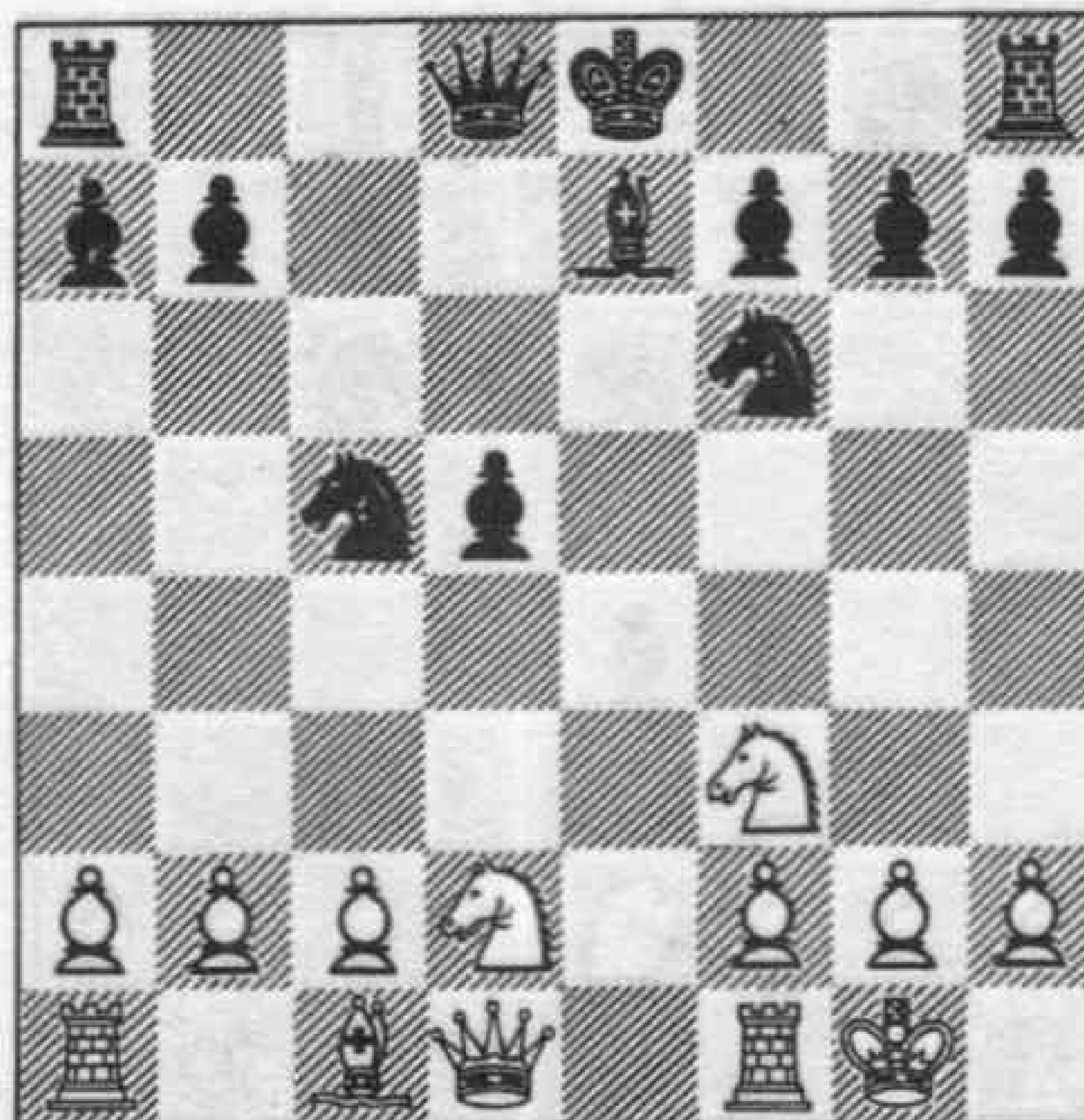


11. B×c6+, b×c6 (598వ పటం) (11. ... N×c6 12. Re1) 12. f×e3 వరస తర్వాత తెలుపు నల్ల గళ్లద్వారా చాలా వత్తిడి తెస్తాడు.]

6. Bb5+ Bd7 7. B×d7+ Nb×d7 8. 0—0 Be7 9. d×c5 N×c5 (599 పటం)

ఇద్దరికీ సమానావకాశాలున్నాయి. d5లో బంటువల్ల నలుపుకి కేంద్రంలో c4, e4 గళ్ళు అదుపులో ఉంటాయి.

599వ పటం



షైన్ ఉల్‌మన్

అంతర్జాతీయ పోటీ

మాస్కో, 1967

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nd2 c5 4. e×d5 Q×d5

బంటుతో చంపడం క్షేమం. మంత్రితో చంపడంవల్ల నల్ల బలాలు వెనక బడతాయి. అందువల్ల అతను ముందు చాలా జాగ్రత్తగా ఆడాలి.

5. Ngf3

ఇలా తాత్కాలికంగా బంటుని వదులుకోవడం తెలుపుకి మంచి పద్ధతి. అతని బలగం త్వరగా పైకి వస్తుంది.

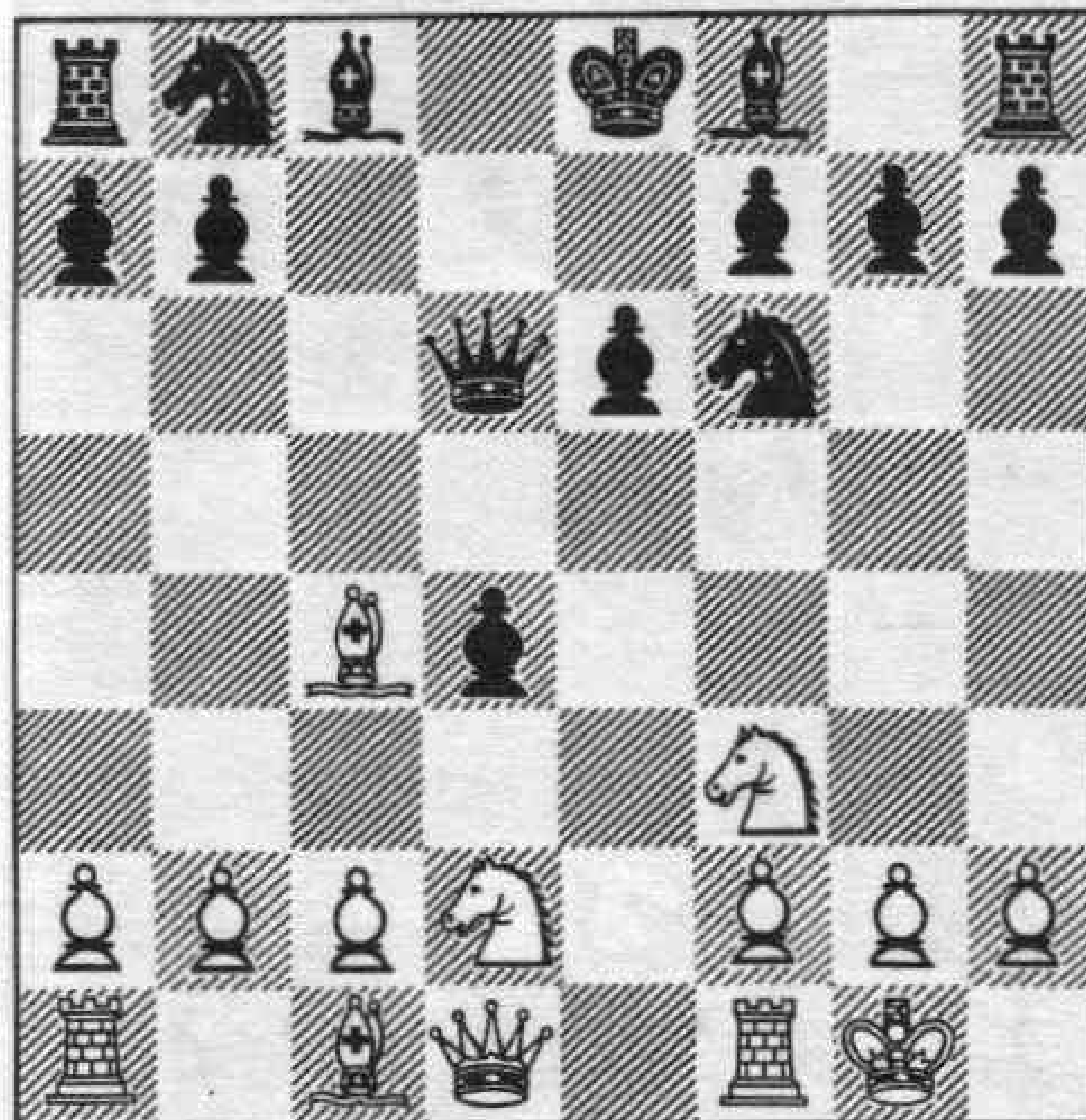
5. ... c×d4 6. Bc4 Qd6 7. 0—0 Nf6 (600వ పటం).

(నలుపు d4లో బంటుని నిలుపుకోలేడు. 7. ... e5?కి జవాబుగా 8. N×e5 Q×e5 9. Re1 వస్తుంది.)

8. Nb3 Nc6 9. Nb×d4 N×d4 10. N×d4 Be7 11. b3

తెలుపు శకటుని దీర్ఘ కర్ణంద్వారా ఆటలోకి తెచ్చి నల్ల రాజుమీద దాడికి జోడిస్తున్నాడు.

600వ పటం

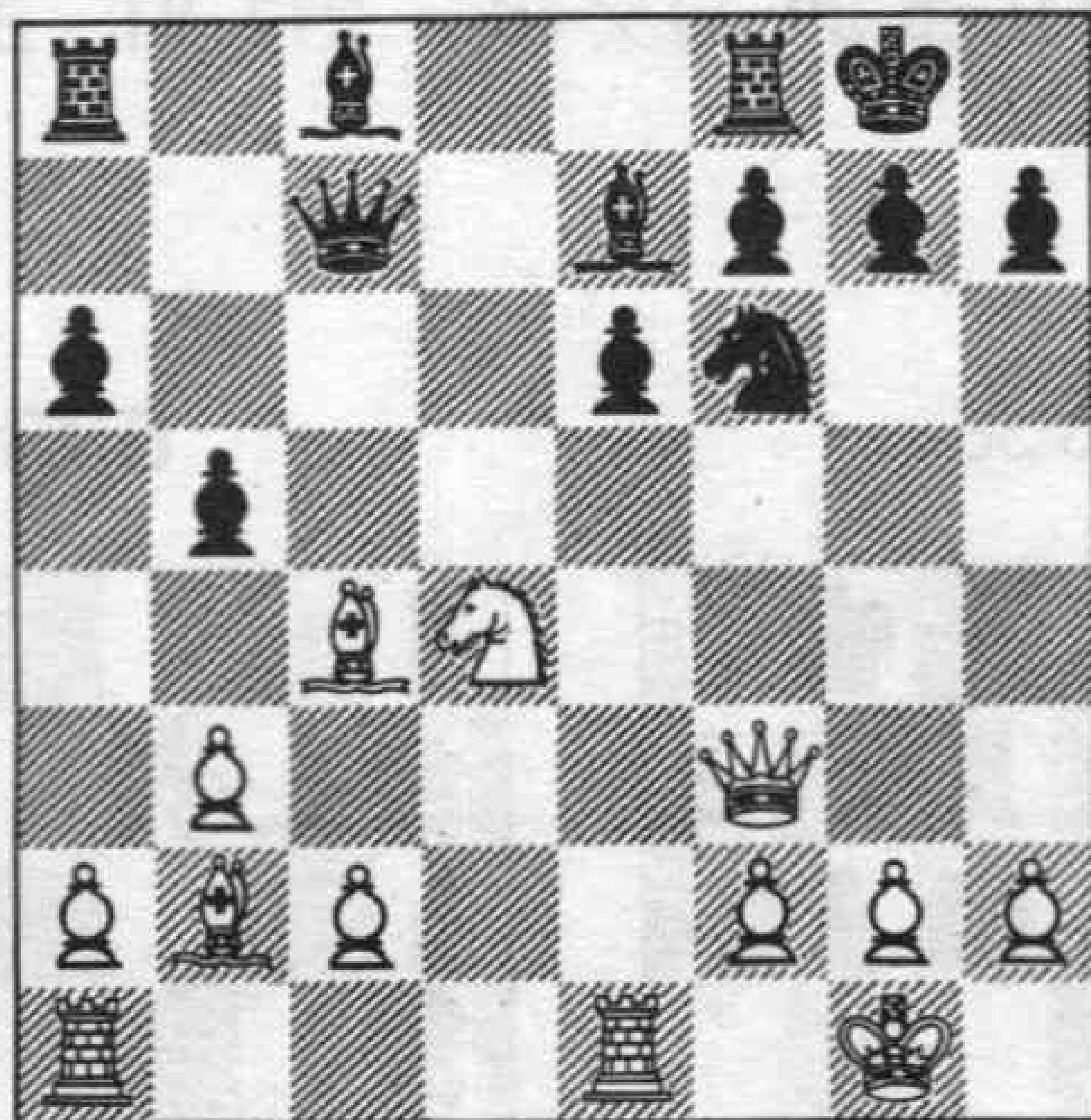


11. ... a6

(ఇది అనవసరం. మిగిలిన బలాలని కూడా బైటికి తెస్తూ 11. ... 0—0 12. Bb2 Bd7 ఆడడం మంచిది.)

12. Bb2 0—0 13. Qf3 Qc7 14. Rfe1 b5 (601వ పటం).

601వ పటం



(తప్పుడు పథకం. తెలుపుకి 15. Q×a8 ఆడడం లాభ దాయకం కాదు. 15. ... Bb7 16. Qa7 Ra8 వరసలో అతని మంత్రి పోతుంది. ఇందులో 17. N×e6 ఆడితే 17. ... Qc6 వస్తుంది. ఇది నిజమే గాని, సరిగ్గా పోవాల్సిన గడికే తెల్ల శకటుని తరిమి నలుపు సహాయపడుతున్నాడు. 14. ... Bd7 ఆడడం మెరుగు. అప్పుడు ముఖ్యమైన e6 గడి నల్ల శకటు కాపులో ఉంటుంది.)

15. Bd3 Bb7 16. Qh3 g6

(ఇలా రాజు వైపు బంట్లని బలహీన పరచక తప్పదు. ఎందుకంటే 17. N×b5 a×b5 18. B×f6 దెబ్బని కాచుకోవాలి.)

17. a4! b×a4

[ఇలా మార్పిడి చెయ్యడం నలుపుకి ప్రతికూలమే గాని 17. ... b4 ఆడితే

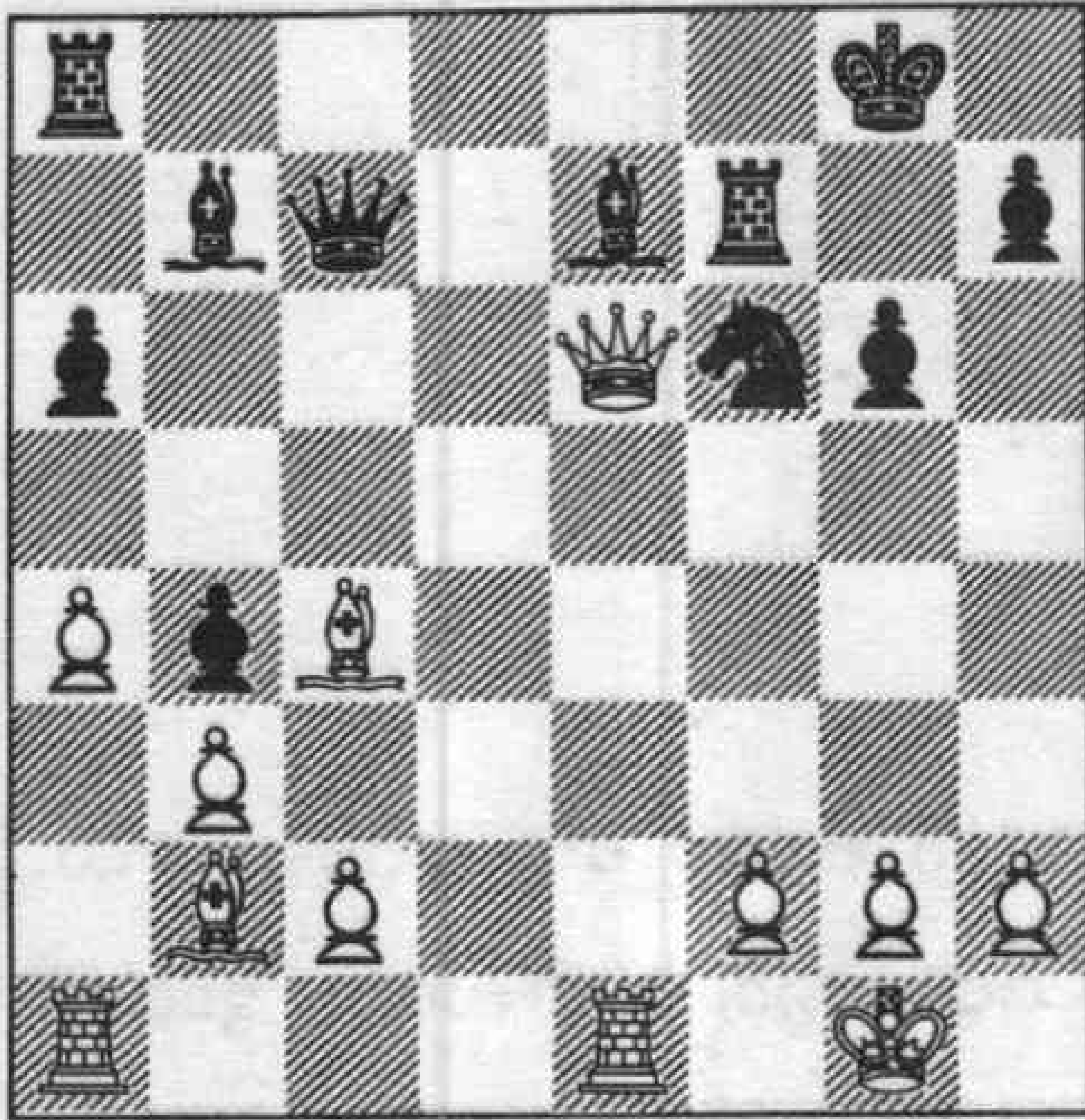
18. N×e6 f×e6 19. Q×e6+ Rf7 20. Bc4 (602వ పటం) తర్వాత తెలుపుకి రెండు బంట్లెక్కువగా ఉంటాయి. 20. ... Rf8కి జవాబుగా 21. B×f6 గాని, 21. Q×e7! గాని వస్తాయి.]

18. R×a4 Nh5

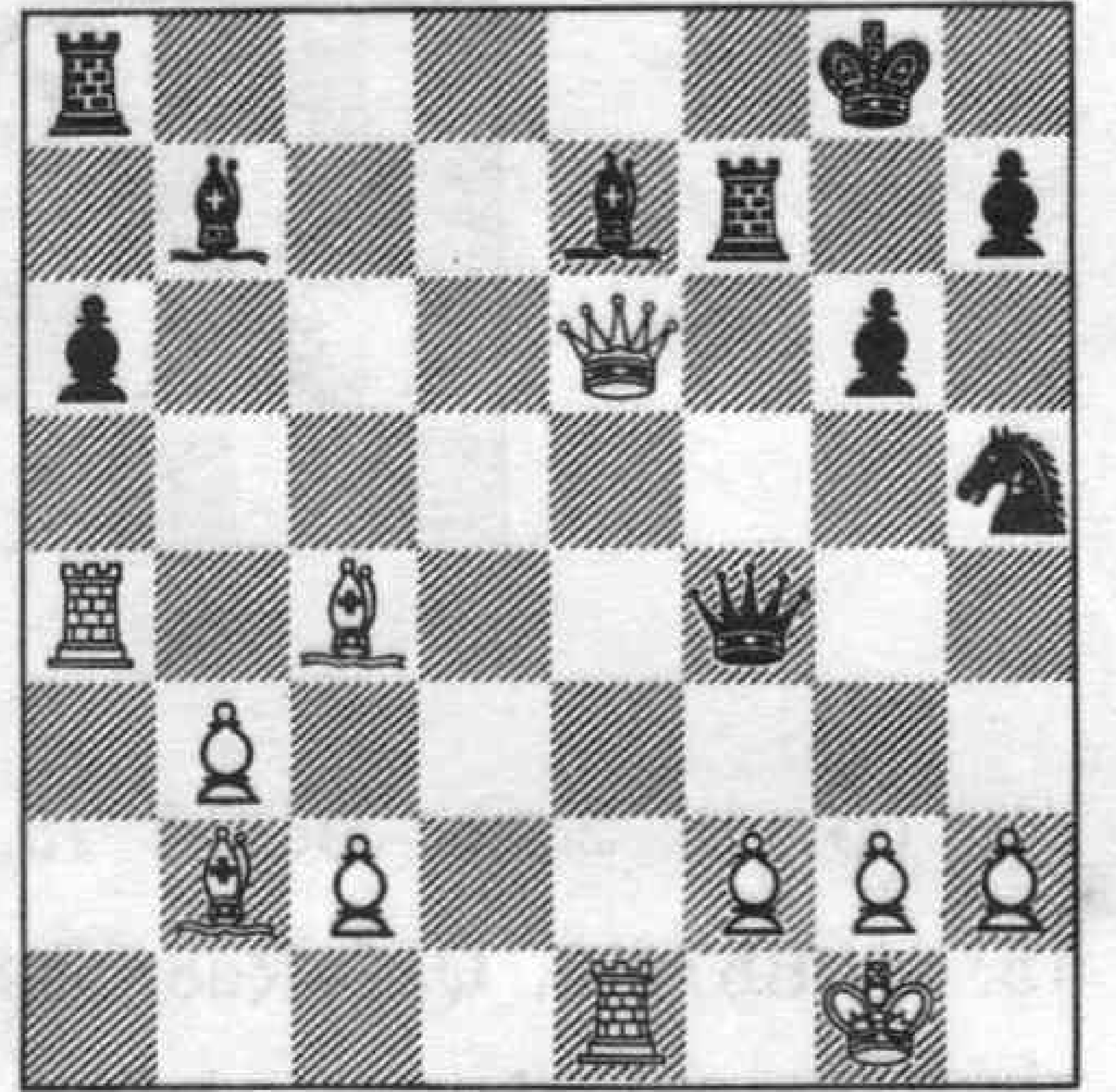
(18. ... Qb6 మెరుగు. రాబోయే గుర్రం బలిని నలుపు తక్కువ అంచనా వేస్తున్నాడు.)

19. N×e6 f×e6 20. Q×e6+ Rf7 21. Bc4 Qf4 (603వ పటం).

602వ పటం



603వ పటం



[దీంతో ఆట వెంటనే పోతుంది. 21. ... Bd6 మంచిది. జవాబుగా తెలుపు 22. Qh3 (23. Qc3 దెబ్బతో) Bf8 23. Ra5 ఆడవచ్చు. ఇప్పుడు 24. R×h5 ఎత్తుతో తెలుపు ఉద్భృతమైన దాడిని చేస్తాడు. 23. ... Q×a5 ఆడితే 24. B×f7+ K×f7 25. Q×e6++.]

22. Q×f7+ Q×f7 23. R×e7!

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. 23. ... Bd5 24. R×f7 B×f7 25. R×a6 వరుసలో అతనికి మూడు బంట్లు తక్కువ ఉంటాయి.

1. e4 c5

నేటి కాలంలో ఎక్కువగా ఆడబడుతున్న ప్రారంభ దశల్లో ఇది ఒకటి. ఈ రీతి పదునైన ఆటలకి దారి తీస్తుంది. సిసిలియన్ రక్షణ గురించి ఎన్నో పుస్తకాలు వచ్చినప్పటికీ కొన్ని క్లిష్టమైన వరసలలో, శాస్త్రజ్ఞుల మధ్య నేటికి కూడా వాదోపవాదాలు జరుగుతుంటాయి.

ప్రపంచ విఖ్యాతిగాంచిన ఆటగాళ్లెంతో మంది సిసిలియన్ రక్షణని ఉపయోగిస్తారు.

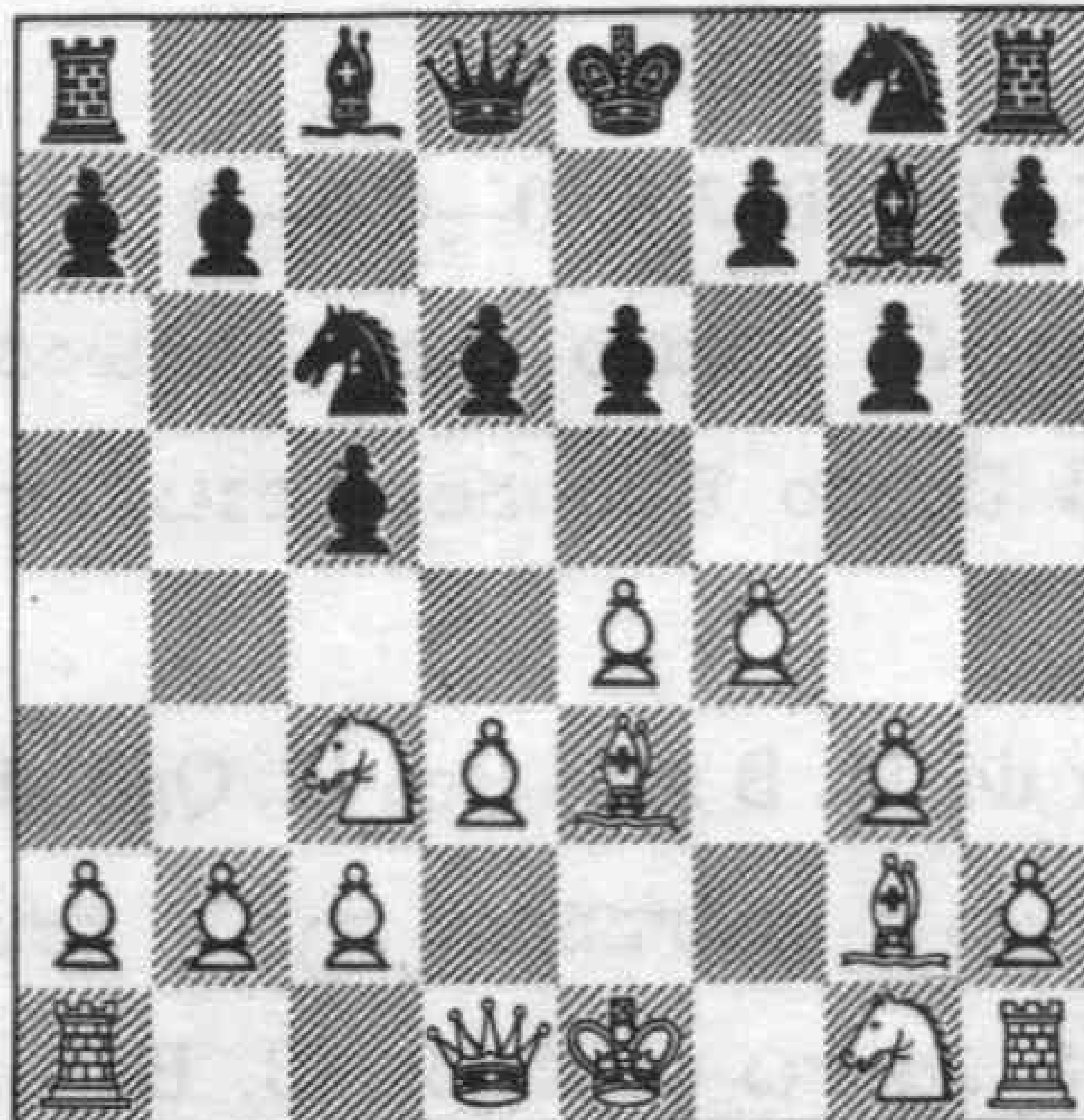
ఈ రీతిలో తెలుపు రాజు వైపు భాగంలోను, నలుపు మంత్రి వైపు భాగంలోను దాడి కొనసాగిస్తారు.

1. మూయబడిన పద్ధతి

2. Nc3

కేంద్రంలో d4కి బంటుని తొయ్యకుండా తెలుపు, రాజు వైపు భాగంలో బంట్లతో దాడి చెయ్యడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు. జవాబుగా నలుపు d4 గడిని ఆక్రమించడానికి, మంత్రి వైపు భాగంలో ముందుకు వెళ్లడానికి ప్రణాళికలు వేస్తాడు.

604వ పటం



2. ... Nc6 3. g3 g6 4. Bg2 Bg7 5. d3 d6 6. Be3 e6 7. f4 (604వ పటం)

(ఇక్కడ 7. Nge2 తర్వాత 8. Qd2 ఆడడం కద్దు. కానీ ప్రస్తుతం 7. f4 ఆడడం మంచిదని తలుస్తున్నారు. అప్పుడు తెల్ల గుర్రాన్ని e2 కంటె ఇంకా చురుకైన f3 గడిలో నిలపడానికి వీలుంటుంది.

7. ... Nge7 8. Nf3 0—0 9. 0—0 Nd4

తెలుపు రాజు వైపు దాడి చెయ్యడానికి తయారవుతున్నాడు. నలుపు Rb8, b5 ఎత్తులతో మంత్రి వైపు భాగంలో ఎదురు ఆడడానికి చూస్తాడు.

2. షెవెనింగెన్ పద్ధతి

షెవెనింగెన్ అనే డచ్ పట్టణంలో 1923లో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో ఈ పద్ధతిని మొదటి సారిగా ఉపయోగించారు. అందుకనే ఈ పద్ధతికి ఈ పేరు వచ్చింది.

2. Nf3 e6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3 d6 6. Be2 (605వ పటం).

శకటుని ఈ గడికి జరపడం షెవెనింగెన్ పద్ధతిలో ప్రత్యేక లక్షణం. అవసరాన్ని బట్టి, తెలుపు నలుపు రాజు వైపు దాడి ప్రారంభిస్తే దీన్ని d3 గడికి, గాని, కేంద్రంలో నలుపు కేంద్రంమీద వత్తిడినెదుర్కోడానికి మాత్రమే పరిమితమయితే f3 గడికి గాని, జరపచ్చు.

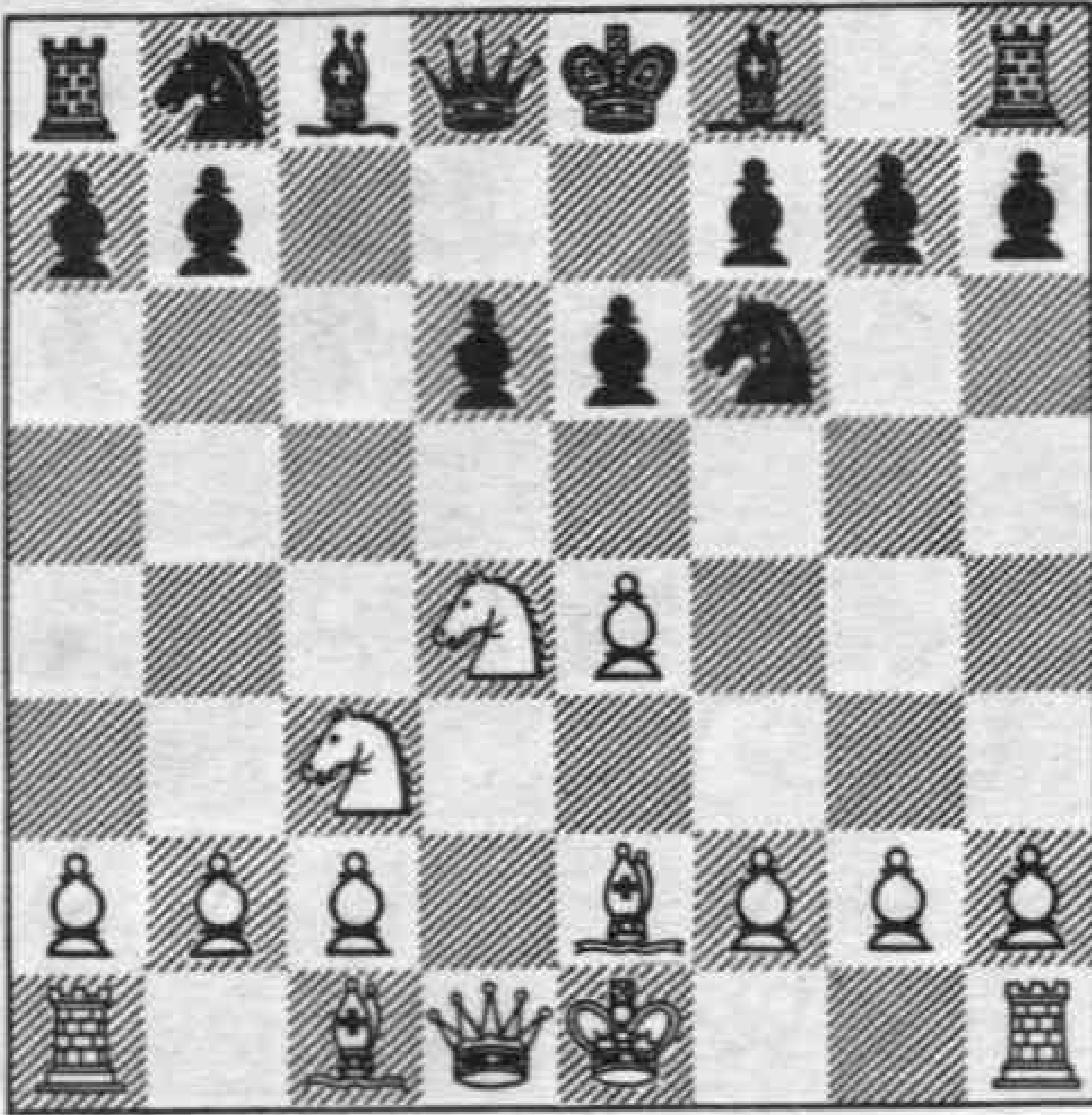
6. ... Nc6 7. Be3 Be7 8. 0—0 0—0 9. f4 Bd7

a6, Qc7 ఎత్తులతో సమయం వృధా చెయ్యకుండా కేంద్రంలో ఉన్న తెల్ల బంటుమీద దాడి చేయడం కోసం నలుపు శకటుని c6 గడిలోకి తేవడానికి చూస్తున్నాడు.

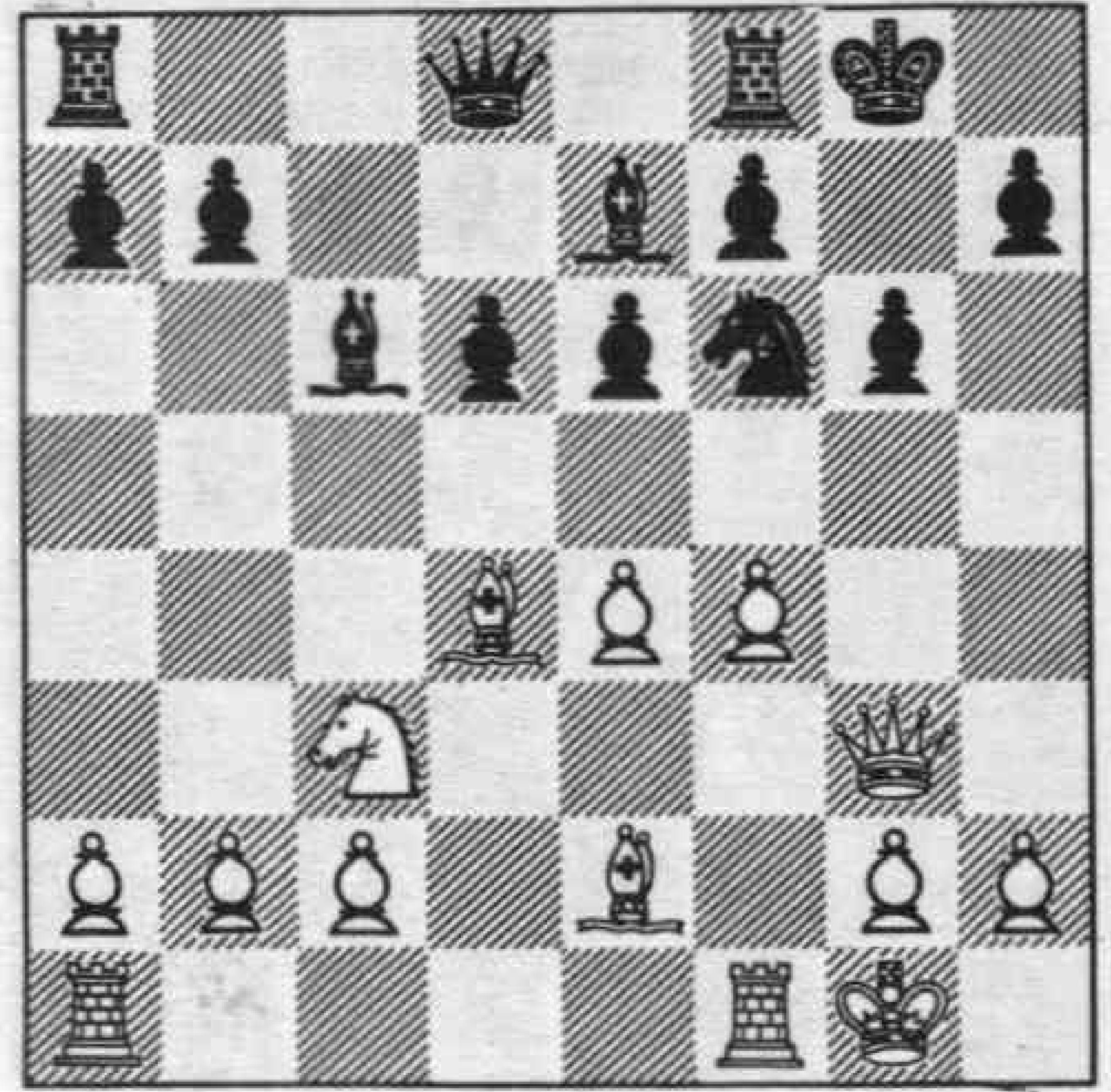
10. Qe1 N×d4 11. B×d4 Bc6 12. Qg3 g6! (606వ పటం).

రాజు వైపు బంట్లని బలహీనపరుస్తున్నాననే భయం నలుపుకి లేదు. ఇప్పటికే అతనికి మంచి ఎదురాట లభించింది. 13. Bd3 గాని 13. Bf3 గాని

605వ పటం



606వ పటం



ఆడితే జవాబుగా 13. ... b5 వస్తుంది. e4 బంటుని రక్షించుకోడానికి తెలుపు జాగ్రత్త పడాలి.

3. రాజెర్ పద్ధతి

గొప్ప శాస్త్రజ్ఞుడైన రాజెర్ అనే సోవియట్ దేశస్తుడు అభివృద్ధిలోకి తెచ్చిన ఈ పద్ధతి సిసిలియన్ రక్షణలో చాలా పదునైనది. మంత్రి వైపు కోటకట్టి తెలుపు d శ్రేణిలో వత్తిడిని, రాజు వైపు దాడిని జోడిస్తాడు.

2. Nf3 Nc6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3 d6 6. Bg5 e6 7. Qd2 Be7 (607వ పటం).

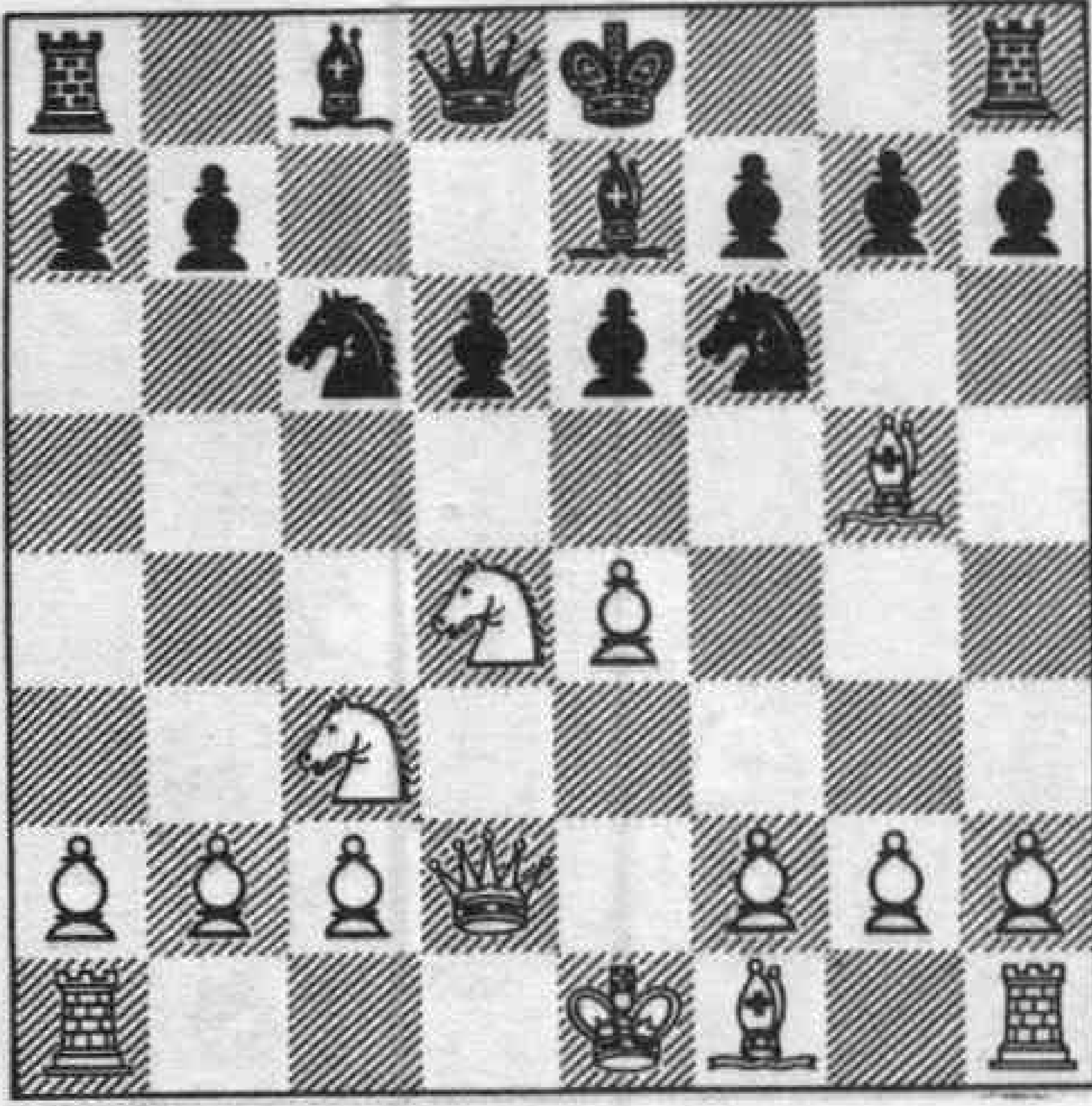
(7. ... h6కి జవాబుగా తెలుపు 8.B×f6 ఆడతాడు. నలుపు విధిగా 8. ... g×f6 ఆడాలి. 8. ... Q×f6 తప్పు. జవాబుగా 9. Ndb5 Qd8 10. 0—0—0 తర్వాత d6లో బంటుని నలుపు రక్షించుకోలేదు.

7. ... a6 8. 0—0—0 Bd7 ఆడడం మరో వరస. ఈ వరసలో సాధారణంగా నలుపు కూడా మంత్రి వైపు కోటకడతాడు.)

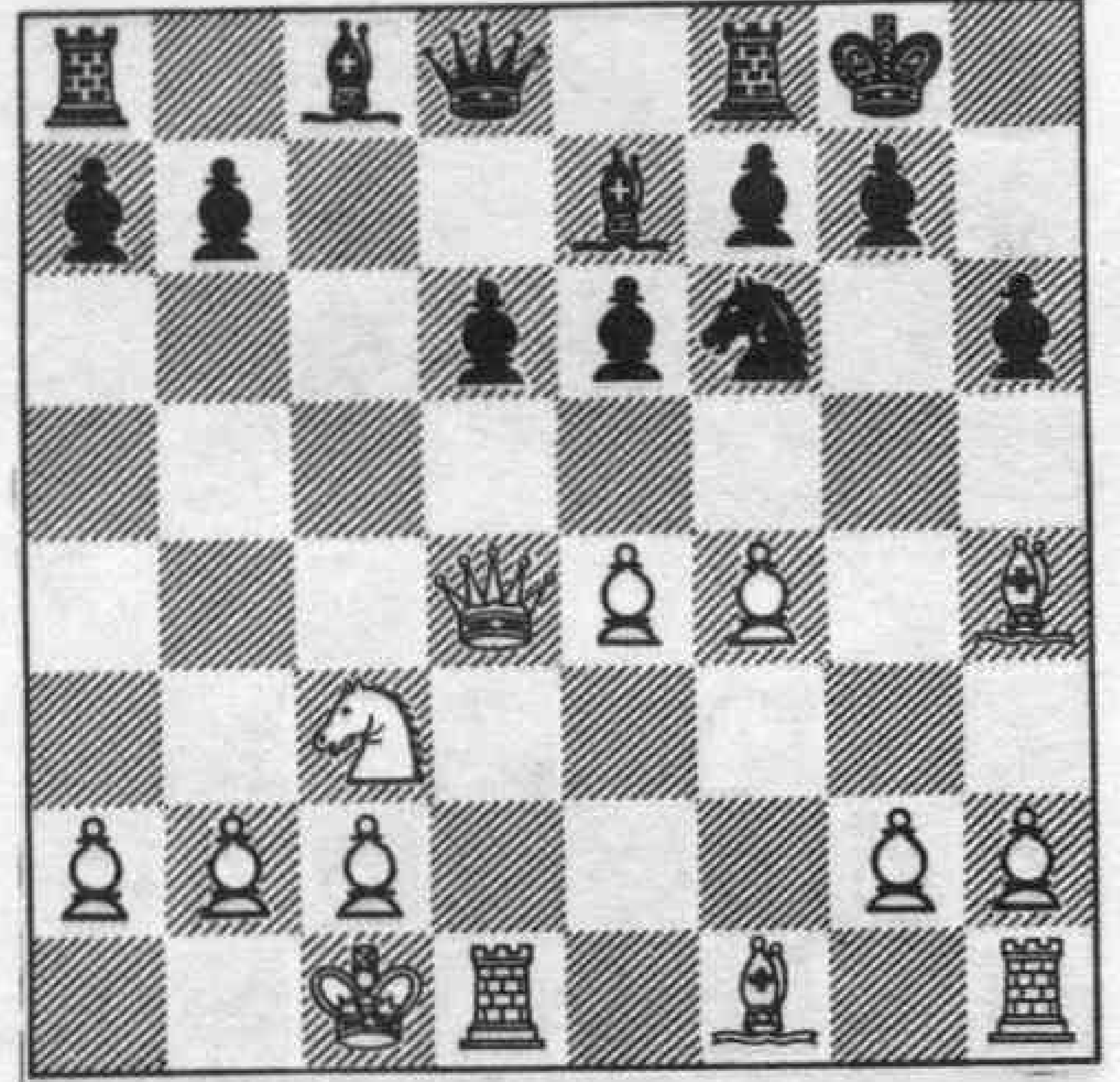
8. 0—0—0 0—0

ఈ క్లిష్టమైన పరిస్థితిలో ఇద్దరి అవకాశాలు సమానం. తరచు ఆట ఇలా కొనసాగుతుంది: 9. f4 N×d4 10. Q×d4 h6 11. Bh4

607వ పటం



608వ పటం

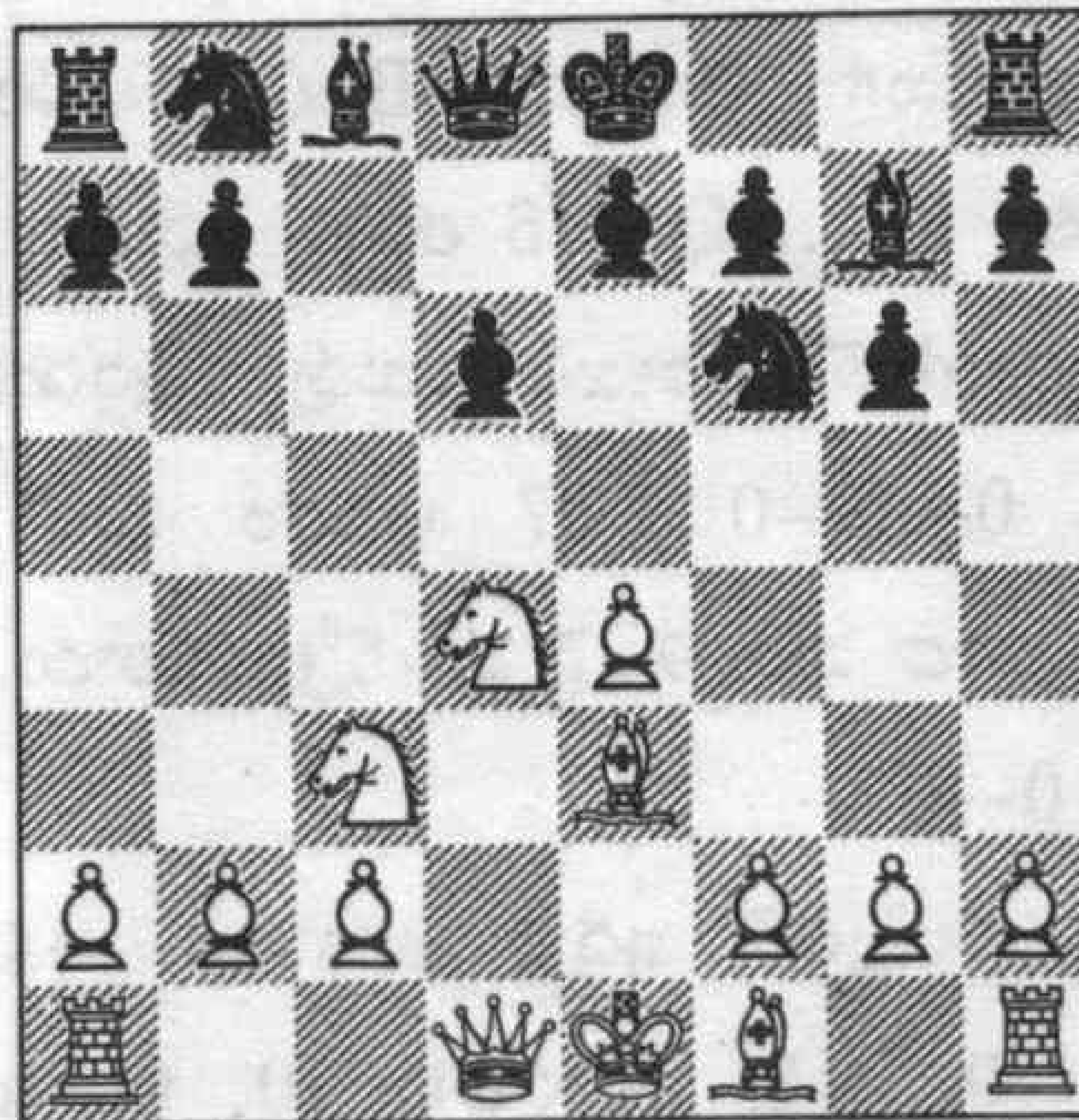


(608వ పటం) (11. B×f6 B×f6 12. Q×d6 Qa5 వరసలో నలుపుకి మంచి ఎదురాట ఉంటుంది) 11. ... Qa5 12. Bc4 e5 13. f×e5 d×e5 14. Qd3.

4. డ్రాగన్ పద్ధతి

2. Nf3 d6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3 g6 6. Be3 Bg7 (609వ పటం)

609వ పటం



(6. ... Ng4? ఆడడం పొరపాటు. జవాబుగా 7. Bb5+ Bd7 8. Q×g4.)

7. Be2

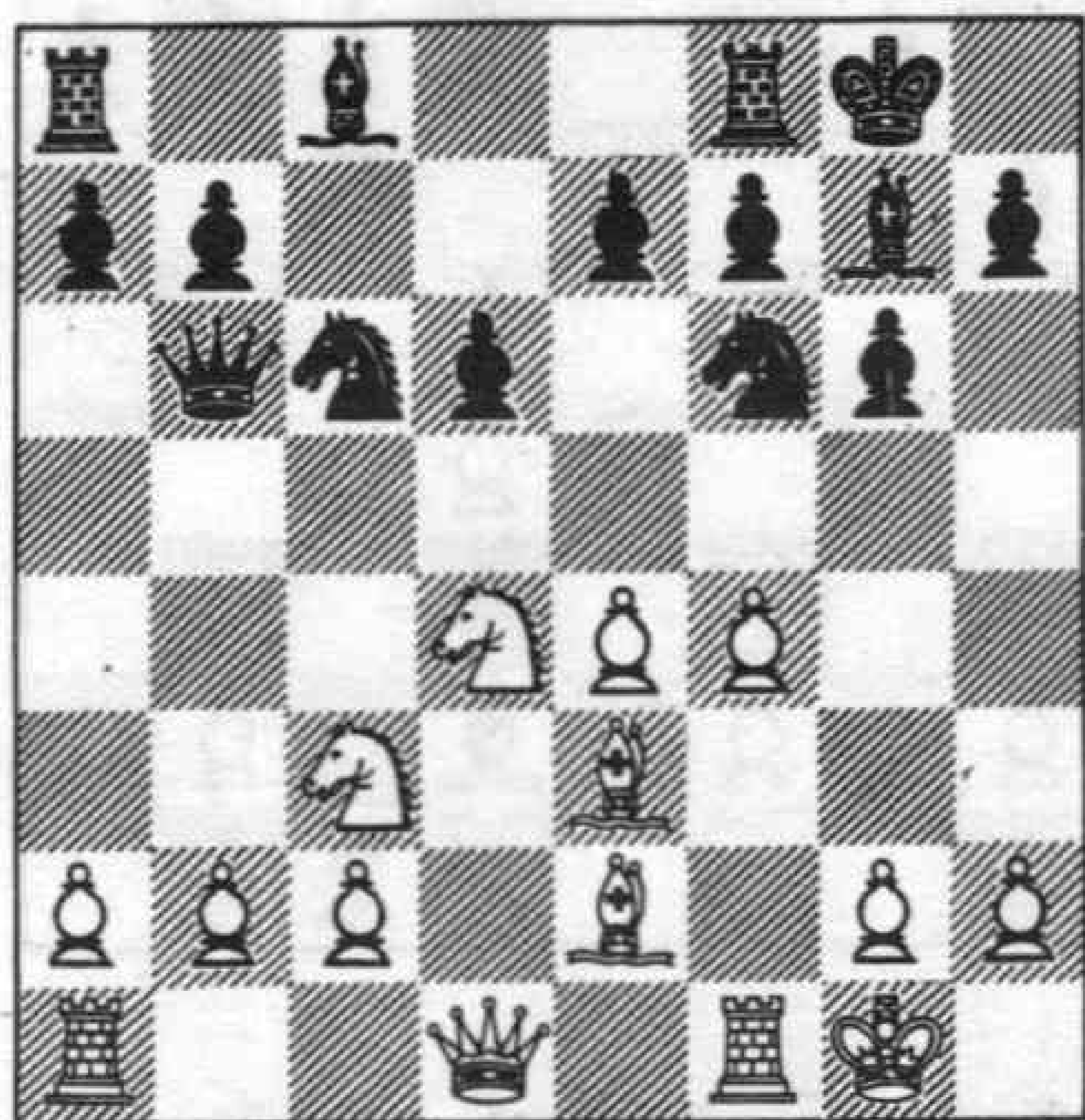
[దీన్ని డ్రాగన్ పద్ధతిలో శాస్త్రీయమైన కొనసాగింపు అంటారు. ఈ రోజుల్లో తరచుగా 7. f3 (రాజెర్ దాడి) ఆడుతున్నారు.]

7. ... 0—0 8. 0—0 Nc6 9. Nb3

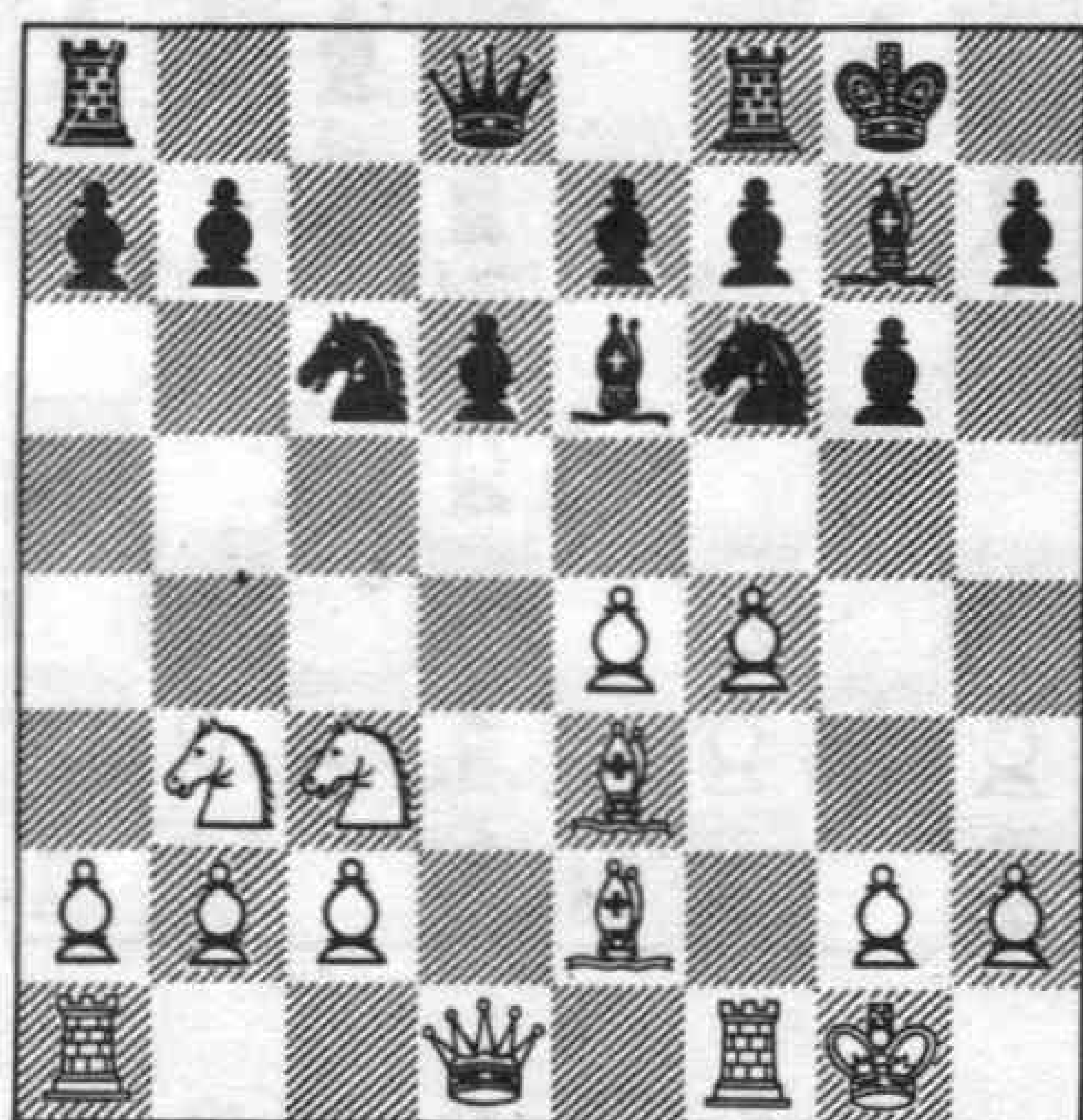
(9. f4కి జవాబుగా నలుపు d4లో ఉన్న గుర్రాన్ని తెరవులో పెడుతూ, b2లో బంటుని దాడి చేస్తూ, 9. ...Qb6! ఆడచ్చు. అప్పుడు 10. ... N×e4 ప్రమాదం వుంది) (610వ పటం).

9. ... Be6 10. f4 (611వ పటం).

610వ పటం



611వ పటం



ఇది ఈ పద్ధతిలో ప్రధానమైన పరిస్థితి. నల్ల బంట్ల నిర్మాణం (d6, e7, f7, g6, h7) ఒక పాము – డ్రాగన్ రూపాన్ని పోలి ఉంది. డ్రాగన్ పద్ధతిలో నల్ల రాజుమీద దాడి చెయ్యడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తాడు. నలుపు 11. f5 రాకుండా ఆపుతూ 10. ... Qc8 గాని, మంత్రి వైపు ఎదురాట కొనసాగిస్తూ 10. ... a5 గాని ఆడచ్చు.

అంతర్జాతీయ పోటీ

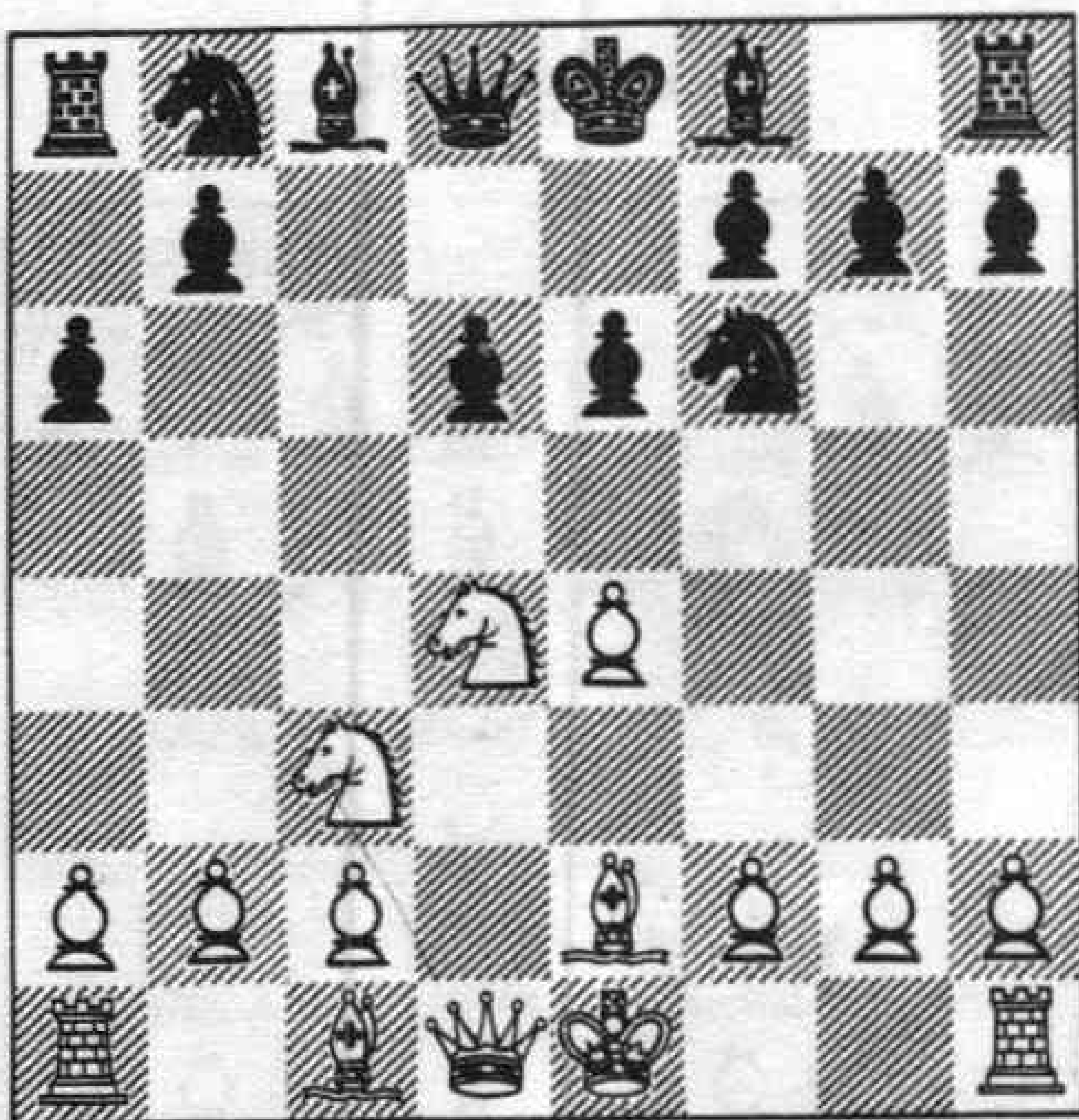
స్టాక్‌హోమ్, 1948

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3 e6 6. Be2 a6 (612వ పటం).

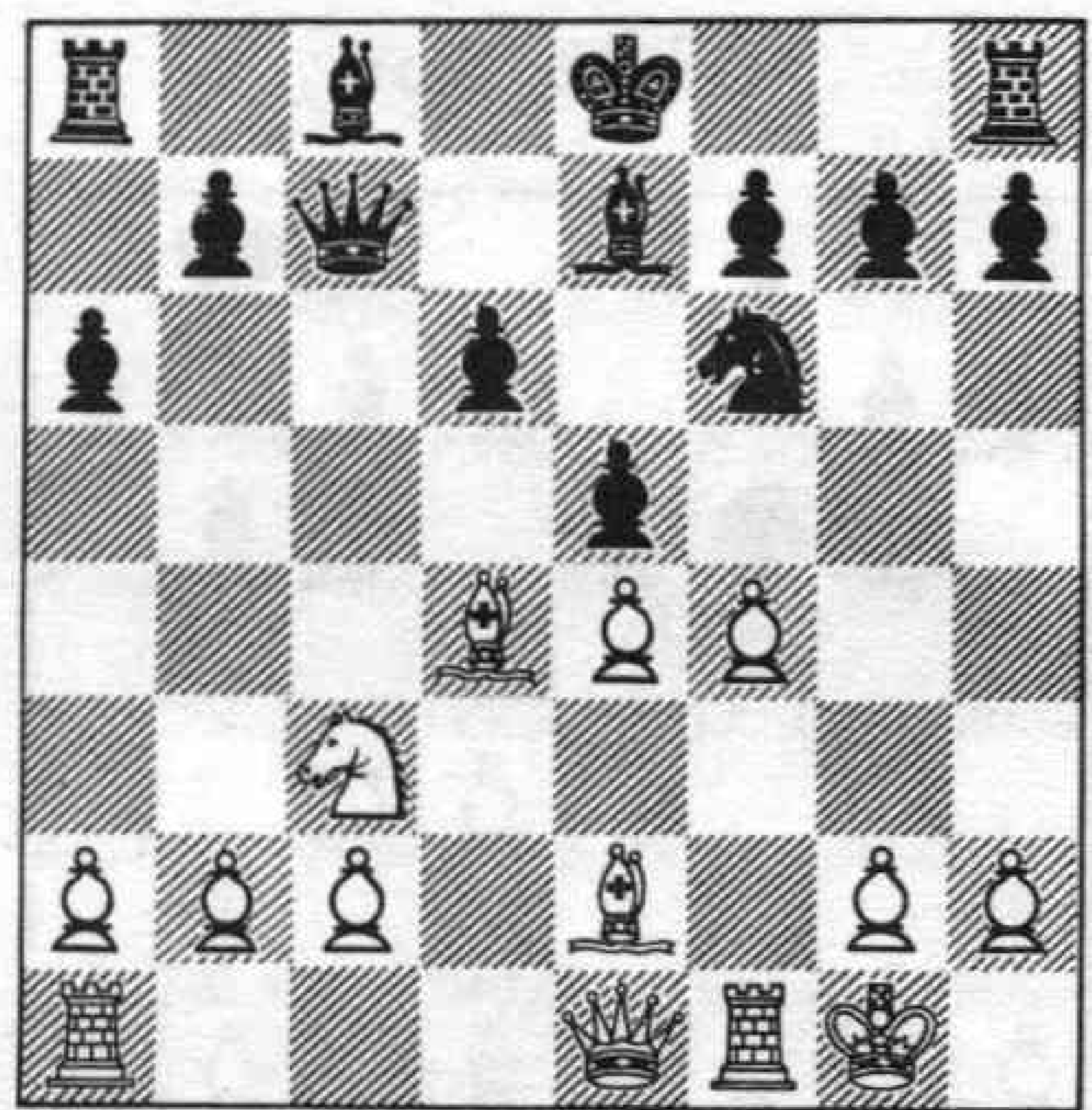
ఇంతకుముందు చెప్పినట్లు, ఈ రోజుల్లో ఈ ఎత్తు, తర్వాత ఎత్తు అవసరం లేకుండానే నలుపు ఆట సాగిస్తాడు.

7. 0—0 Qc7 8. f4 Nc6 9. Be3 Be7 10. Qe1 N×d4 11. B×d4 e5? (613వ పటం).

612వ పటం



613వ పటం



కేంద్రంలో ఇలా ఎదురు దెబ్బ తీయడం తొందరపాటు. నలుపు ఆట పాడౌతుంది. నలుపు ముందుగా కోటకట్టి శకటుని d7 ద్వారా c6 గడికి తేవాలి.

12. f×e5 d×e5 13. Qg3

రెండు బంట్లమీద తెలుపు ఒకేసారి దాడి చేస్తున్నాడు. బలగం పోకుండా నలుపు కాపాడుకుంటాడు గాని అతని బలాల మోహరింపు అంత బాగా లేదు.

13. ... Bc5 14. B×c5 Q×c5+ 15. Kh1 Kf8 (614వ పటం).

కోట్టకట్టే అవకాశం కోల్పోవడం నలుపుకి ఇష్టం లేకపోయినా g7లో

బంటుని కాచుకోడానికి మరో దారి లేదు. (15. ... 0—0 ఆడితే 16. R×f6.)

16. Nd5!

నల్ల రాజు కేంద్రంలోనే ఉన్నందుకు, అదును చూచుకొని తెలుపు చురుగ్గా ఆడాలి.

16. ... N×e4

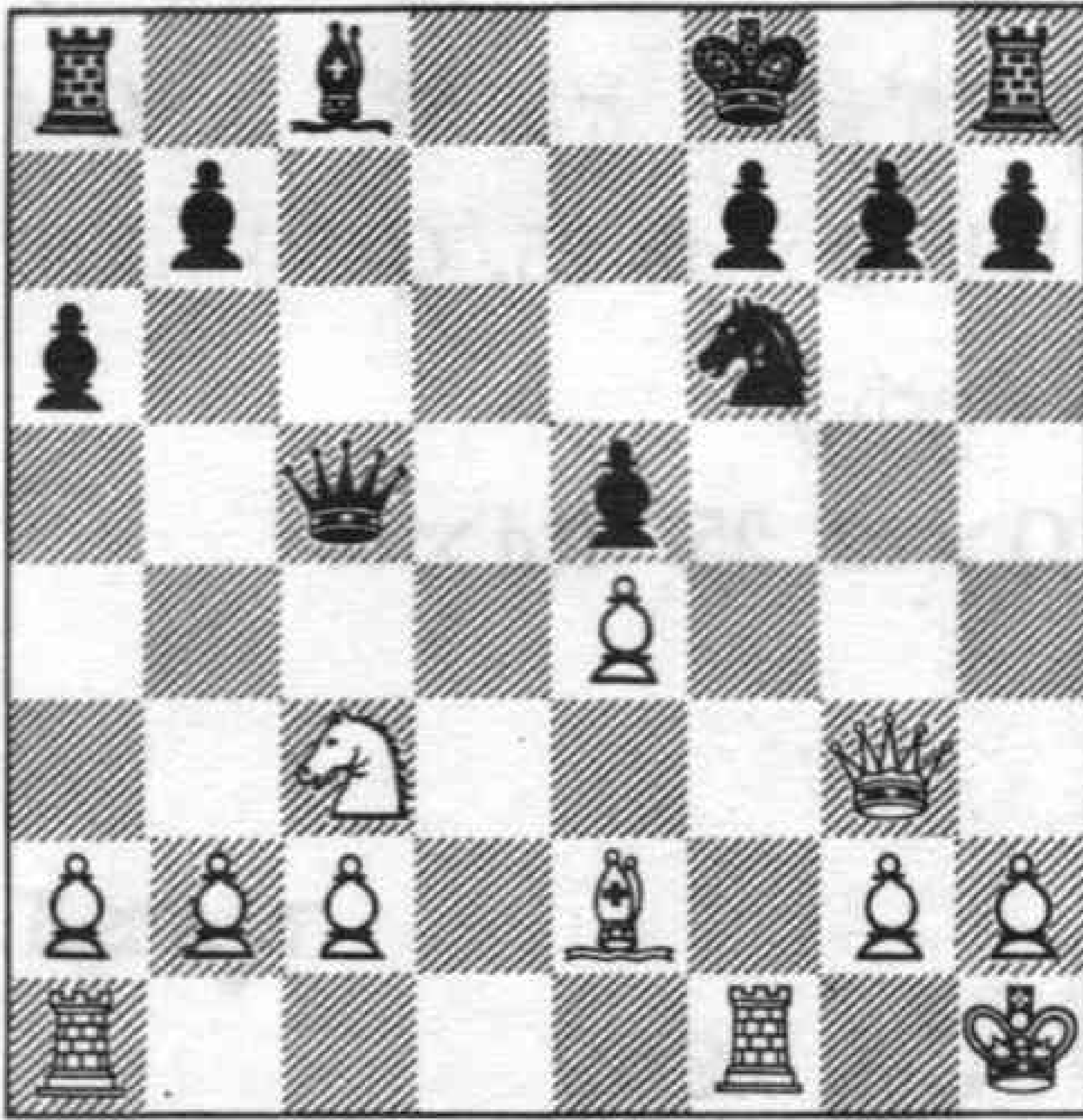
(నలుపు 16. ... N×d5 ఆడితే జవాబుగా తెలుపు 17. Q×e5 ఆడి మంచి పరిస్థితిని, ఒక ఎక్కువ బంటుని చేజిక్కించుకుంటాడు.)

17. Q×e5 Nf6

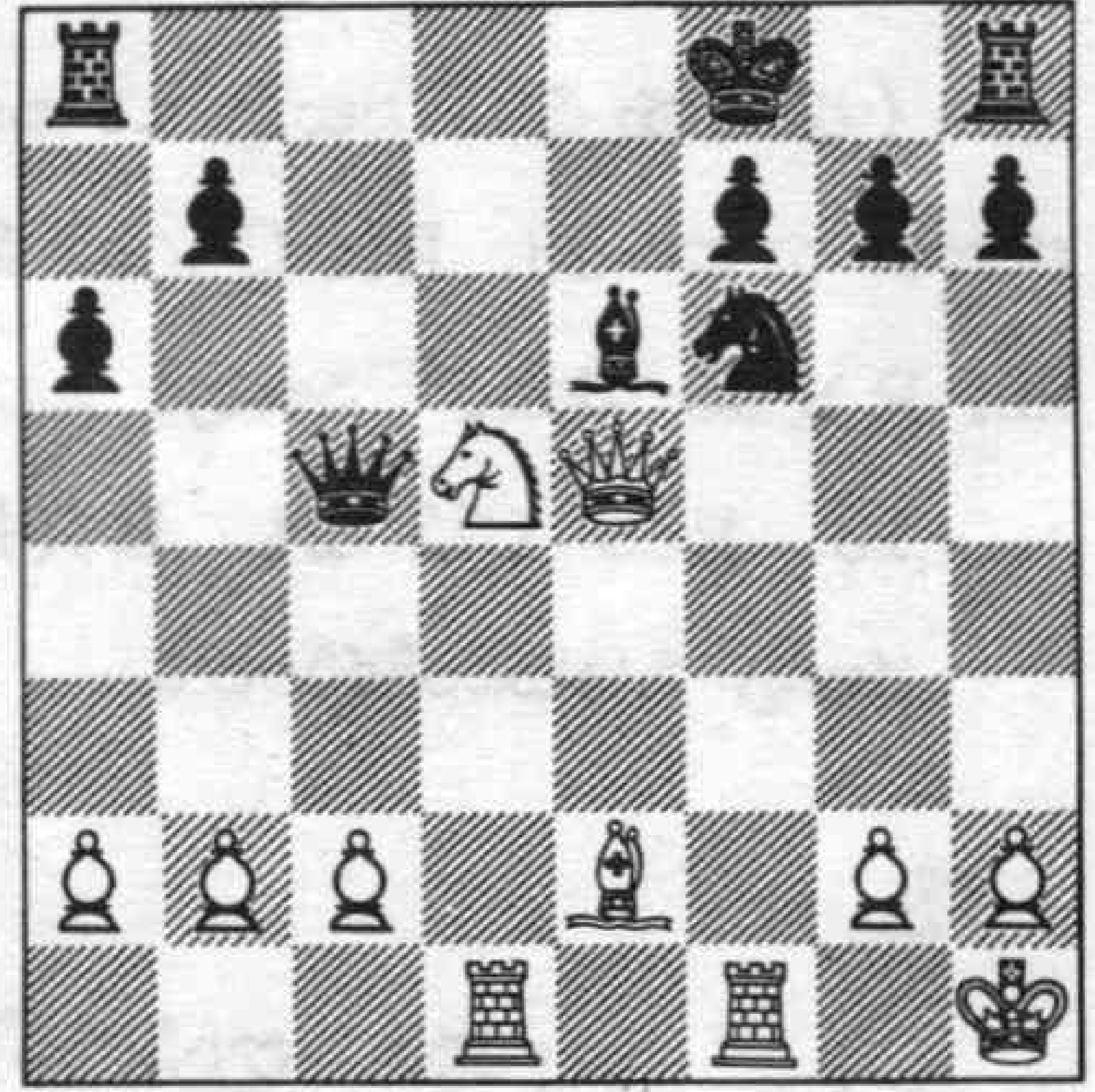
(17. ... Nf2+ 18. R×f2 Q×f2 19. Qe7+ వరస ఆట కట్టుకి దారి తీస్తుంది.)

18. Rad1 Be6 (615వ పటం).

614వ పటం



615వ పటం

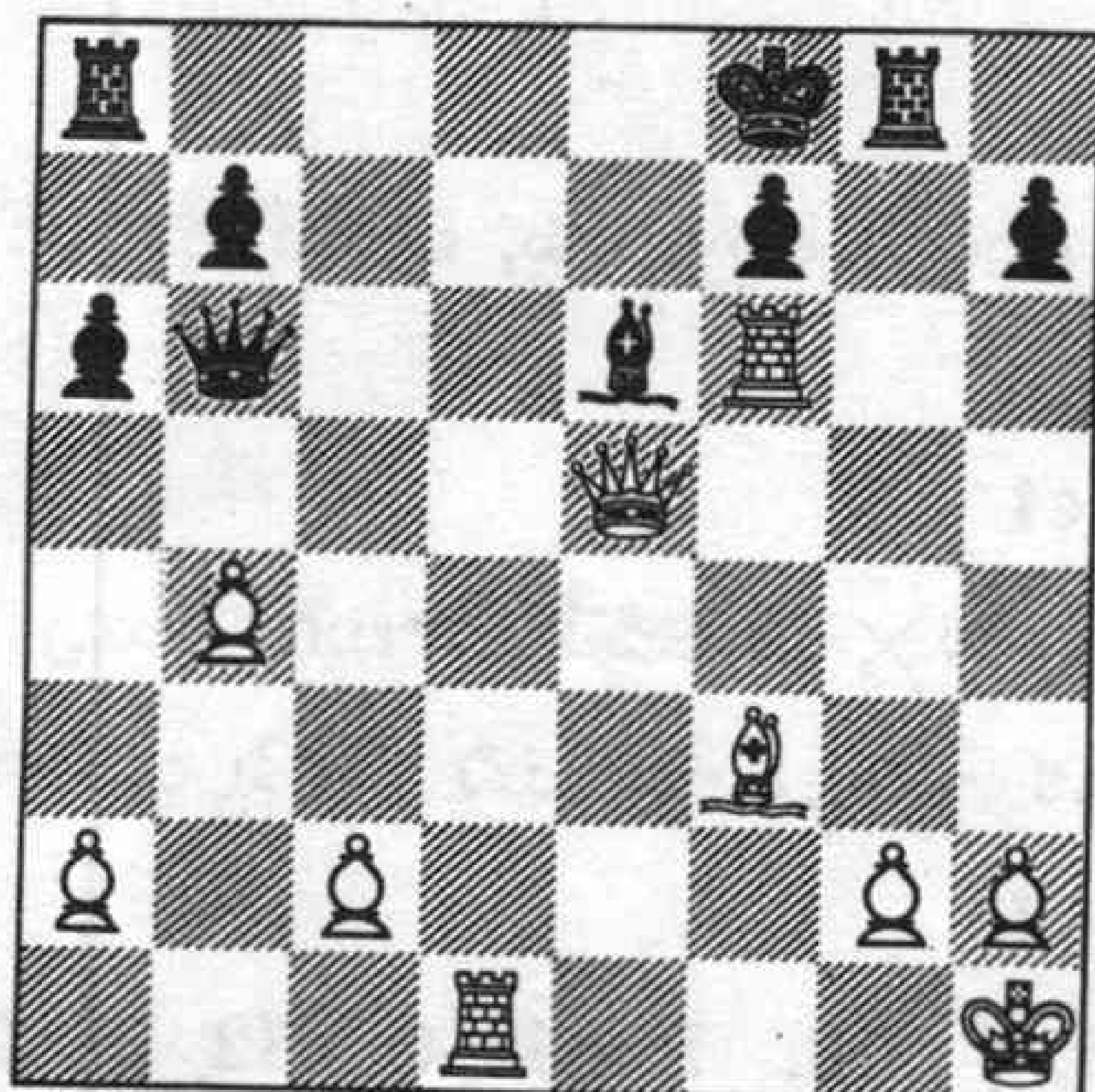


(18. ... N×d5 ఆడితే 19. Bh5 గెలుస్తుంది. 18. ... Ng4కి జవాబుగా 19. B×g4 B×g4 20. R×f7+ K×f7 21. Rf1+ ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.)

19. b4 Qc6

(19. ... Q×c2 తర్వాత ఐదు ఎత్తులలో నలుపు ఆటకడుతుంది:

616వ పటం



20. Qd6+ Kg8 21. Ne7 Kf8 22. Ng6+ Kg8 23. Qf8+ R×f8 24. Ne7++.)

20. N×f6 g×f6 21. R×f6 Rg8 22. Bf3 Qb6 (616వ పటం)

(ఈ ఎత్తుతోటి నలుపు ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు గాని 22. ... Qc4 తర్వాత కూడా 23. Rf4 Q×a2 24. Bd5 B×d5 25. Qd6+ Ke8 26. R×d5 వరసలో నలుపుకి ఓటమి తప్పదు.)

23. Rd6 Qf2 24. B×b7 Q×c2 25. Rd×e6

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

స్పాన్‌స్కీ పెట్రొస్యన్

ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1969

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3 a6 (617వ పటం).

ఇది కూడా సిసిలియన్ రక్షణల్లో చాలా వాడిగా ఉండే పద్ధతుల్లో ఒకటి.

6. Bg5 Nbd7

(ఇక్కడ సాధారణంగా 6. ... e6 ఆడతారు. పెట్రొస్యన్ వేసిన ఎత్తు కూడా వాడుకలో ఉంది.)

7. Bc4 Qa5

(ఇప్పుడు 7. ... e6 ఆడితే నలుపుకి సంకటంగా 8. B×e6 శకటు బలి వస్తుంది.)

8. Qd2 h6

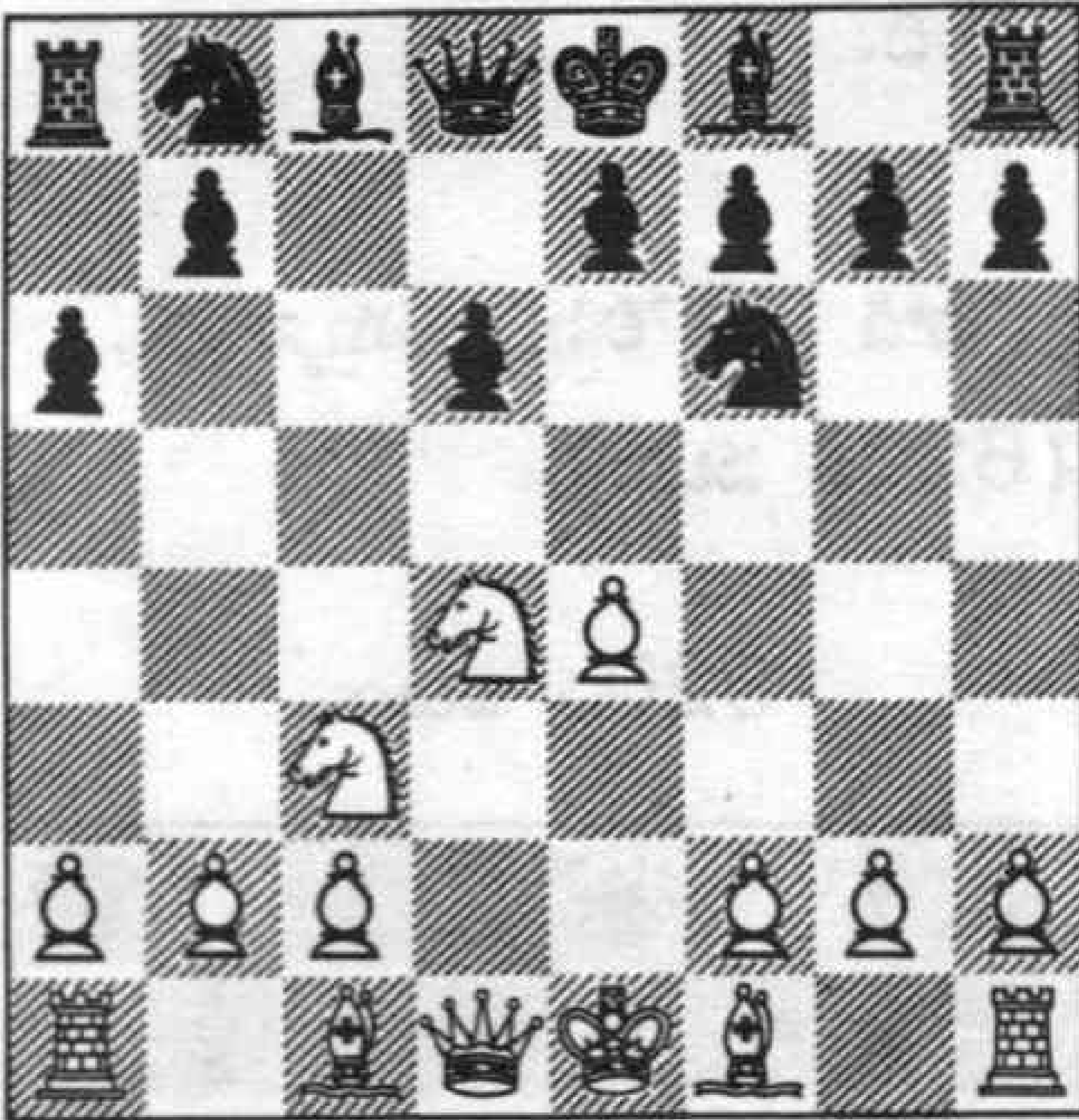
కొత్త ఎత్తు. తెల్ల శకటు సంగతేమిటో తేలుద్దామని నలుపు చూస్తున్నాడు. (సాధారణంగా 8. ... e6 ఆడతారు.)

9. B×f6

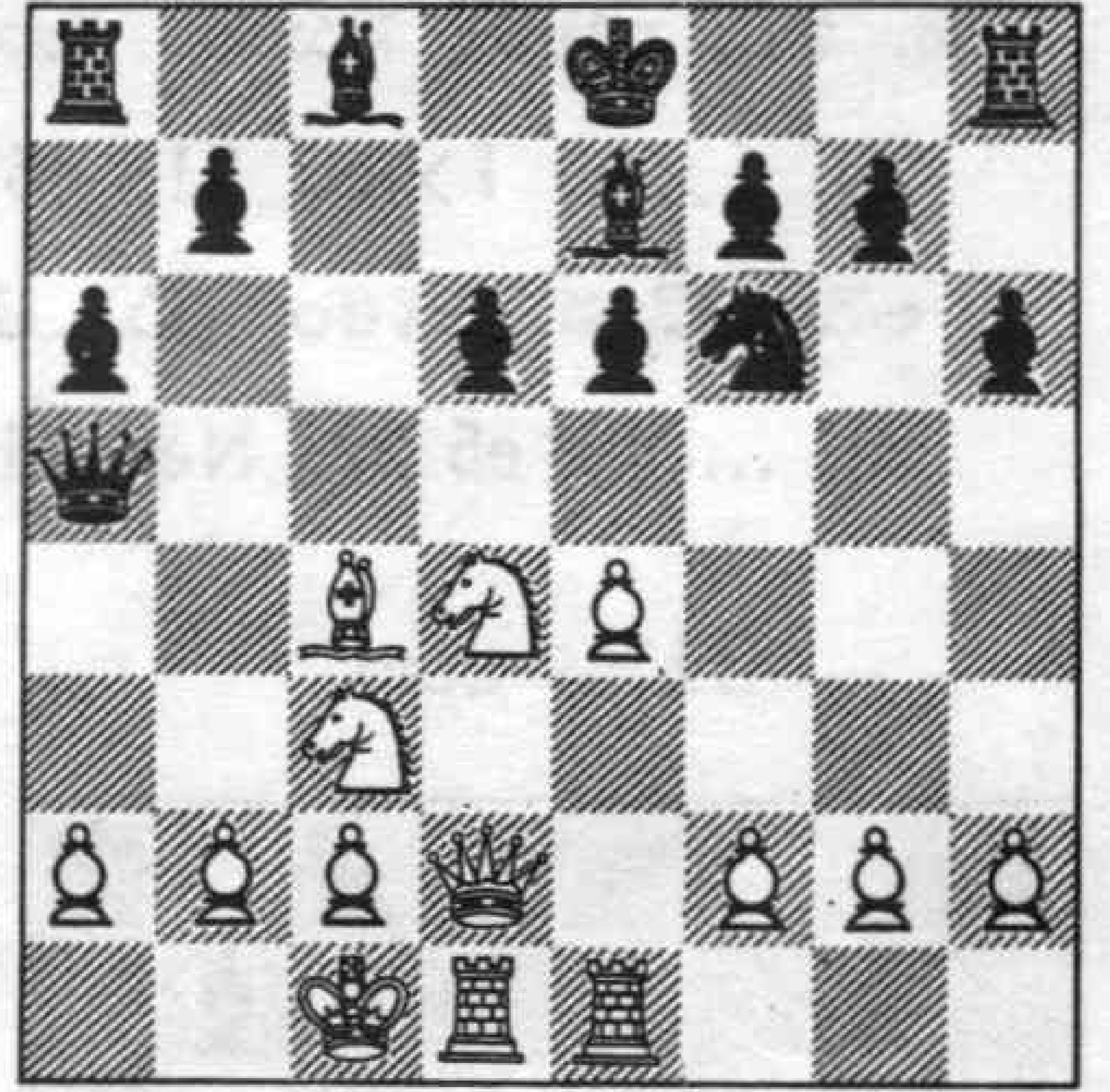
వెనక్కి తగ్గుతూ, సమయం వృధా చెయ్యడానికి తెలుపు ఇష్టపడటం లేదు. శకటుని మార్పిడి చేసి, ప్రత్యర్థి కంటె ముందుగా బలాలని పైకి తెద్దామని తెలుపు చూస్తున్నాడు.

9. ... N×f6 10. 0—0—0 e6 11. Rhe1 Be7 (618వ పటం).

617వ పటం



618వ పటం



నలుపు రాజు వైపు కోటకడదామని ప్రయత్నిస్తున్నాడు. కాని అక్కడ రాజుకి ప్రమాదం ఉంది. (11. ... Bd7 ఆడి తర్వాత మంత్రి వైపు కోటకట్టే ఉపాయం శ్రేష్ఠం.) తెల్ల రాజు కూడా ఆ వైపున ఉన్నాడు గాబట్టి, తెలుపుకి ఆ భాగంలో దాడి చెయ్యడం అంత సులభం గాదు.

12. f4 0—0 13. Bb3

దాడి ప్రారంభించే ముందు తెలుపు తన శకటు, రాజు పరిస్థితి బాగు పరుచుకొంటున్నాడు. ఈలోపులో నలుపు e6 గడికి మరి కొంత రక్షణ చేకూరుస్తున్నాడు.

13. ... Re8 14. Kb1 Bf8 15. g4!

ఒక బంటుని బలి ఇచ్చి నల్ల రాజుమీద దాడి చేయడానికి వీలుగా తెలుపు దారులు తెరుస్తున్నాడు. ఎలాగూ ఈ బంటు ముందరికి వచ్చి దారులు తెరుస్తుంది కాబట్టి దీన్ని చంపుదామనే నలుపు నిర్ణయించుకున్నాడు.

15. ... N×g4 16. Qg2 Nf6 17. Rg1 Bd7 18. f5 Kh8 (619వ పటం).

(18. ... e5 ఆడి మరి కొన్ని దారులు తెరవబడకుండా, నలుపు అడ్డుకోవాల్సింది.)

19. Rdf1 Qd8

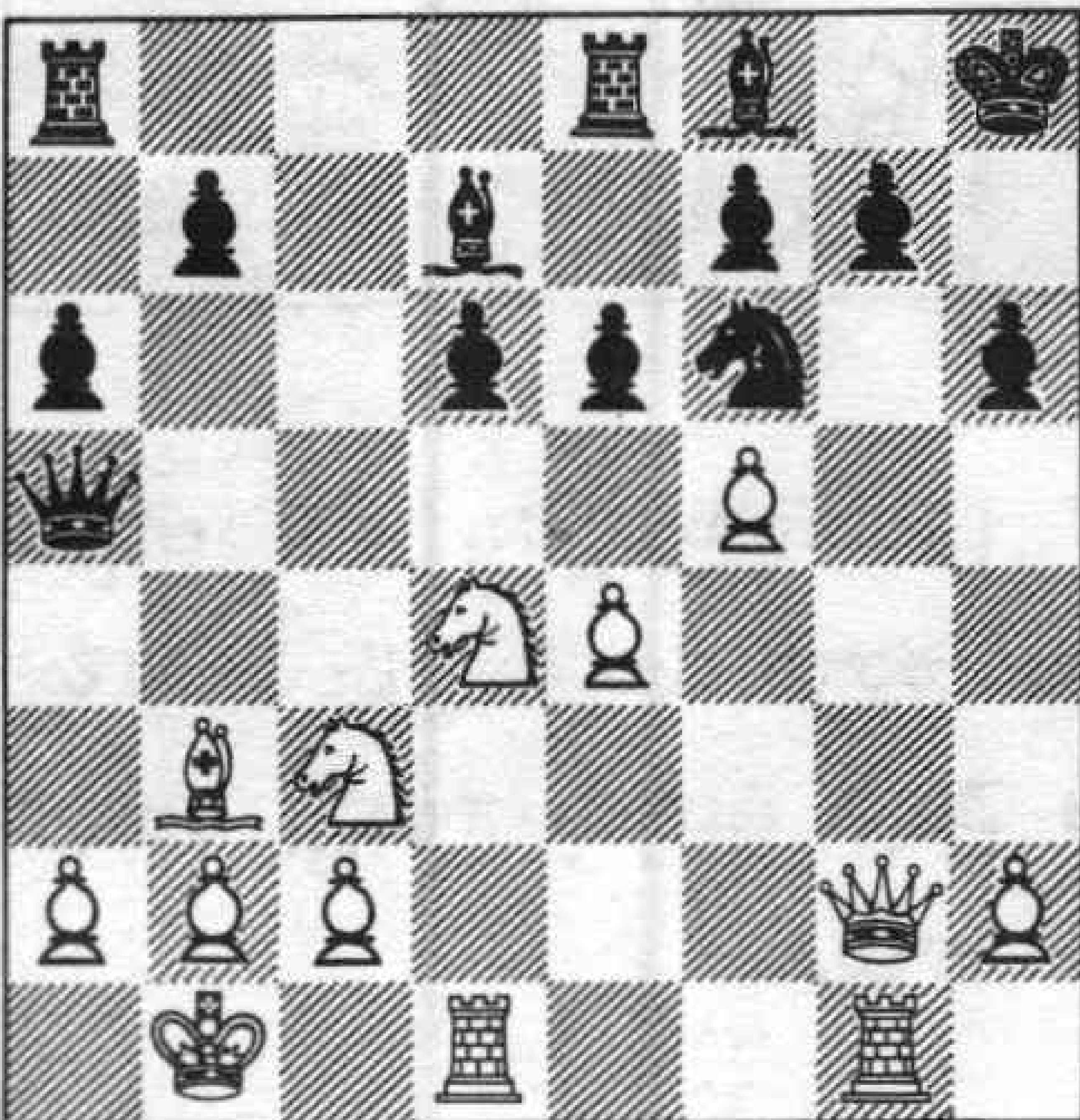
రాజు రక్షణ కోసం మంత్రిని కూడా తేవడానికి నలుపు తొందర పడుతున్నాడు. కాని, ఇప్పటికే సమయం మించిపోయింది.

20. f×e6 f×e6 21. e5!

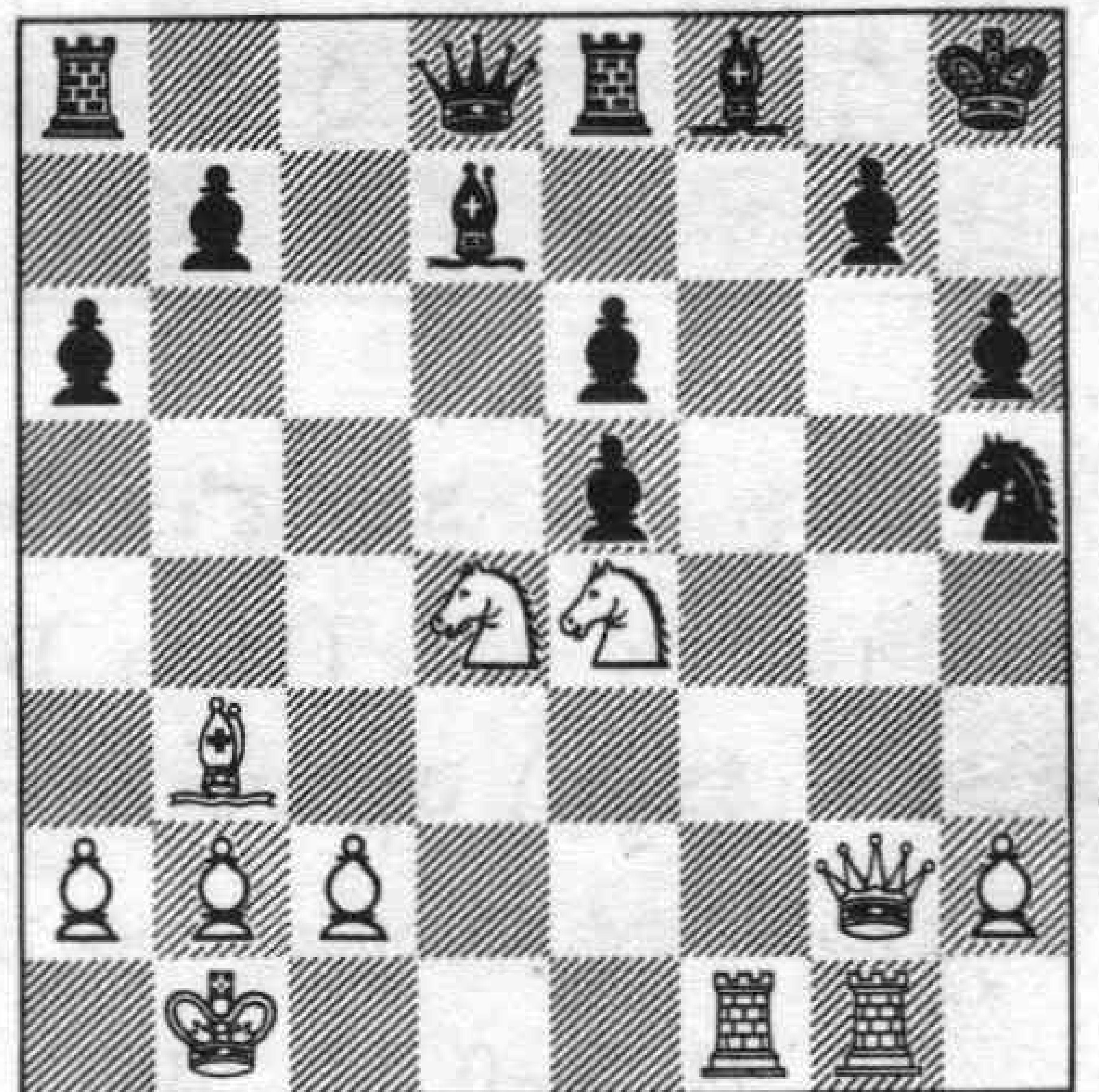
అమోఘమైన మిళితం వేసి, తెలుపు దాడి నోకొలిక్కి తెస్తున్నాడు.

21. ... d×e5 22. Ne4 Nh5 (620వ పటం).

619వ పటం



620వ పటం



(22. ... N × e4 వీలు కాదు, 23. R × f8+ R × f8 24. Q × g7 ++. 22. ... e × d4 23. N × f6 వరసలో నలుపు 24. Qg6 దెబ్బని కాచుకోలేడు.

23. Qg6! e × d4

(దీంతో ఆట వెంటనే పోతుంది. కాని 23. ... Nf4 24. R × f4 e × f4 25. Nf3 Qb6 వరసలో కూడా 26. Rg5!! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు. ఇప్పుడు 27. Nf6 దెబ్బకి ఎదురు లేదు.)

24. Ng5!

నలుపు ఓటమినొప్పుకున్నాడు. (24. ... h × g5 25. Q × h5+ Kg8 26. Qf7+ Kh8 27. Rf3 వరసలో అతనికి ఆటకట్టు తప్పదు.)

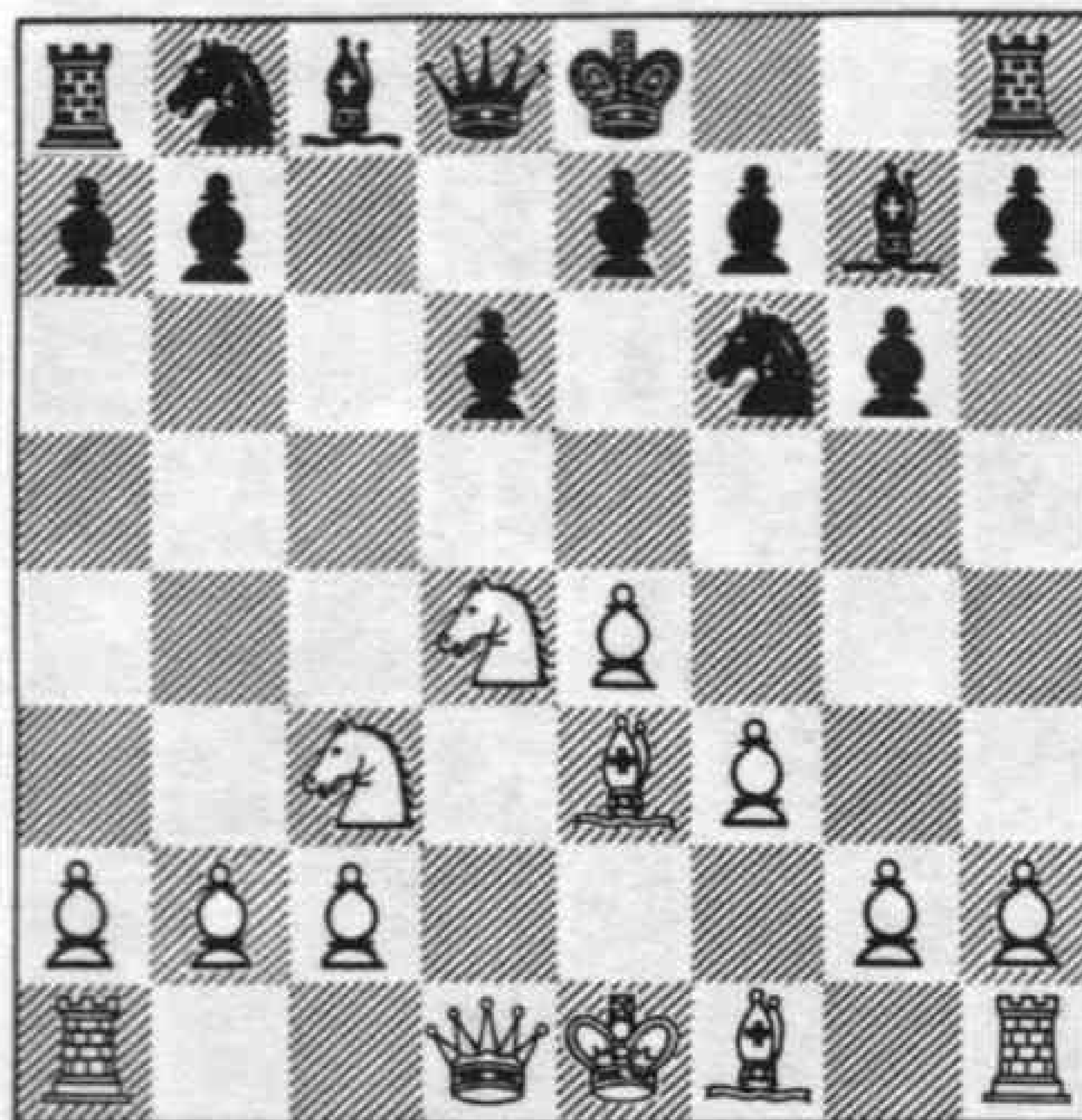
షగాలొవిచ్ — గూఫెల్డ్

సోవియట్ ప్రజల నాల్గవ స్పార్టకియాడ్ పోటీలు, 1967

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 c × d4 4. N × d4 Nf6 5. Nc3 g6 6. Be3 Bg7 7. f3 (621వ పటం).

ఇది డ్రాగన్ పద్ధతిలో రౌజర్ దాడి. ఇలా ఎదురు దిశలలో కోటకట్టి నప్పుడు మంచి పదునైన ఆటలు వస్తాయి.

621వ పటం



7. ... 0—0 8. Qd2 Nc6 9. Bc4

కేంద్రంలో నలుపు 9. ... d5 తొయ్యకుండా ఆపే ఈ ఎత్తు చాలా ముఖ్యం.

9. ... Bd7 10. h4.

సాధారణంగా 10. 0—0—0 ఆడతారు. కాని తెలుపు తొందరగా రాజు మీద దాడి చెయ్యాలని చూస్తున్నాడు.

10. ... Qa5 11. Bb3 Rfc8

నలుపు ఈ ఎత్తులన్నీ ఆధునిక శాస్త్రాన్ననుసరించే వేశాడు. f8 గడిని రాజు కోసం ఖాళీ చేస్తూ c శ్రేణిలో ఎదురాట పొందుదామని చూస్తున్నాడు.

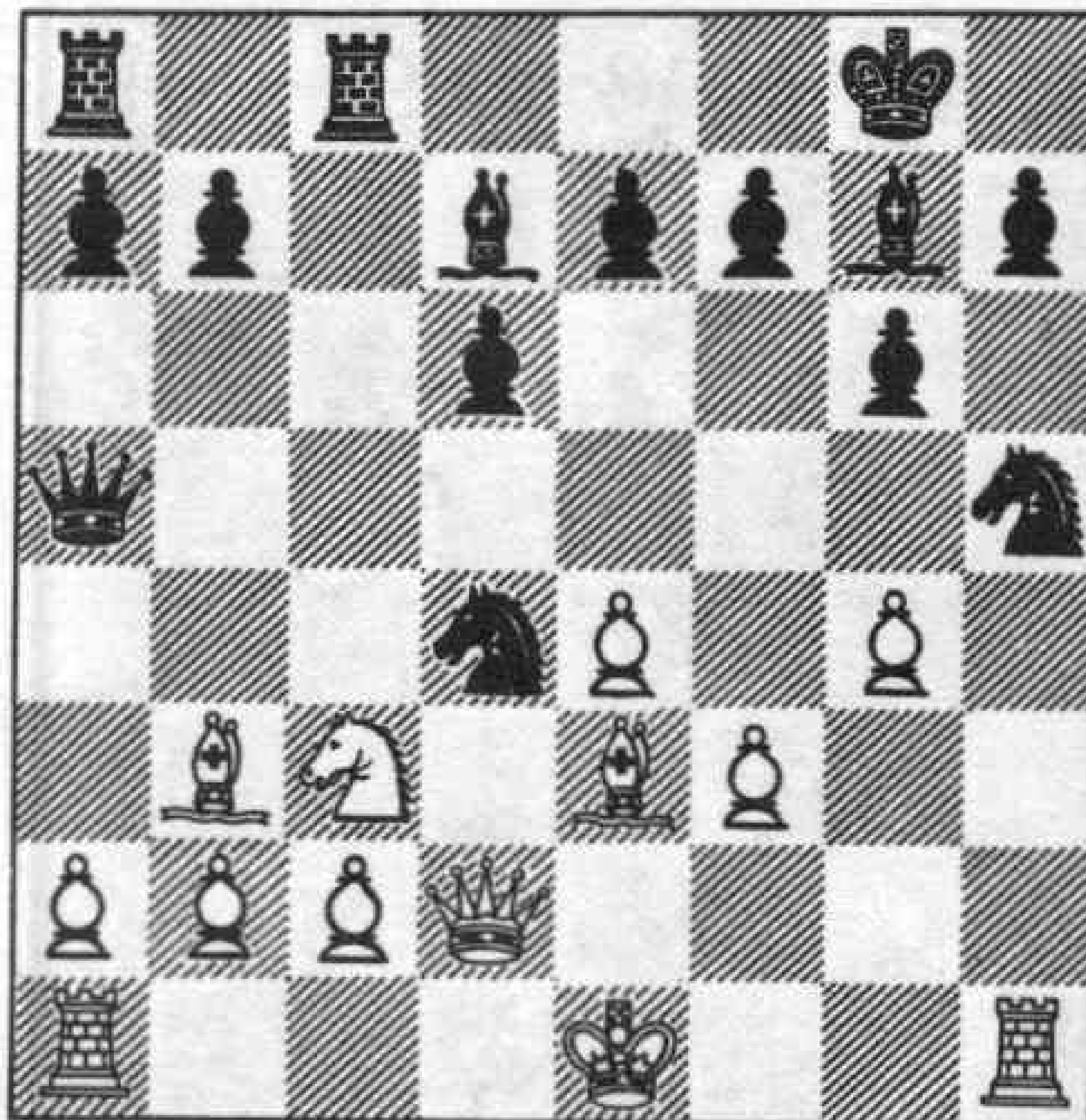
12. h5

దాడి ఉధృతం చెయ్యడానికి తెలుపు బంటుని బలి చేస్తున్నాడు. h శ్రేణి తెరుచుకోవడం ఎలాగూ తప్పదని తెలిసి, నలుపు ఈ బంటుని తీసుకుంటున్నాడు.

12. ... N×h5 13. g4 N×d4? (622వ పటం).

h5లో గుర్రాన్ని ఇంకా చురుగ్గా f4 గడికి తెద్దామనే ఉద్దేశంతో నలుపు రెండు చిన్న బలాల్ని మార్పిడి చేస్తున్నాడు. కాని, అలా చెయ్యడంలో రాజుకి రక్షణ లోటవుతుందని చూడడం లేదు.

622వ పటం



(13. ... Nf6 ఆడితే యుద్ధం అంతా ముందే వుంటుంది. తెలుపు దాడికి బలాల్ని సన్నద్ధం చేసుకోవడానికి దూరంగా కోటకట్టాలి.)

14. B×d4 B×d4 15. Q×d4 Nf4 16. B×f7+!

ముందర ఎంచేటప్పుడు ఈ శకటు బలిని నలుపు గమనించలేదని స్పష్టమౌతోంది.

16. ... K×f7 17. R×h7+ Ke6 18. Qg7 Re8 19. Qf7+ (623వ పటం).

ఇప్పుడు నల్ల రాజు విధిగా బల్ల మధ్యకి పారిపోతున్నాడు. కాని అక్కడ కూడా దానికి మృత్యువు దాపురిస్తుంది.

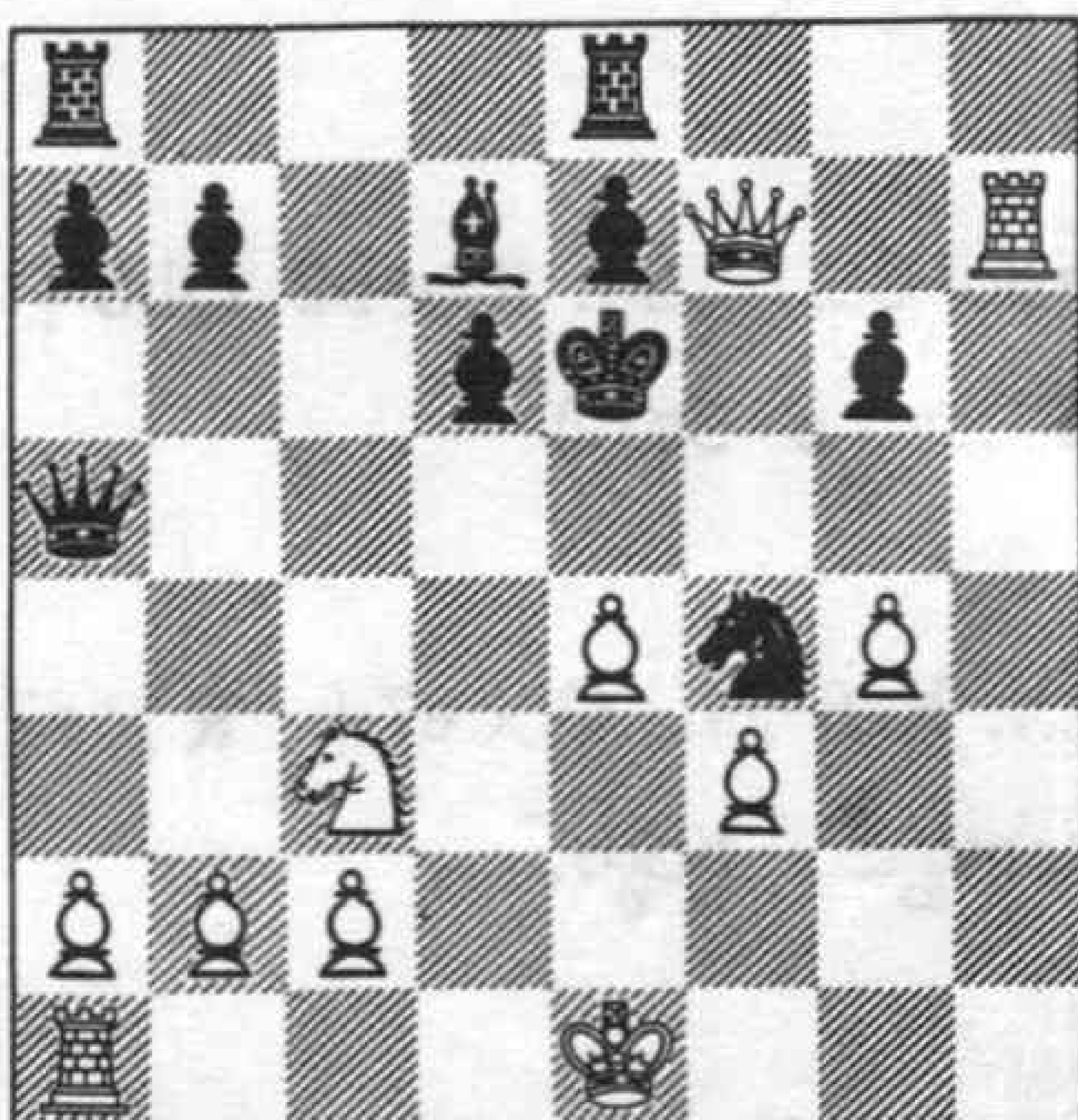
19. ... Ke5 20. 0—0—0!

ఒక పక్క నలుపుకి కొత్త సంకటాలు తెస్తూ తెలుపు తన బలాలన్నింటినీ పైకి తెచ్చాడు.

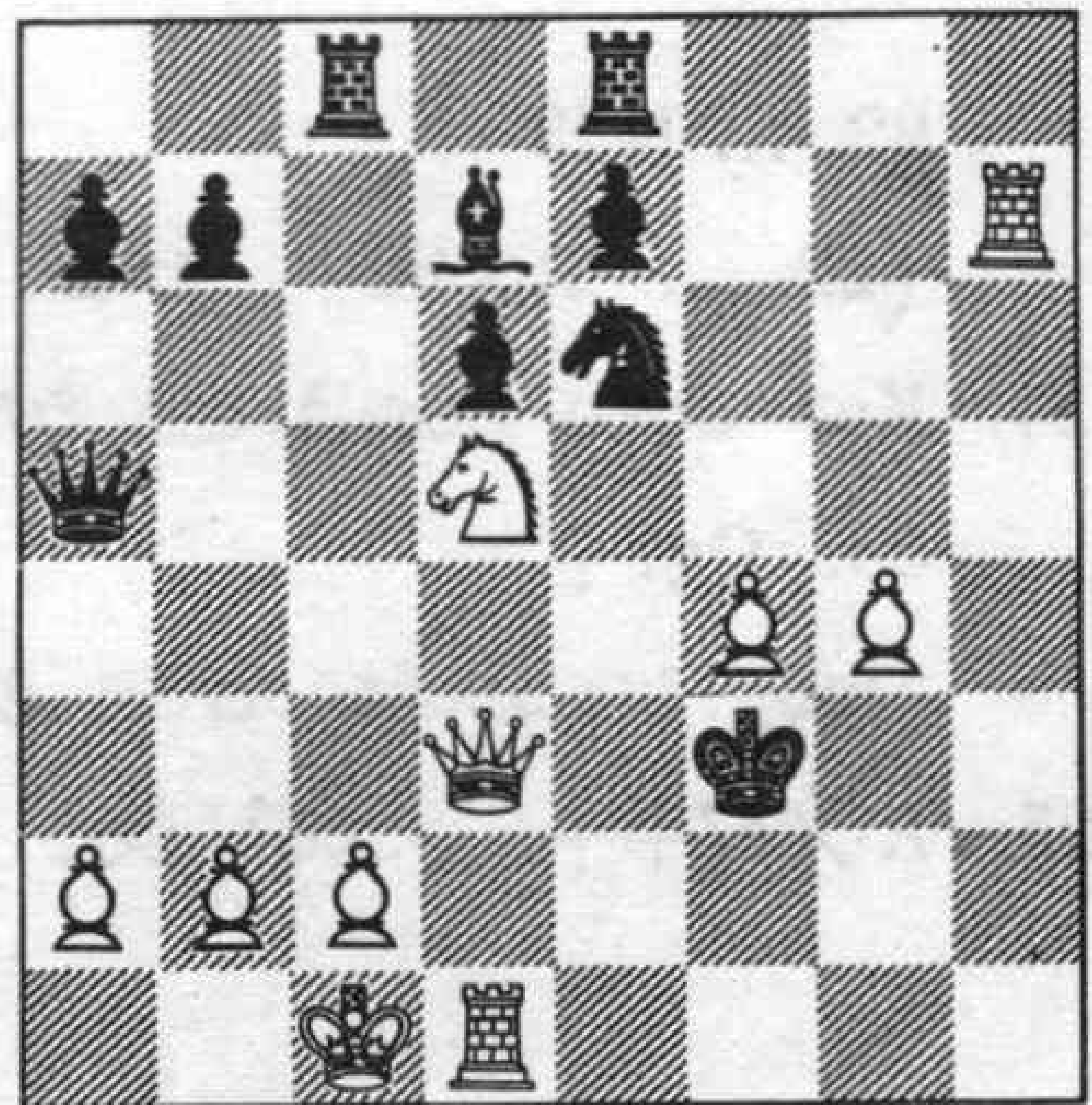
20. ... Rac8 21. Nd5 R×c2+

[నలుపుకి సరైన రక్షణ లేదు. 21. ... Ne6 22. f4+ K×e4 23. Q×g6+ Kf3 24. Qd3+ వరసలో (624వ పటం) అతనికి ఆటకట్టు తప్పదు.]

623వ పటం



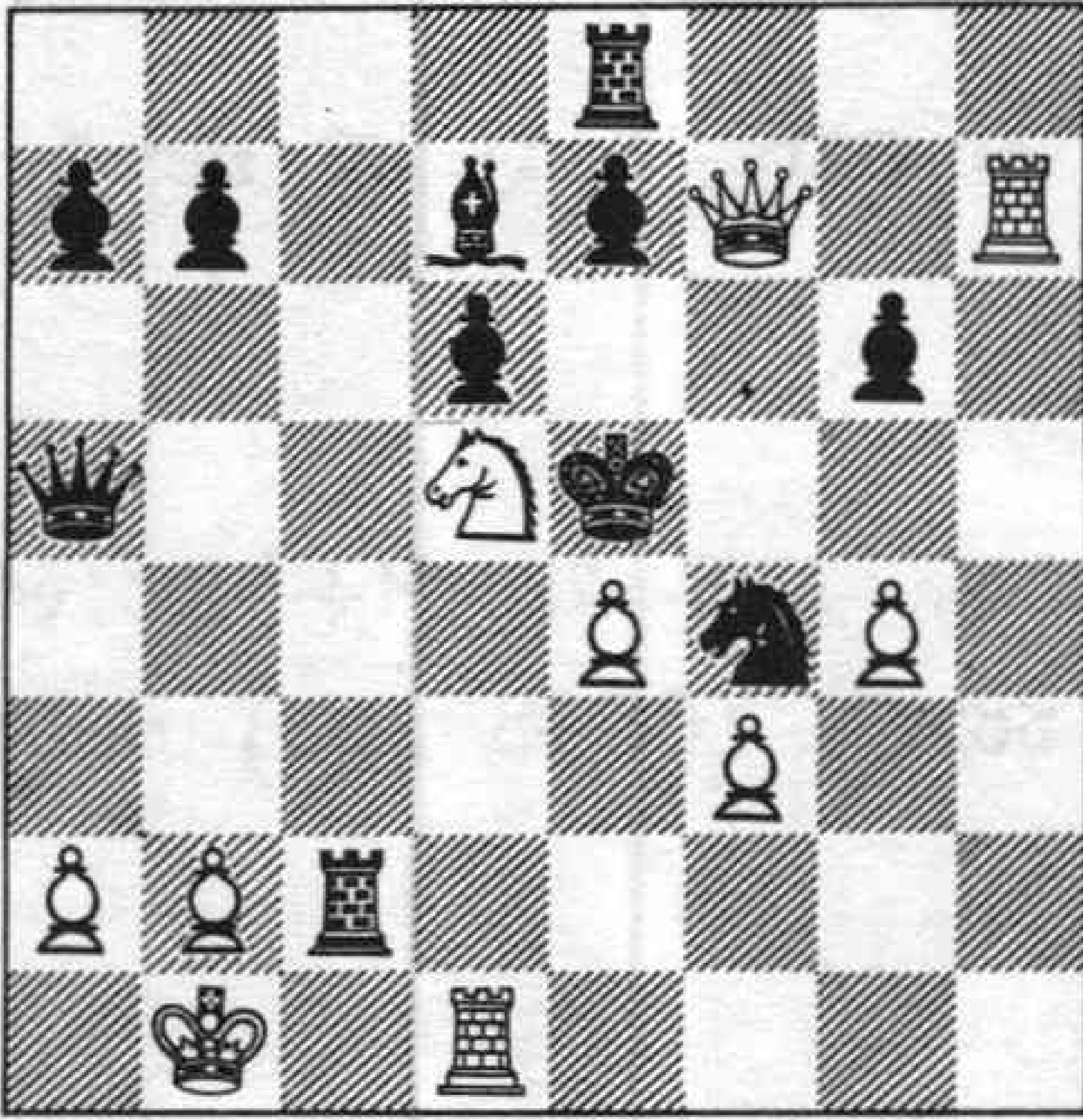
624వ పటం



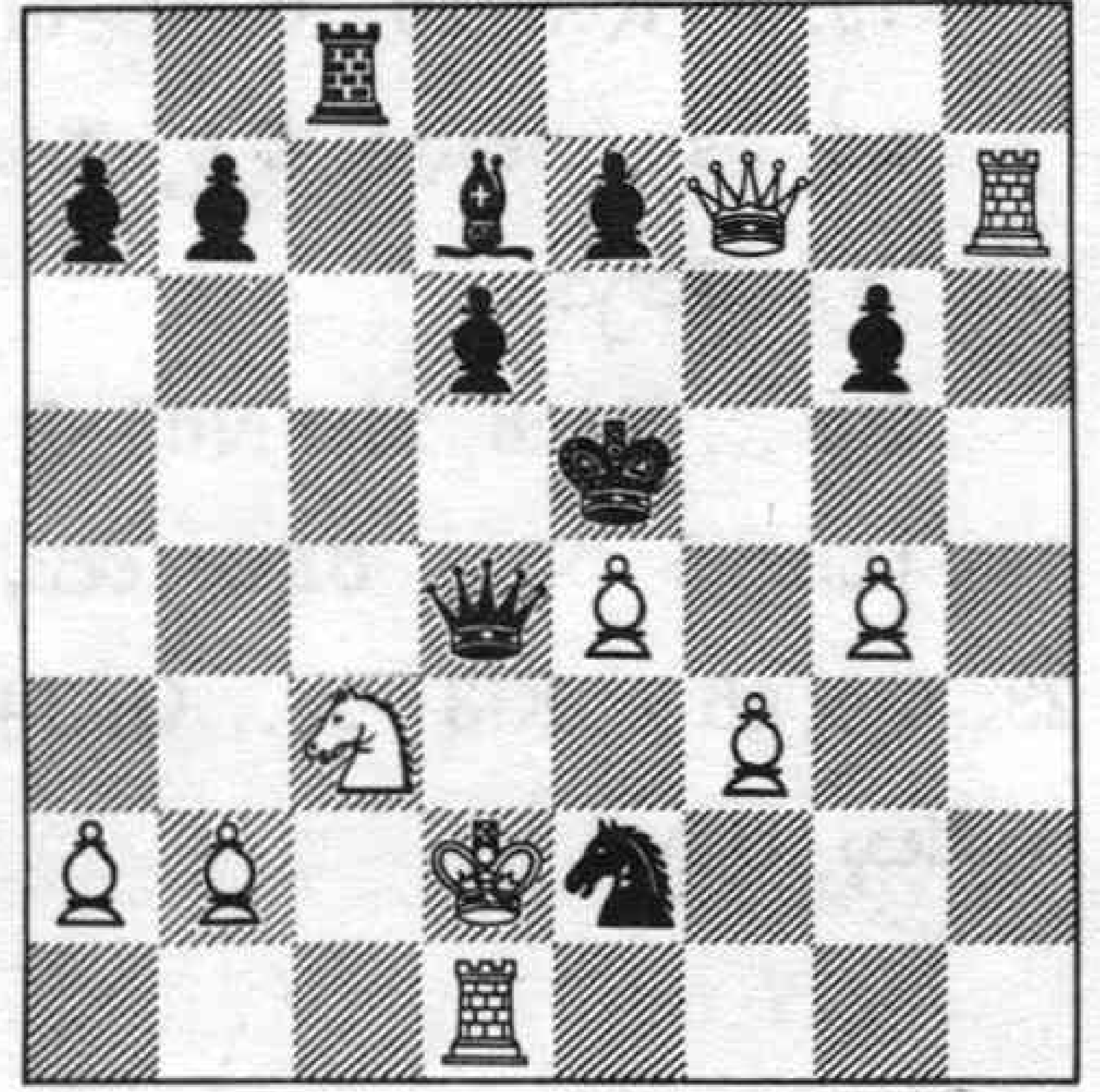
22. Kb1! (625వ పటం).

(22. K×c2 Qa4+! తర్వాత నలుపు ఊపిరి పీల్చుకోవచ్చు. తెల్ల రాజుకి తప్పుకునేందుకు గడి లేదు. ఉదాహరణకు 23. Kc1 Rc8+ 24. Nc3 Ne2+ 25. Kd2 Qd4+ (626వ పటం) వరసలో అదే పరిస్థితి మళ్లీమళ్లీ వచ్చి 26. Ke1 Qg1+ 27. Kd2 ఆట 'డ్రా' అవుతుంది. ఈ వరసలో 26. K×e2 ఆడడానికి వీలు లేదు. 26. ... Bb5+ 27. N×b5 Rc2+ ఆటకట్టు.)

625వ పటం



626వ పటం



22. ... Nd3

(22. ... R×b2+ కూడా లాభం లేదు. 23. K×b2 Qb5+ 24. Ka1 తర్వాత నలుపుకి దాడి సాగించే మార్గం లేదు.)

23. Qg7+

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. 23. ... Ke6 24. Q×e7+ R×e7 25. R×e7++. వరసలో అతని ఆటకట్టడం తథ్యం.

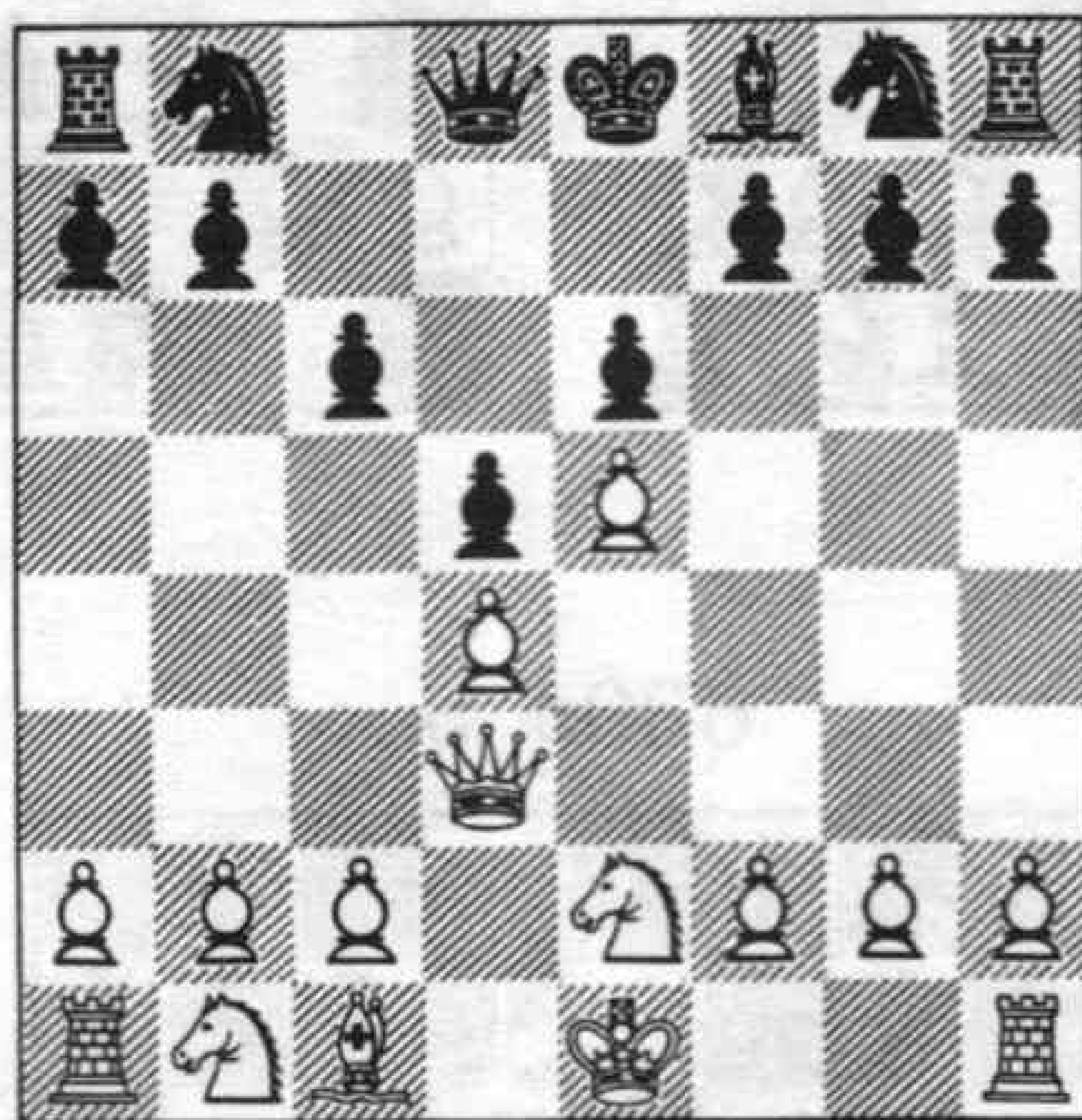
1. e4 c6

ఫ్రెంచి రక్షణలోలాగా ఇక్కడ కూడా d5 తొయ్యడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. తేడా ఏమిటంటే ఇందులో కొన్ని వరసల్లో c8లో శకటుని ఆటలోకి తెచ్చుకోటానికి వీలుంటుంది, e6 యెత్తువల్ల దాన్ని మూసెయ్యకుండా. కాని, బంటుని c5కి తేవడం కూడా అవసరమే కాబట్టి ఇందుకోసం మరో ఎత్తు వృధా చెయ్యాలి.

1. 3.e5తో కూడిన వరస

2. d4 d5 3. e5 Bf5! 4. Bd3 B×d3 5. Q×d3 e6 6. Ne2 (627వ పటం)

627వ పటం



(6. Nf3కి జవాబుగా మంత్రులని మార్పిడి చేస్తూ నించోవిచ్ సలహా ఇచ్చిన రీతిలో ఆడచ్చు: 6. ... Qa5+ 7. c3 Qa6, తెలుపు మంత్రిని తప్పిస్తే అతనికి కోటకట్టడానికి వీలుండదు).

6. ... Qb6 7. Nbc3 c5

కేంద్రంలో నలుపుకి మంచి ఎదురాట ఉంది.

2. పనోవ్ దాడి

2. d4 d5 3. e×d5 c×d5 4. c4 Nf6 (628వ పటం).

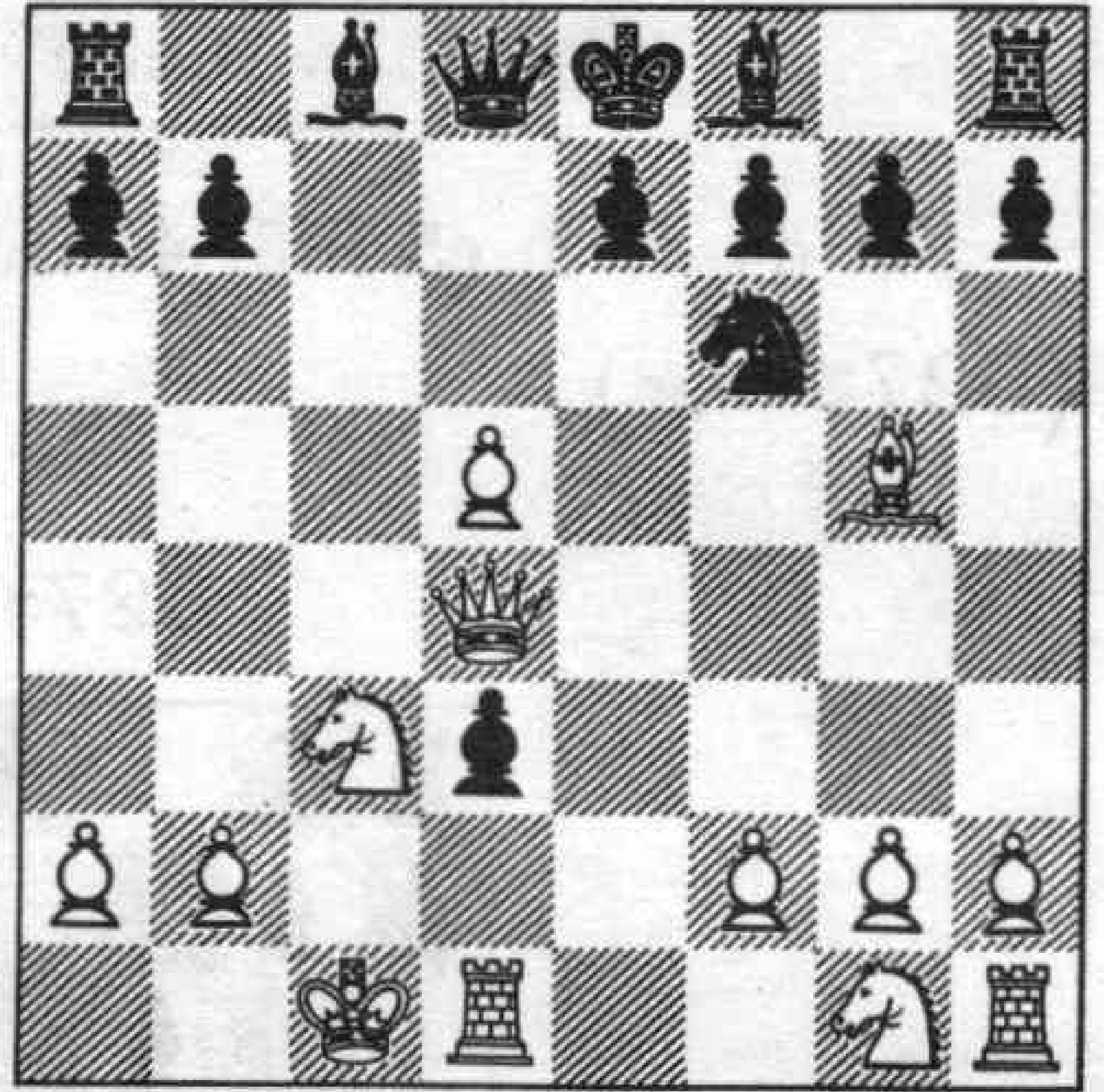
(4. ... d×c4 5. B×c4 తర్వాత ఆట మంత్రి వైపు గాంబిట్ (అంగీకరించిన విధానం) రీతిలోకి మళ్లుతుంది.

5. Nc3 e6

628వ పటం



629వ పటం



630వ పటం



[5. ... Nc6 తప్పు. 6. Bg5. ఇప్పుడు 6. ... d×c4 తర్వాత 7. d5 Ne5 8. Qd4 Nd3+ 9. B×d3 c×d3 10. 0—0—0 వరసలో అభివృద్ధిలో తెలుపు చాలా ముందంజ వేస్తాడు (బొత్విన్నిక్ – ఫ్లోర్ పోటీ, 1934).] (629వ పటం.)

6. Nf3 Be7 7. c5 0—0 8. b4 (630వ పటం)

తెలుపుకి మంత్రి వైపు భాగంలో ఆధిక్యత ఉంది. బొత్విన్నిక్ – గొలొంబేక్‌ల మధ్య ఆట (అల్యోహిన్ స్మారక పోటీ, 1956) ఇలా సాగింది: 8. ... b6 9. Bd3 Bd7 (9. ... a5 10. Na4 Nfd7 ఆడడం మెరుగు) 10. Be3 Ng4 11. 0—0 a5 12. Na4! తెలుపుదే స్పష్టంగా పై చేయి.

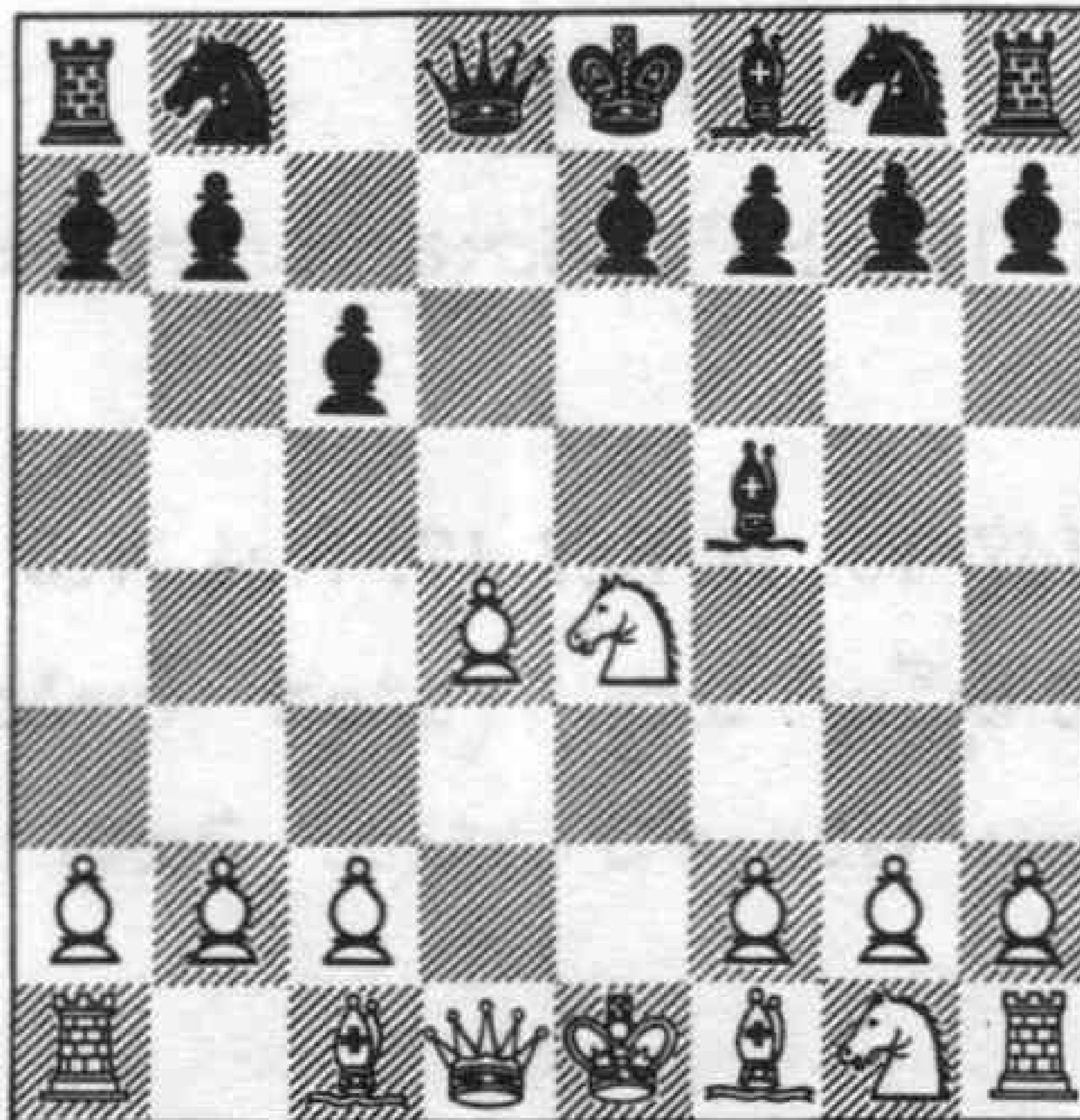
3. ప్రధాన వరస

2. d4 d5 3. Nc3 d×e4 4. N×e4 Bf5 (631వ పటం).

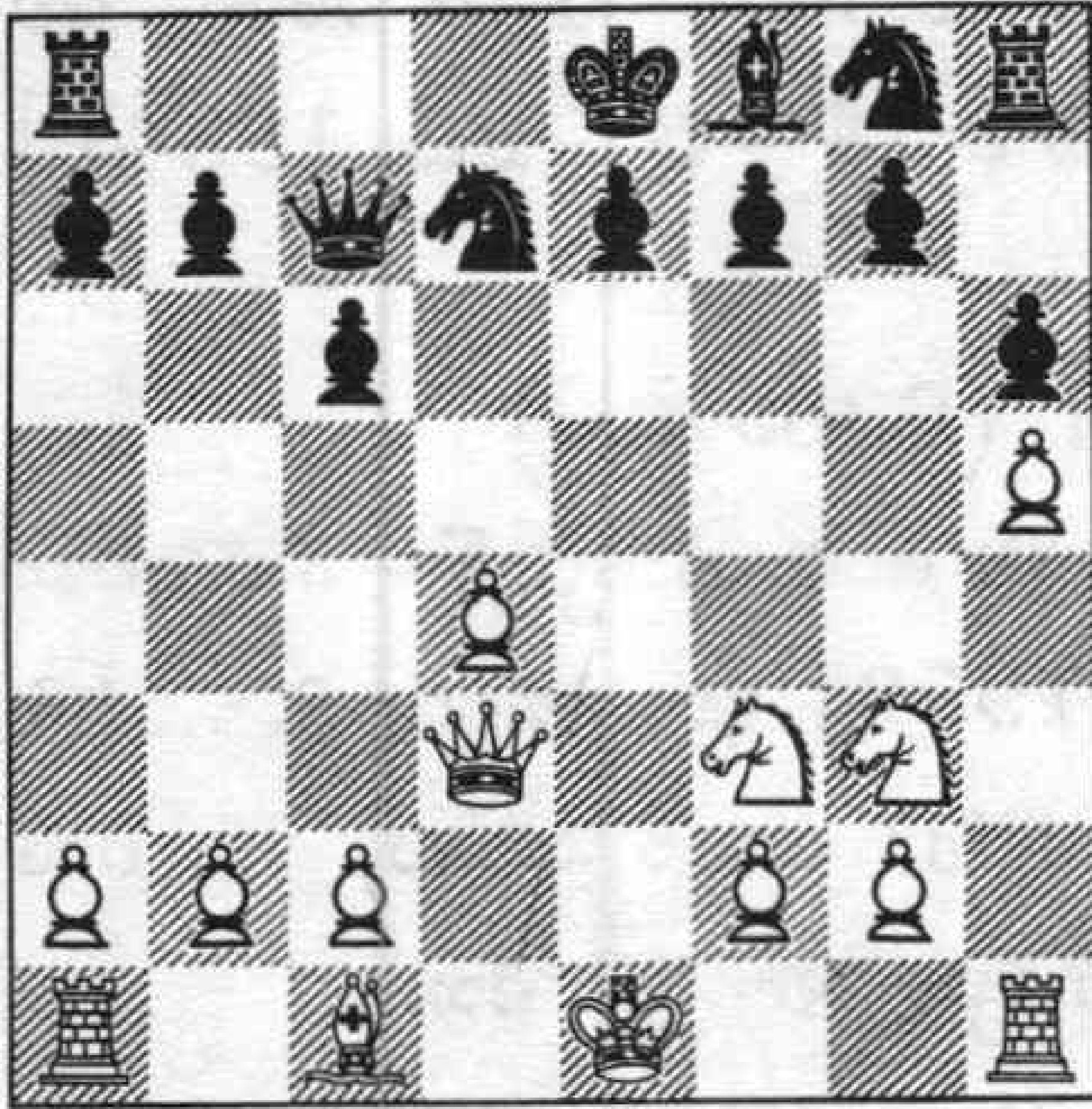
[5. ... Nf6కి దారి చేస్తూ 4. ... Nd7 ఆడవచ్చు (క్రింద ఇచ్చిన టాల్ – ఫ్యూష్టర్ ఆట చూడండి.)]

5. Ng3 Bg6 6. Nf3 Nd7 7. h4 h6 8. h5

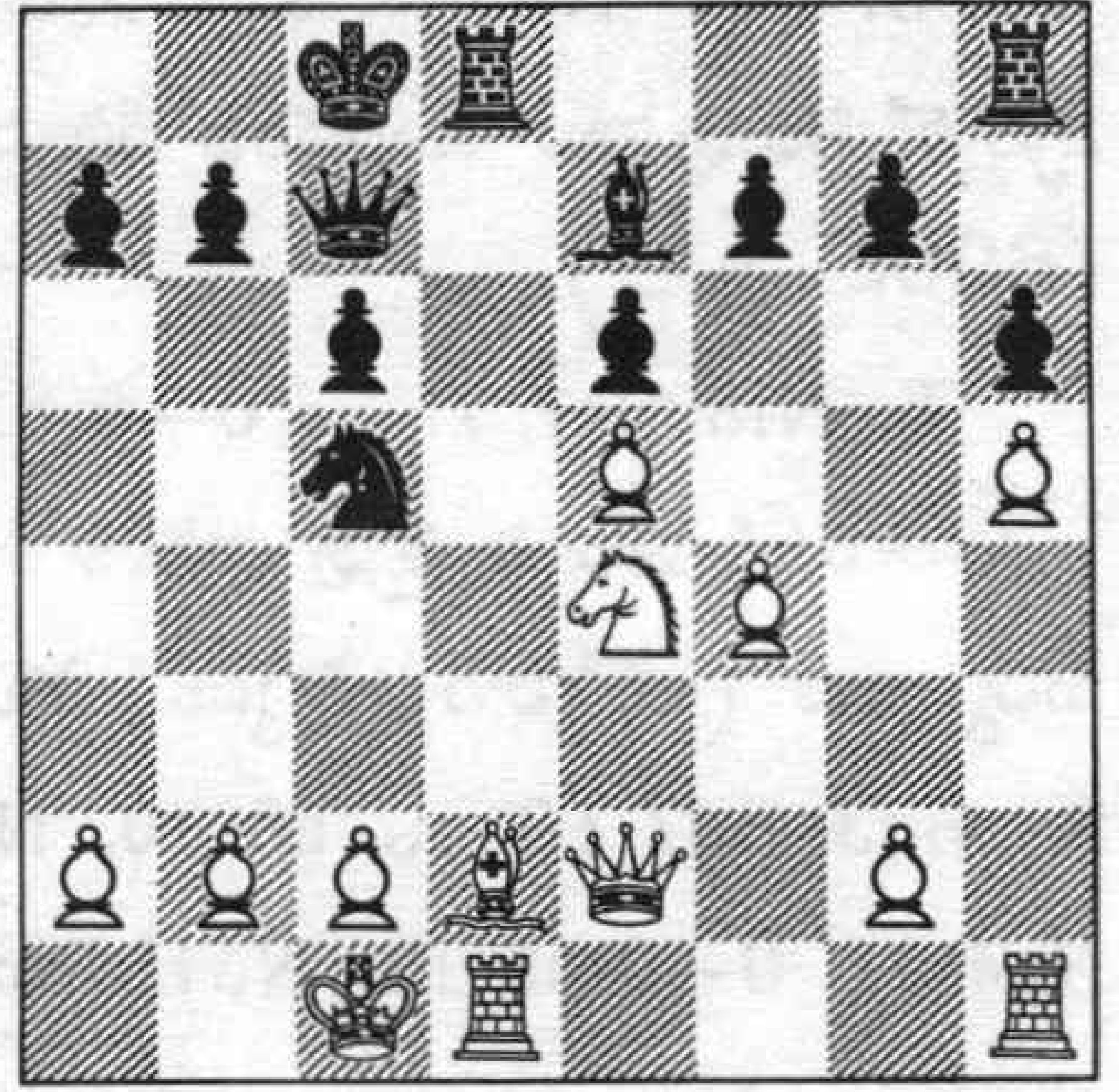
631వ పటం



632వ పటం



633వ పటం



ఆధునిక శాస్త్రం ప్రకారం ఈ ఎత్తు ఉద్దేశం తెలుపు ప్రత్యర్థి రాజు వైపు భాగాన్ని ఇరుకులో పెట్టడం.

8. ... Bh7 9. Bd3 B×d3 10. Q×d3 Qc7! (632వ పటం).

తెల్ల శకటు f4కి రాకుండా ఆపడం, మంత్రి వైపు కోటకట్టడానికి మార్గం చెయ్యడం, ఈ ఎత్తు ఉద్దేశాలు.

11. Bd2 0—0—0 12. 0—0—0 Ngf6 13. Qe2!

స్పాస్కీ పథకం. గుర్రాన్ని e5లో స్థాపించి తన ఆట బలీయం చేసుకోవడానికి తెలుపు చూస్తున్నాడు.

13. ... e6 14. Ne5 N×e5

(14. ... Nb6 15. Ba5 తర్వాత కూడా తెలుపు ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంటుంది.)

15. d×e5 Nd7 16. f4 Be7 17. Ne4 Nc5 (633వ పటం)

స్పాస్కీ — పెట్రొస్యన్‌ల మధ్య ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో (1966) 13వ ఆట ఈవిధంగానే సాగింది. తెలుపు ఆట బాగుంది.

4. 2. Nf3 ఎత్తుతో వచ్చే వరస

2. Nf3 d5 3. Nc3

[ఈ ఎత్తుల వరసతో నలుపు Bf5 ఆడి శకటుని పైకి తెచ్చుకోకుండా తెలుపు నిరోధిస్తాడు. ఉదాహరణకు 3. ... d×e4 4. N×e4 Bf5? తర్వాత 5. Ng3 Bg6 6. h4 h6 7. Ne5 Bh7 వరసలో 8. Qh5! వస్తుంది (129వ పుటలో ఇచ్చిన లాస్కెర్ – మ్యూల్లర్‌ల మధ్య ఆట చూడండి.)]

3. ... Bg4 (634వ పటం).

(3. ... d4 4. Ne2 c5 వరస మంచిది కాదు. జవాబుగా 5. c3! ఇప్పుడు 5. ... Nc6 తర్వాత 6. c×d4 c×d4 7. Qa4! వరసలో తెలుపు ఒక బంటుని గెల్చుకుంటాడు.

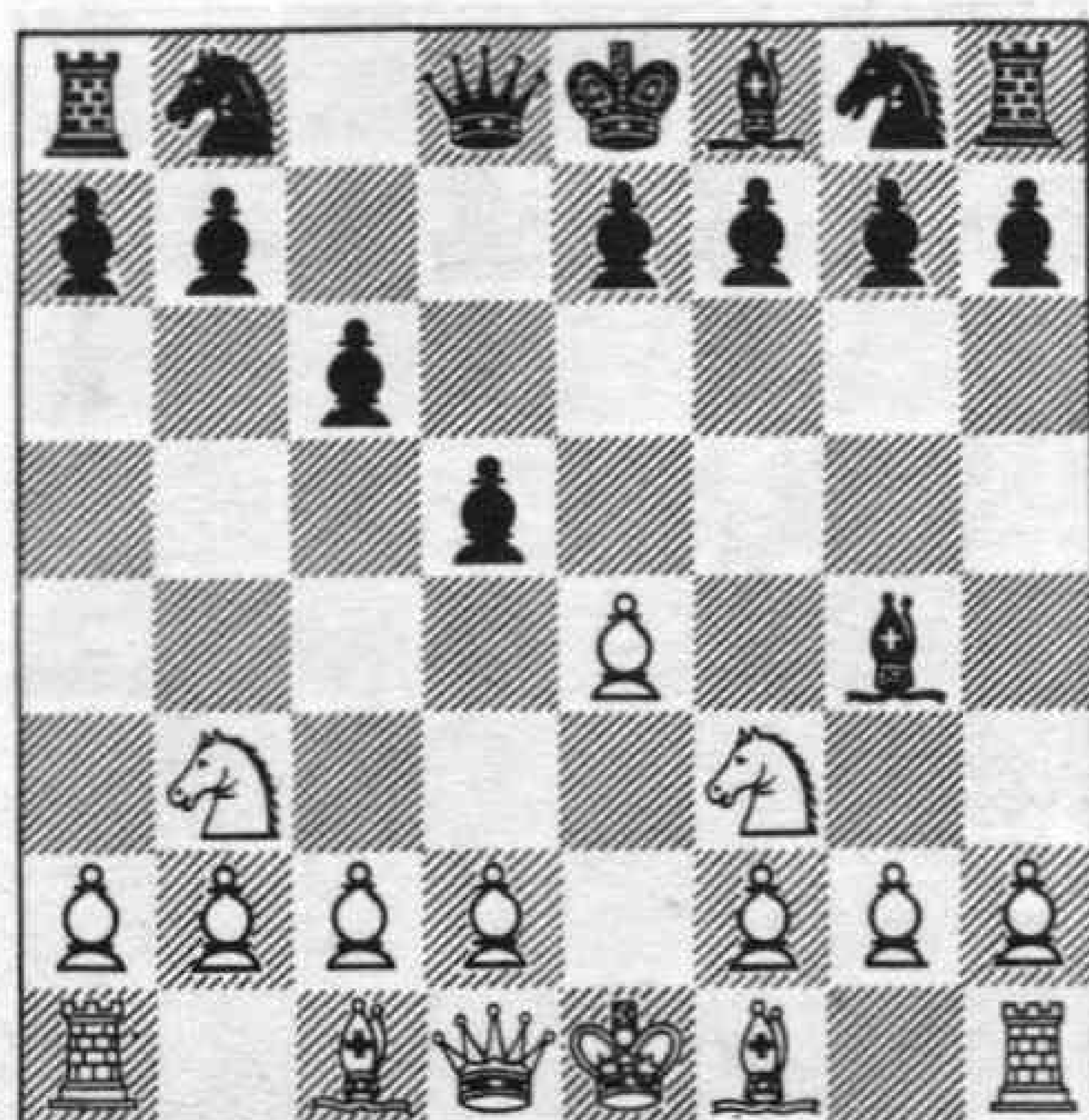
4. h3 B×f3 5. Q×f3 e6 6. d4! Nf6 7. Bd3 d×e4 8. N×e4 N×e4 (635వ పటం).

నల్ల బలాలు బాగా అభివృద్ధి చెందకుండా వెనకబడ్డాయి కాబట్టి బంటుని తీసుకోవడం ప్రమాదకరం.

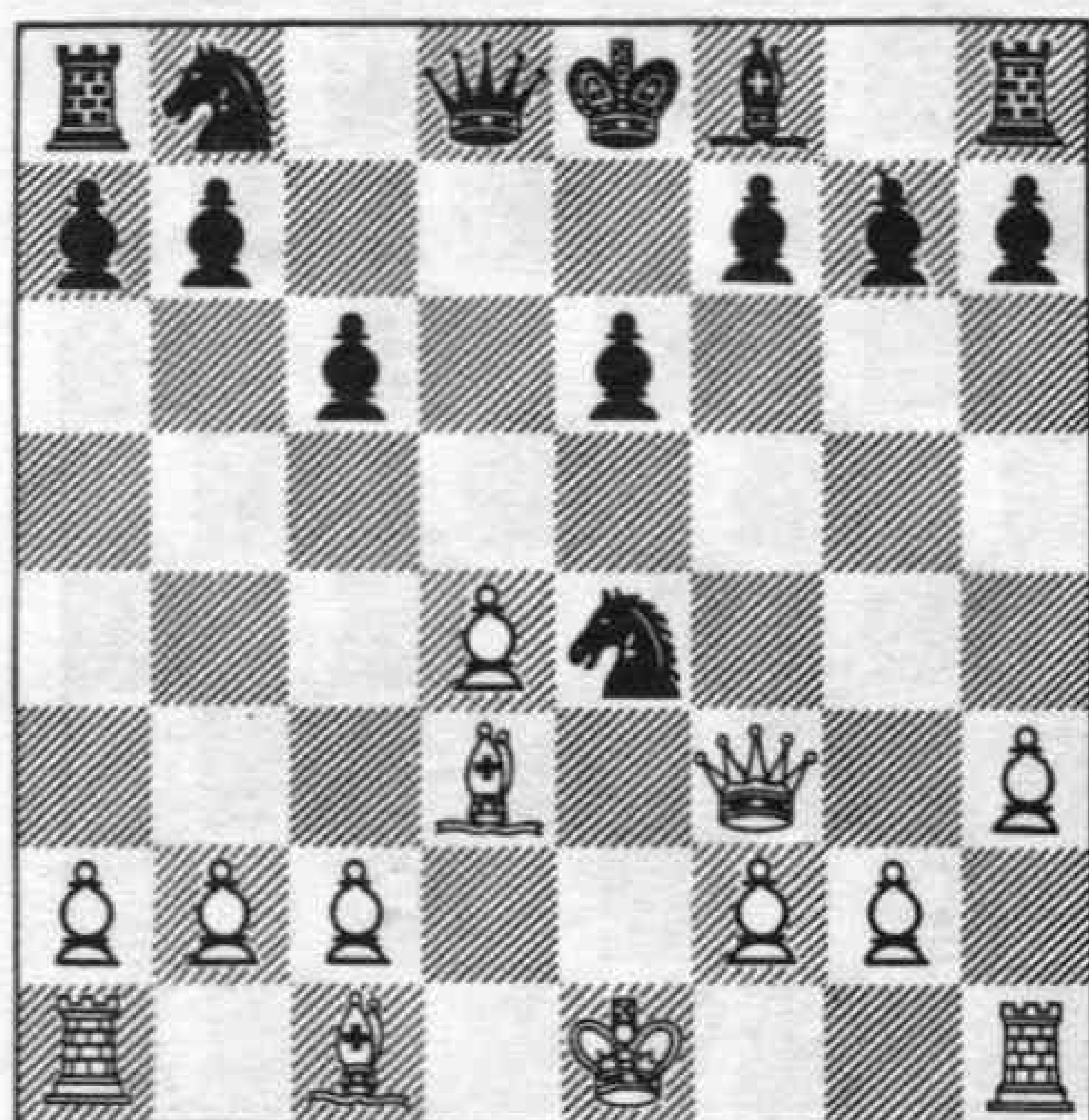
9. Q×e4 Nd7

తెలుపుకి కేంద్రంలో కొంచెం ఆధిక్యత ఉంది.

634వ పటం



635వ పటం



టాల్ ఫ్యూస్టర్

పోర్టొరోజ్, 1958

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 d×e4 4. N×e4 Nd7 5. Nf3 Ngf6 6. N×f6+ N×f6 7. Bc4 Bf5 (636వ పటం).

(7. ... Bg4? పెద్ద పొరపాటు. జవాబుగా 8. B×f7+ K×f7 9. Ne5+ వస్తుంది.)

8. Qe2

తెలుపు మంత్రి వైపు కోటకట్టడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు.

8. ... e6 9. Bg5 Be7

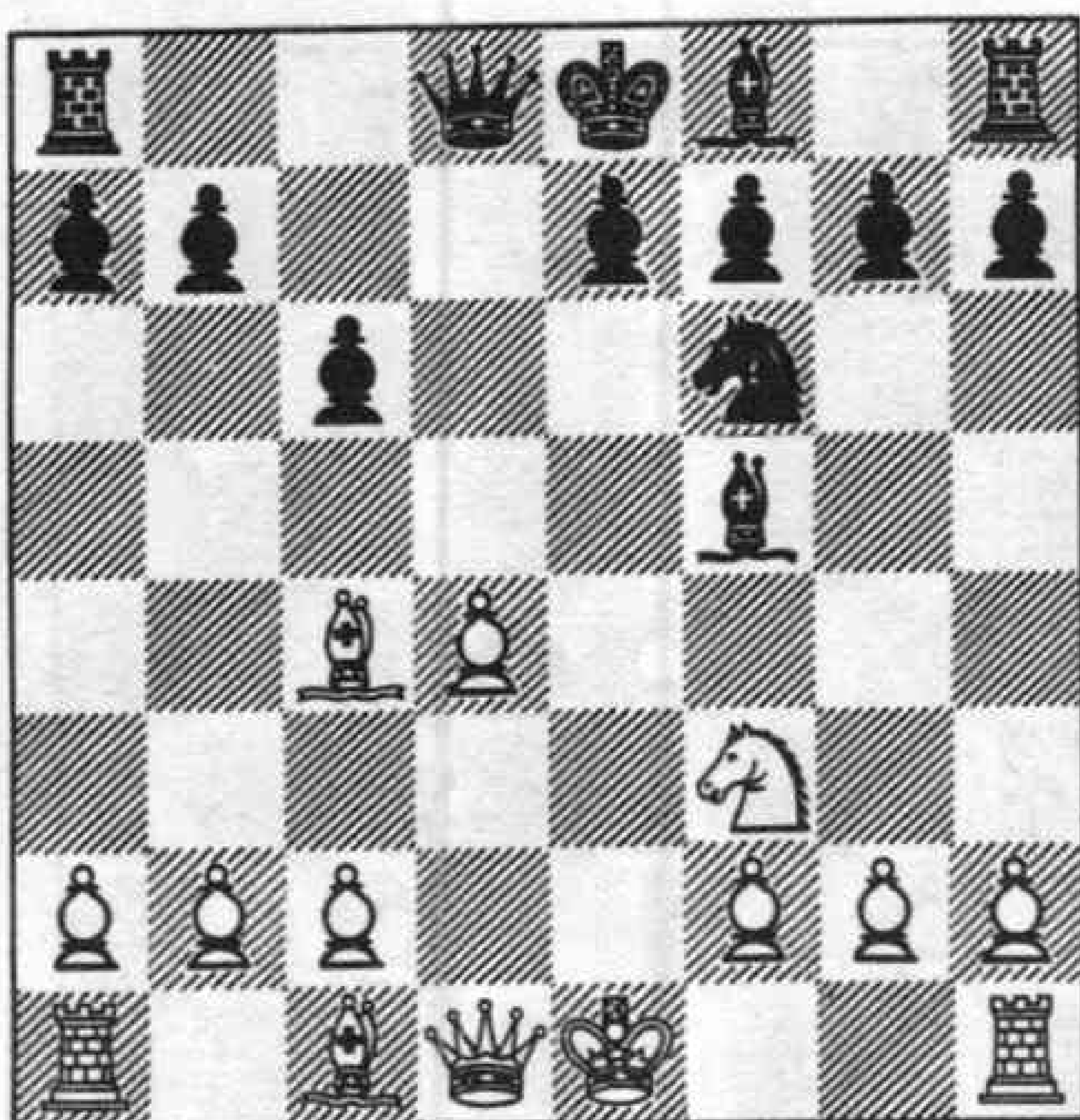
(ఈ పరిస్థితిలో 9. ... Bg4! బలమైన ఎత్తు. బ్లెడ్‌లో (1961) ఫిషర్ తోటి ఈవిధంగా ఆడి పెత్రొస్యన్, నలుపుకి రాబోయే ఎన్నో సమస్యలకి పరిష్కారం చూపించాడు.

10. 0—0—0 h6 11. Bh4 Ne4 (637వ పటం).

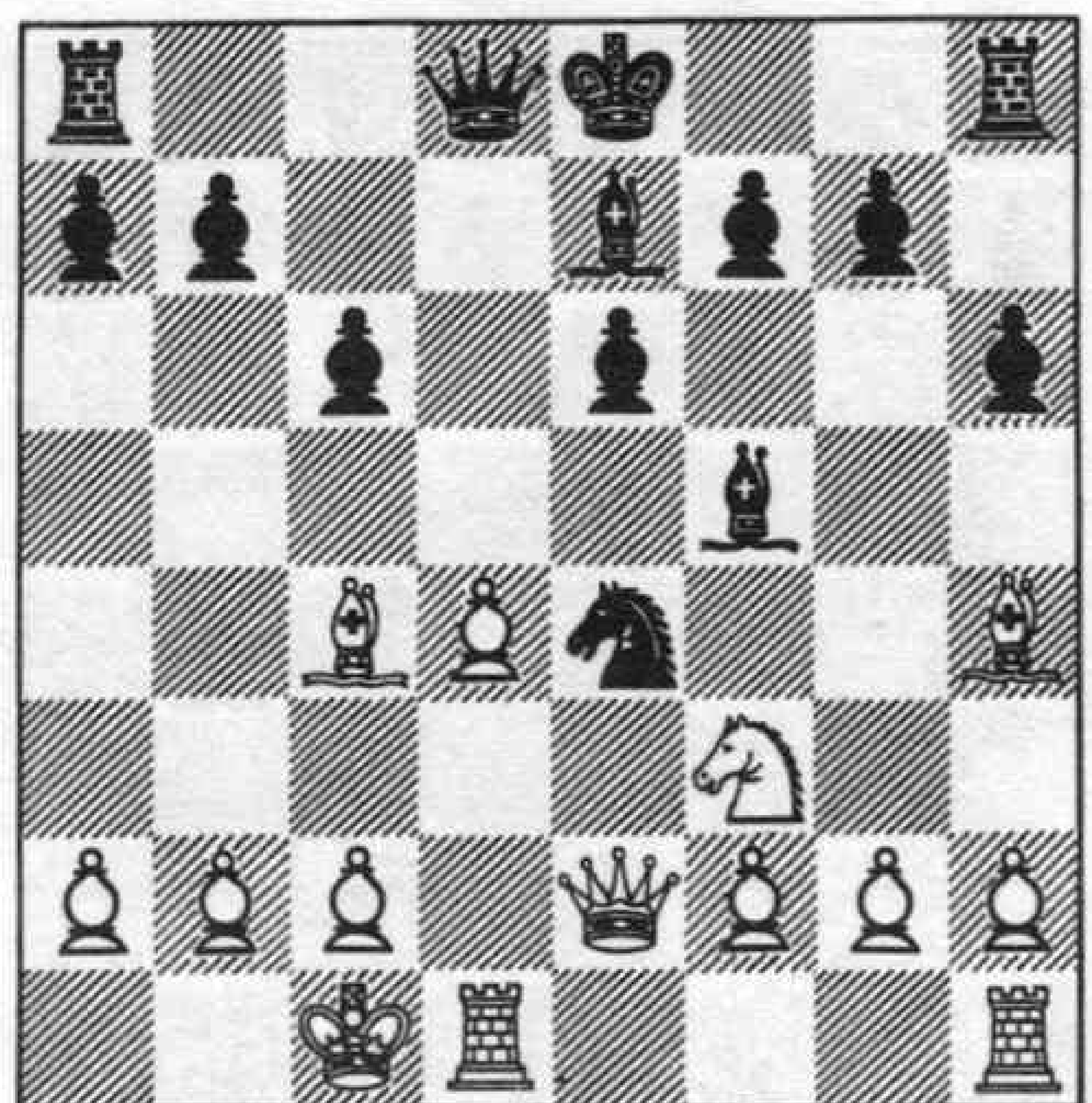
ఈ ఎత్తుని తప్పు పట్టచ్చు.

రాజుని కేంద్రంలోనే ఉంచుకొని శకట్లు మార్పిడిద్వారా ఆట తేలిక పరుద్దామని నలుపు ప్రయత్నం.

636వ పటం



637వ పటం



12. g4!

(ఊహించని బాణం. 12. ... B×g4 13. B×e7 B×f3 14. Q×f3; 12. ... B×h4 13. g×f5 e×f5 14. N×h4 Q×h4 15. f3 వరసలు రెండూ నలుపుకి ప్రతికూలమే. రెండు సందర్భాల్లోనూ తెలుపు ఒక బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.)

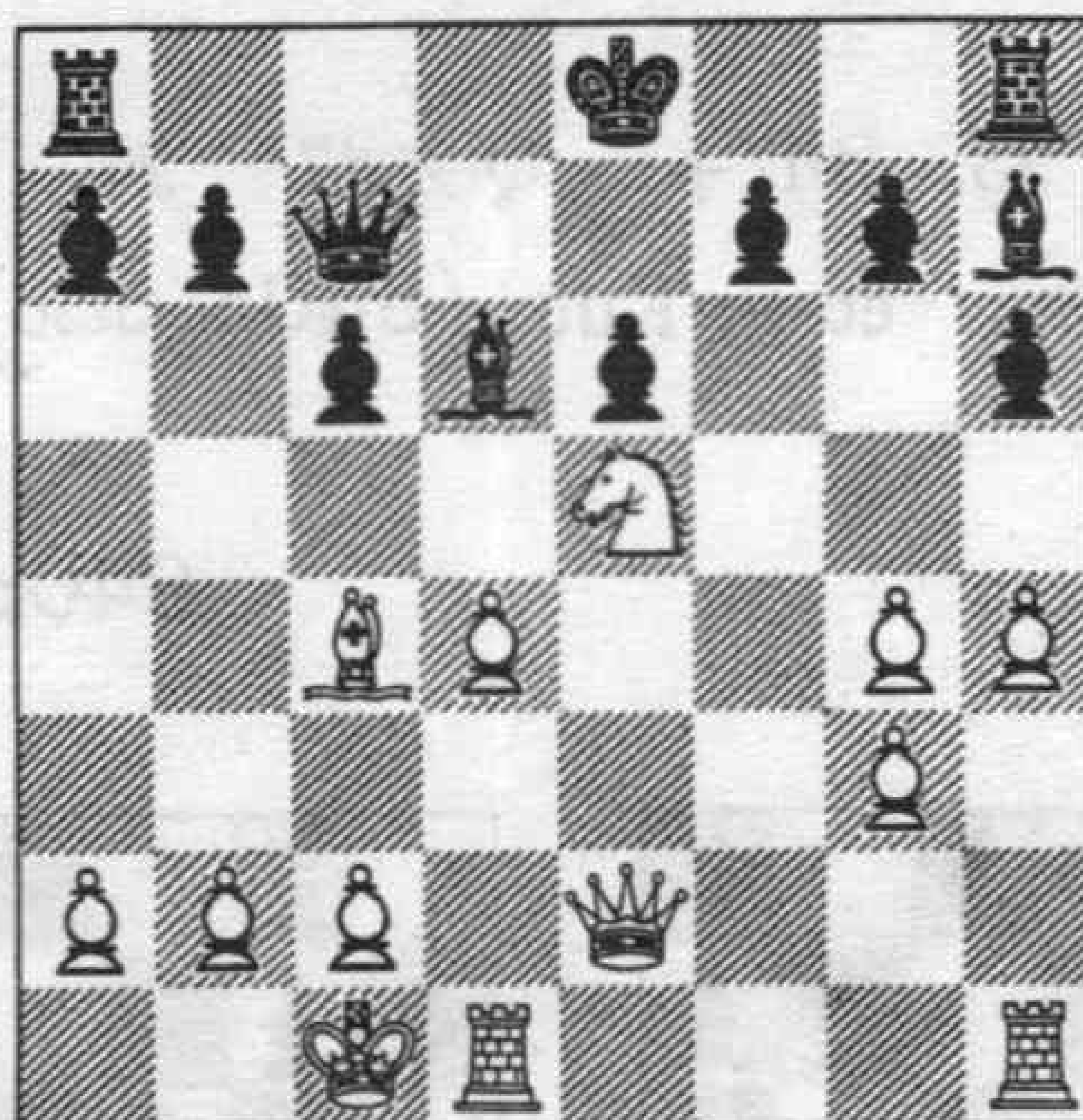
12. ... Bh7 13. Bg3 N×g3 14. f×g3!

శాస్త్ర ప్రకారం బంట్లతో చంపడం కేంద్రం వేపే చెయ్యాలి. అంటే తెలుపు 14. h×g3 ఆడాలి. కాని ప్రతి సూత్రానికీ మినహాయింపు ఉంటుంది. ఈ ఎత్తు మూలంగా f శ్రేణిలో తెలుపు పెద్ద బలాలని ఉపయోగించుకోవచ్చు.

14. ... Qc7 15. Ne5 Bd6 16. h4! (638వ పటం)

నలుపుకి ఎటు వైపూ కోటకట్టడానికి వీలు కాక అడ్డం పడింది.

638వ పటం



(16. ... 0—0—0కి జవాబుగా 17. N×f7! గెలుస్తుంది. 16. ... 0—0 తర్వాత 17. g5తో నల్ల రాజు ముందున్న బంట్లు చెల్లా చెదురవుతాయి.)

16. ... f6

గుర్రం తప్పుకున్నాక మంత్రి వైపు కోటకడదామని నలుపు ఎంచుతున్నాడు.

17. B × e6!

మామూలుగా వుండే ట్రిక్కులే. ప్రత్యర్థి రాజు కేంద్రంలోనే ఉన్నప్పుడు వెంటనే సాధ్యమైనన్ని దారులు తెరవాలి.

17. ... f × e5 18. d × e5 Be7

(18. ... B × e5 లాభం లేదు. 19. Rhe1!)

19. Rhf1

(ఇప్పుడు 20. Bf7+ Kf8 21. Bg6+ Kg8 22. Qc4++ దెబ్బ ఉంది.)

19. ... Rhf8 20. R × f8+ B × f8 21. Qf3! (639వ పటం).

(నల్ల ఏనుగు ఆటలోకి రాకుండా తెలుపు నిరోధిస్తున్నాడు. 21. ... Rd8? 22. R × d8+ గెలుస్తుంది.)

21. ... Qe7 22. Qb3

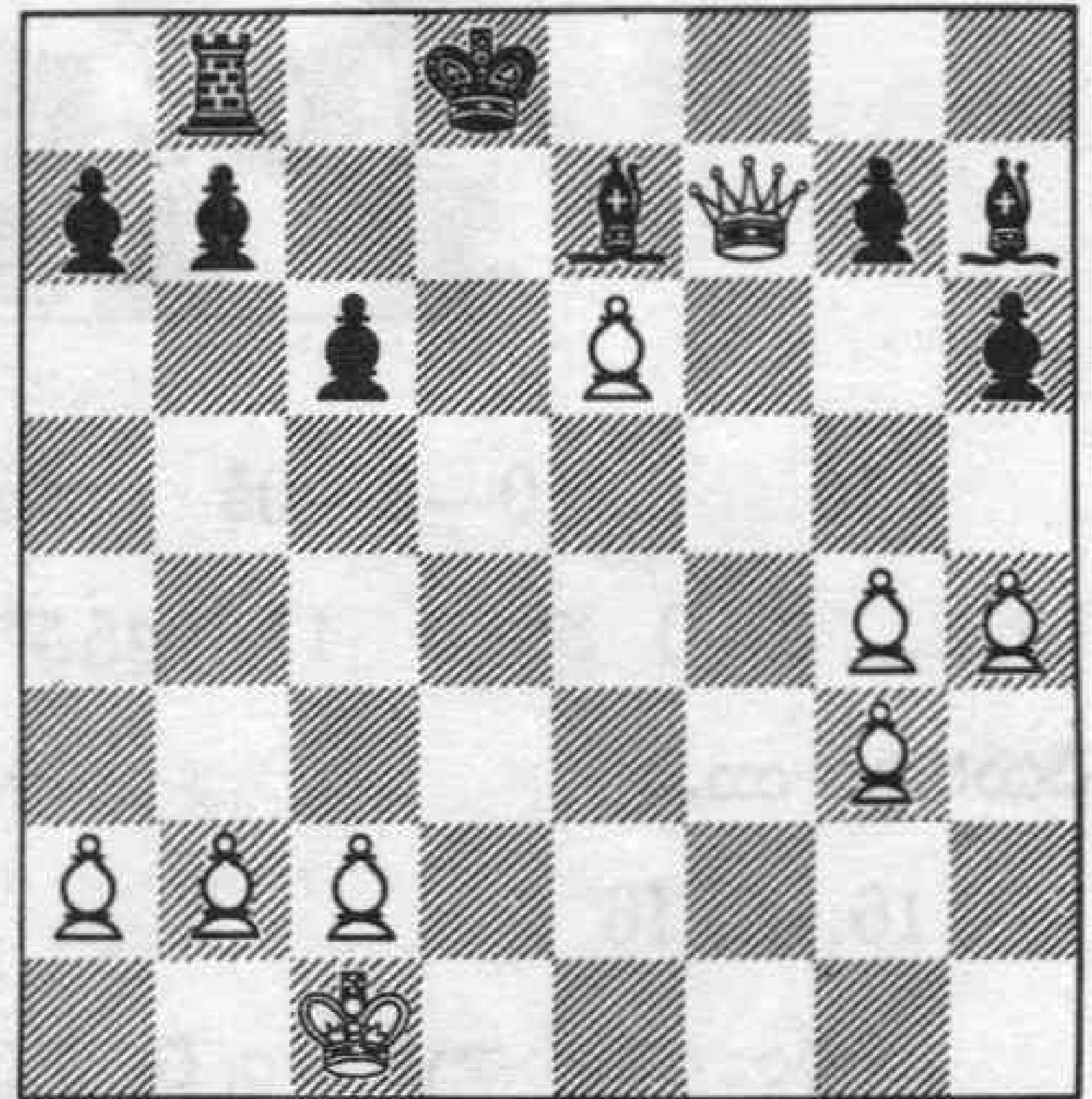
(ఇప్పుడో కొత్త దెబ్బ: 23. Bd7+ Q × d7 24. R × d7 K × d7 25. Q × b7+.)

22. ... Rb8 23. Bd7+! Q × d7 24. R × d7 K × d7 25. Qf7+ Be7 26. e6+ Kd8 (640వ పటం).

639వ పటం



640వ పటం



(లేదా 26. ... Kd6 27. Qf4+ వరసలో ఏనుగు పోతుంది.)

27. Q×g7. నలుపు ఓటమి నొప్పుకున్నాడు. h7లో ఉన్న అతని శకటు పని అయిపోయింది.

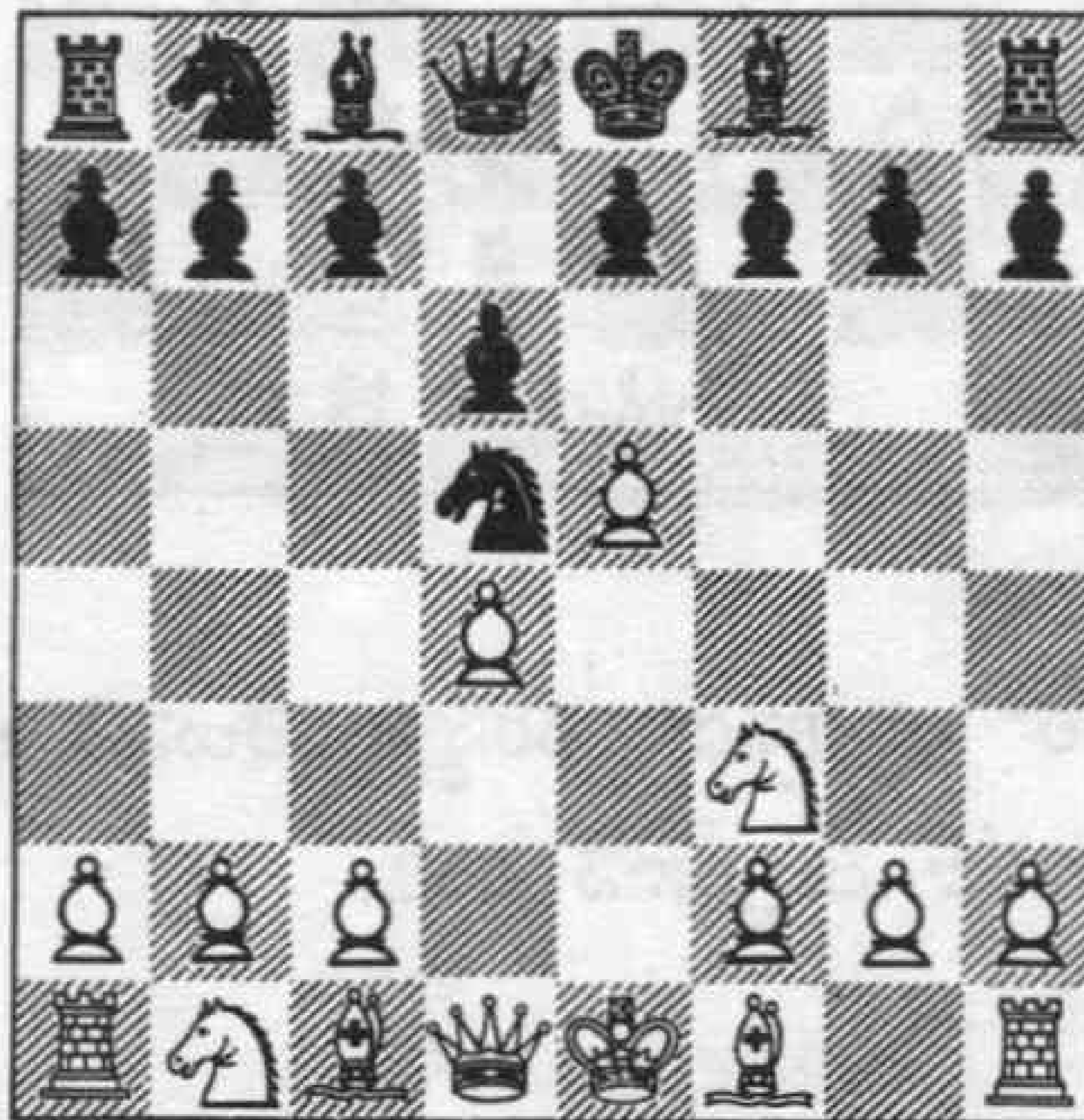
అల్యోహిన్ రక్షణ

1. e4 Nf6

ఈ రక్షణ విధానం వెనక ఉన్న భావం గమనించదగ్గది. కేంద్రంలో తెల్ల బంట్లని పైకి రప్పించి ముందు ముందు వాటిని మార్పిడి చేసి కాని, బలాలతో దాడి చేసి కాని ఎదురాట పొందుదామని నలుపు ఉద్దేశ్యం. కాని ప్రత్యర్థికి ఎక్కువ స్థలం ఆధీనంలోకి వస్తుందనే విషయం నలుపు గుర్తుంచుకోవాలి.

2. e5 Nd5 3. d4 d6 4. Nf3 (641వ పటం).

641వ పటం



[4. c4 Nb6 5. f4 d×e5 6. f×e5 ఎత్తులతో తెలుపు కేంద్రంలో మూడు బంట్లని నిలిపి, చాలా స్థలం ఆక్రమిస్తాడు. ఈ పరిస్థితిలో అతనికి దాడి చెయ్యడానికి చాలా అవకాశాలుంటాయి. కాని, ఆ బంట్లు బల

హీనం కావచ్చు (ఈ క్రింద ఇచ్చిన ఇయోక్‌షిచ్ – హజయీల మధ్య ఆటని గమనించండి).

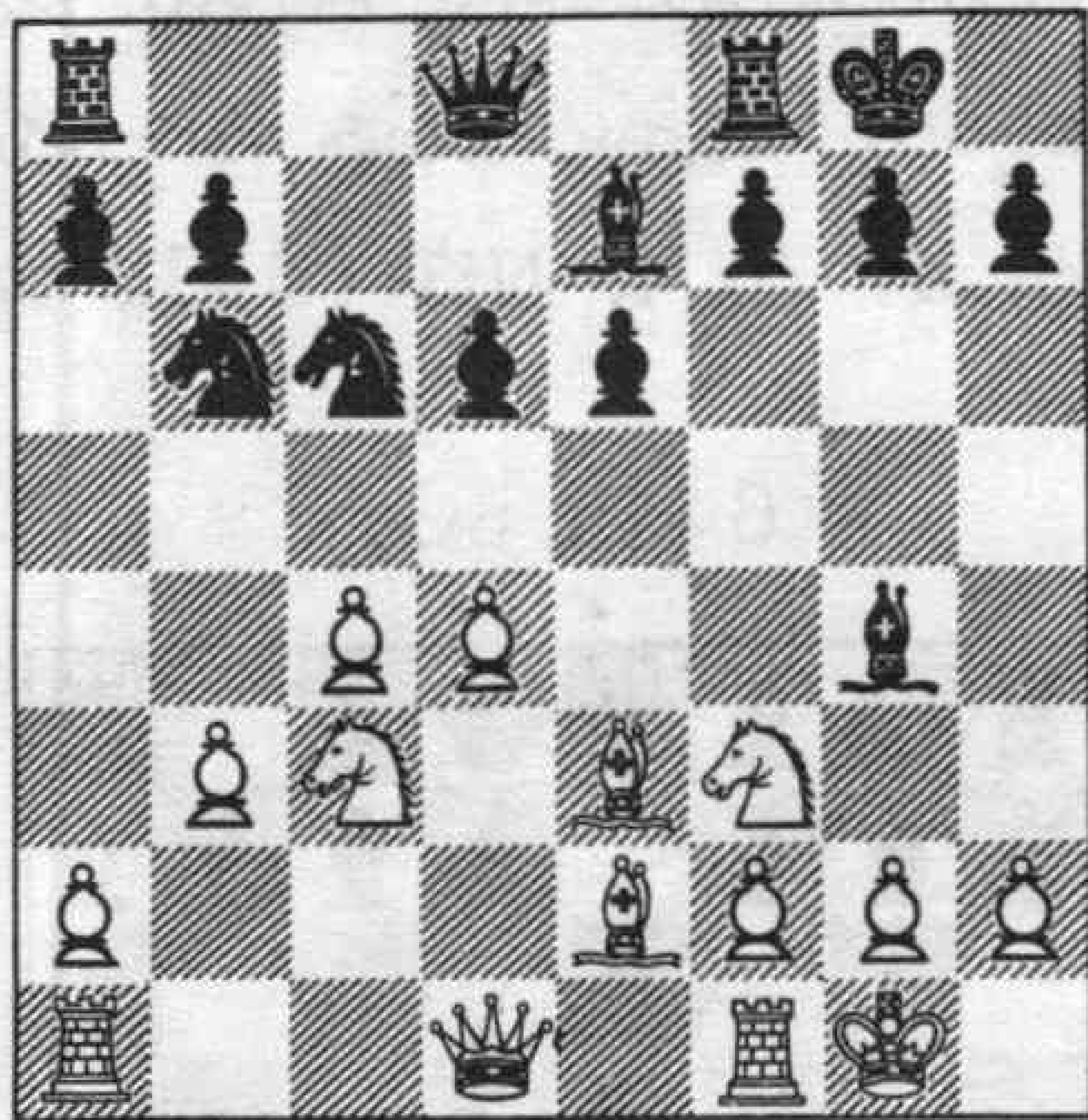
తెలుపు ఇంకా నిదానంగా ఆడదల్చుకుంటే 4. c4 Nb6 5. e×d6 e×d6 6. Nc3 వరసలో ఆట కొనసాగించవచ్చు.]

4. ... Bg4 5. Be2 e6 6. 0—0 Nc6

e5లో బంటుని దాడి చేసి d6లో బంట్ల మార్పిడిని నలుపు తప్పనిసరి చేస్తున్నాడు.

7. e×d6 c×d6 8. c4 Nb6 9. b3 Be7 10. Nc3 0—0 11. Be3 (642వ పటం).

642వ పటం



అల్యోహిన్ రక్షణలో ఇది ప్రధాన పరిస్థితి. తెలుపుకి ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంది కాని నలుపు పరిస్థితి కూడా దిట్టంగానే ఉంది.

ఇయోక్‌షిచ్ హజయీ

హంగేరీ, 1975

1. e4 Nf6 2. e5 Nd5 3. d4 d6 4. c4 Nb6 5. f4

ఈ వరసలో చాలా పదునైన ఆట తయారౌతుంది. అల్యోహిన్ రక్షణని

ఖండించడానికి వీలంటూ ఉంటే అది ఈ ఒక్క వరసలోనే సాధ్యమని నిపుణుల అభిప్రాయం.

5. ... Bf5 6. Nc3 d×e5 7. f×e5 e6 8. Nf3 (643వ పటం).

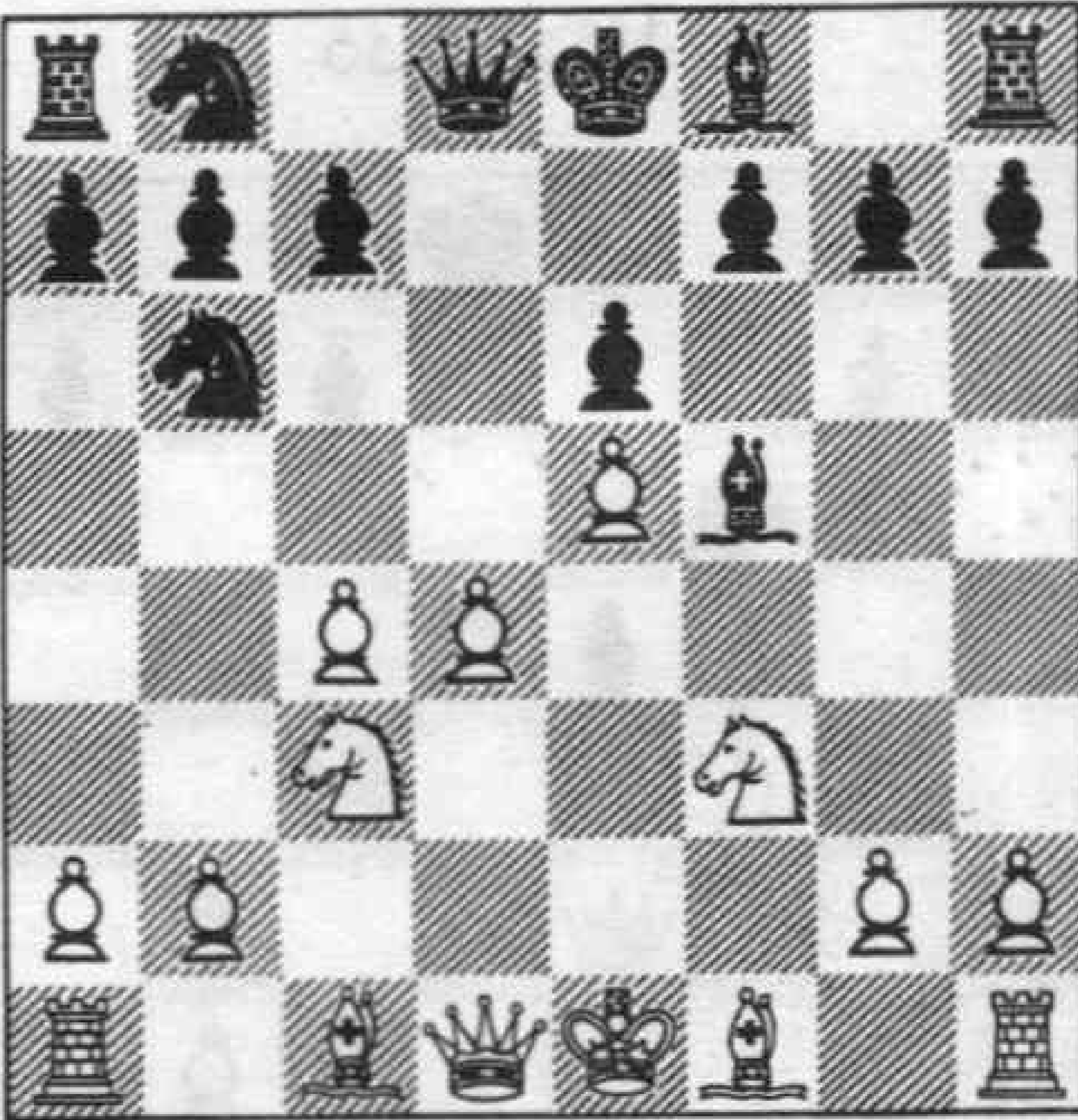
(ఇది మంచి ఎత్తు. 8. Be3 Bb4 9. Nf3 c5 వరసలో ఆట అస్పష్టంగా ఉంటుంది.)

8. ... Bb4

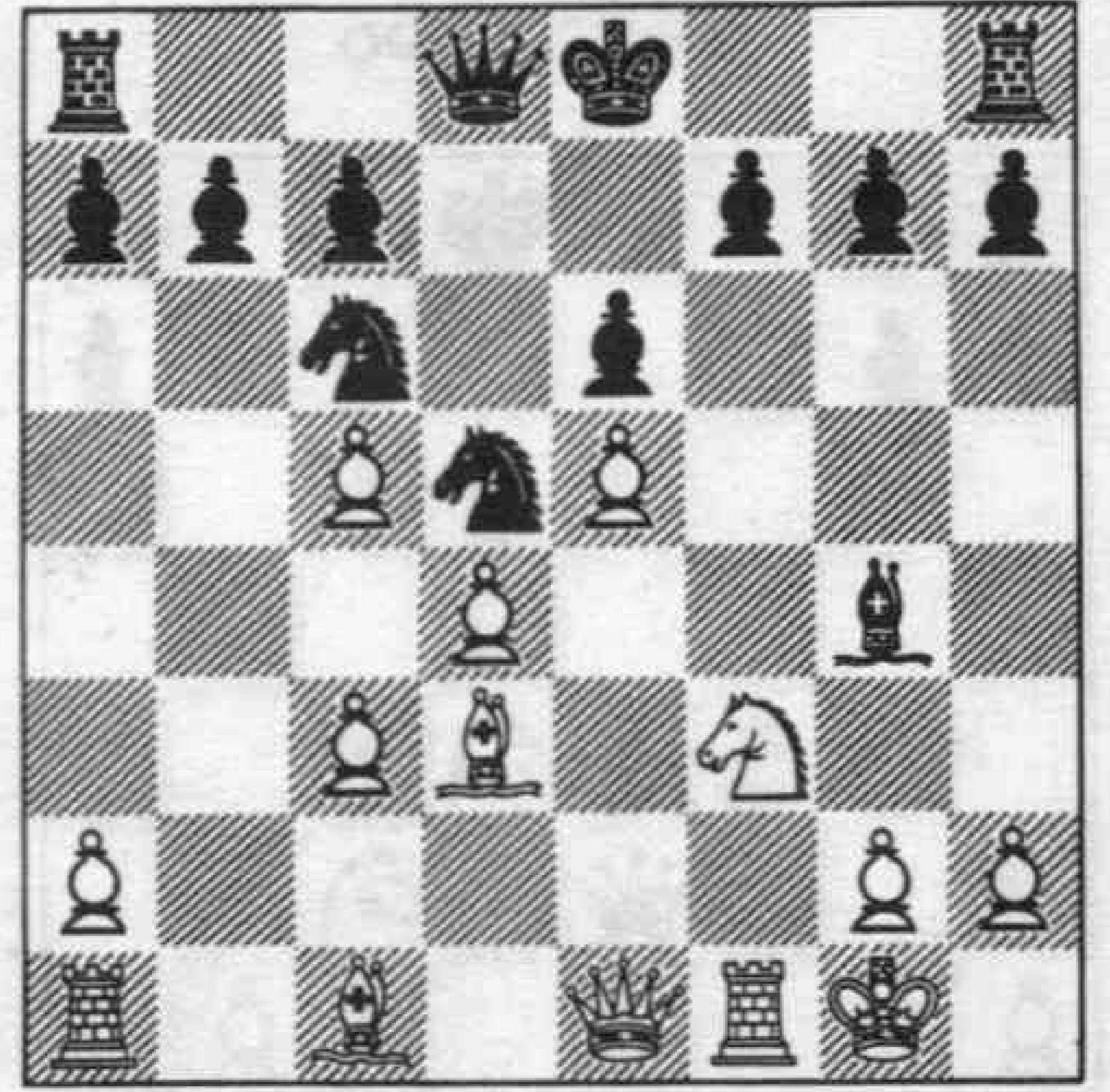
(అదును చూసుకొని c5 తోసేందుకు, తెలుపు d5 తొయ్యకుండా అడ్డుకోవడానికి, సౌకర్యంగా నలుపు 8. ... Nc6 ఎత్తుని వాయిదా వేస్తున్నాడు.)

9. Bd3 c5

643వ పటం



644వ పటం



[9. ... Bg4 10. 0—0 Nc6 11. c5 B×c3 12. b×c3 Nd5 13. Qe1 (644వ పటం) వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బావుంటుంది. ఇవ్‌కొవ్, తిమ్మన్‌ల మధ్య ఆట (ఆమ్‌స్టర్‌డామ్, 1974) 9. ... B×d3 తర్వాత 10. Q×d3 c5 11. 0—0 c×d4 12. Ne4 (645వ పటం) వరసలో సాగింది. ఇప్పుడు 13. c5 గాని, 13. Nfg5 గాని దెబ్బలు కొట్టడానికి ఆయత్తమవుతూ తెలుపు పరిస్థితి చక్కగా ఉంది.]

10. d5!

(10. B×f5 e×f5 11. d5 N×c4 కంటే వేసిన ఎత్తు మంచిది. ఇప్పుడు తెలుపు ఆట కొంచెం మెరుగ్గా ఉంది.)

10. ... B×d3

(10. ... 0—0? తప్పు. 11. B×f5 e×f5 12. Qe2 వరసలో తెలుపుకి చాలా ఆధిక్యత ఉంటుంది.)

11. Q×d3 e×d5

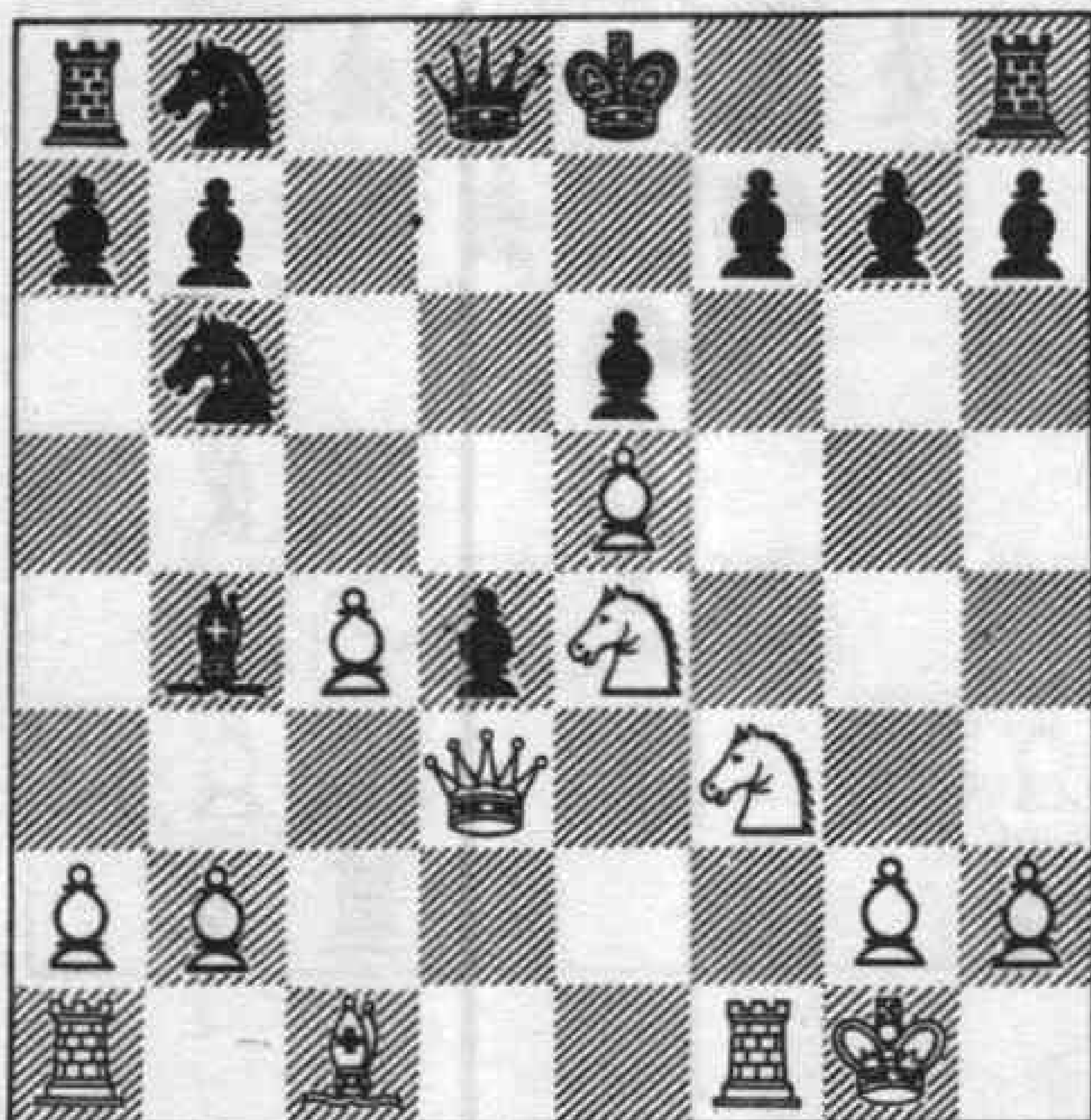
ఈ ఎత్తు తప్పనిసరి.

12. Ng5!

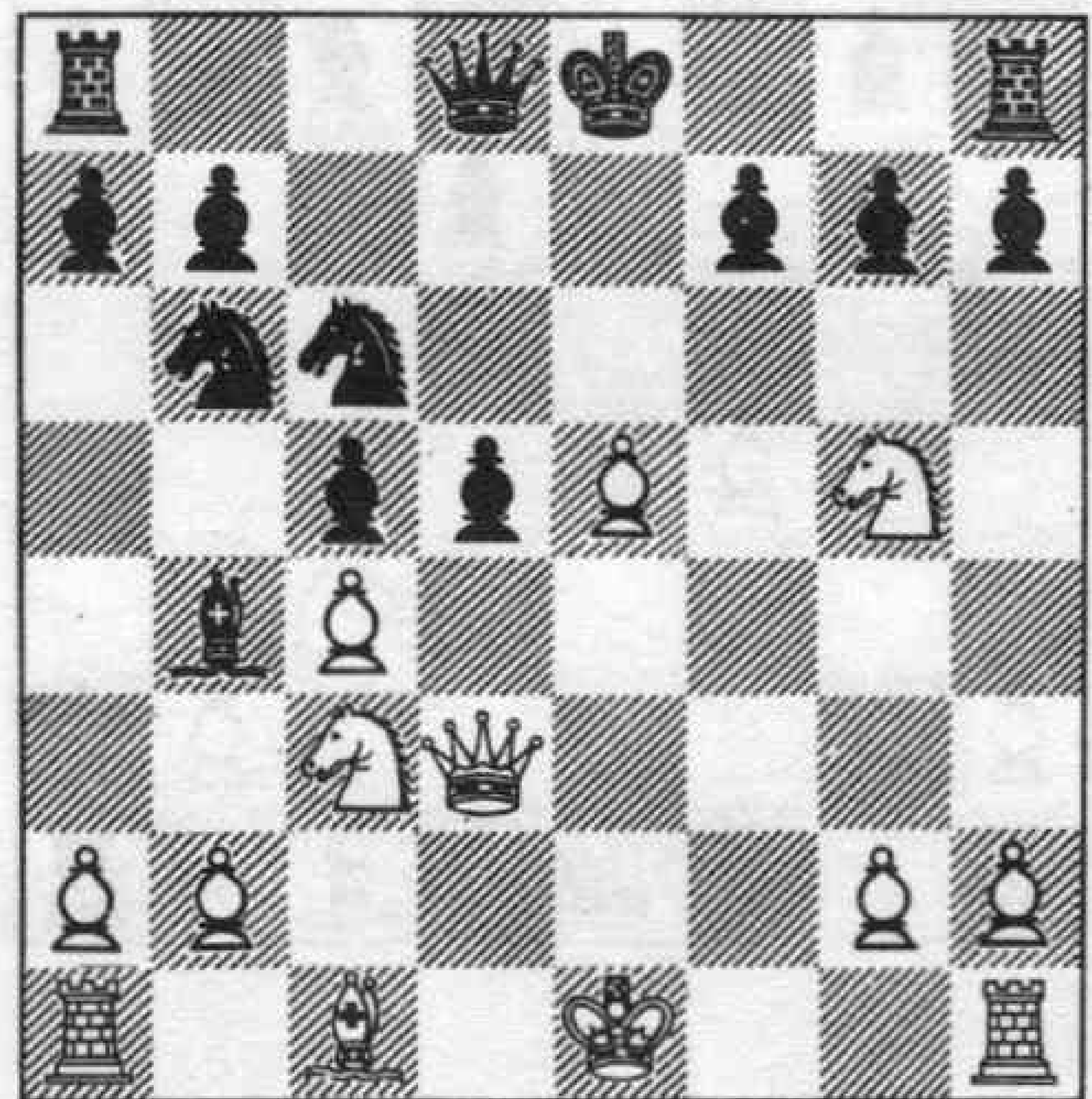
ఈ పరిస్థితిలో ఇంతకు ముందెన్నడూ చూడని ఎత్తు.

12. ... Nc6 (646వ పటం).

645వ పటం



646వ పటం



12.... d4కి జవాబుగా తెలుపు 13. 0—0! d×c3 14. Q×d8+ K×d8 15. N×f7+ వరసలో ఆడి గెలుద్దామనుకున్నాడు. 12. ... h6 కూడా లాభం లేదు. 13. N×f7! తర్వాత తెలుపుకి బ్రహ్మాండమైన దాడి లభిస్తుంది.

13. N×f7! K×f7 14. Qf5+ Ke8

(14. ... Kg8 15. Qe6+ Kf8. 16. 0—0+ వరస అసలు లాభం లేదు.)

15. 0—0 Qe7

నలుపు పరిస్థితి చాలా క్లిష్టంగా ఉంది. 15. ... Qd7? 16. e6 గాని, 15. ... Qc7 16. Nb5 గాని వరసల్లో తెలుపుకి తిరుగులేని దాడి లభిస్తుంది.

16. Nb5!

(ఇప్పుడు నలుపు 17. Nd6+ గాని, 17. Bg5 గాని దెబ్బలని కాచుకోవాలి.)

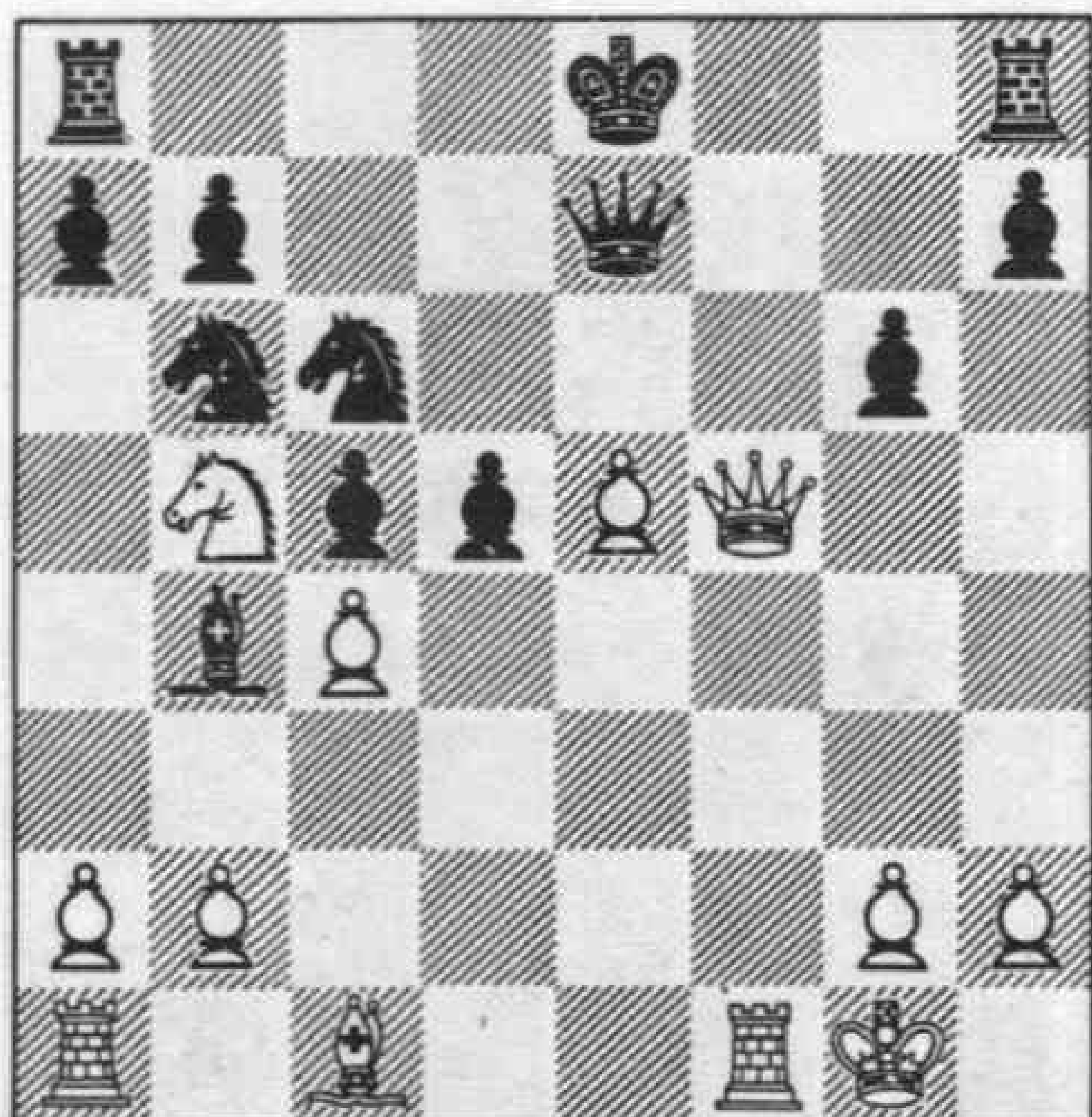
16. ... g6 (647వ పటం).

(16. ... Rf8 17. Nc7+ గాని, 16. ... h6? 17. Nd6+ గాని వరసల్లో నలుపు ఓడిపోతాడు. 16. ... Nd4 17. N×d4 c×d4 18. Bg5 Qd7 19. e6 Qc7 20. c5! B×c5 21. Rac1 Nc4 22. Q×d5 వరసలలో తెలుపుకి మంచి దాడి లభిస్తుంది.)

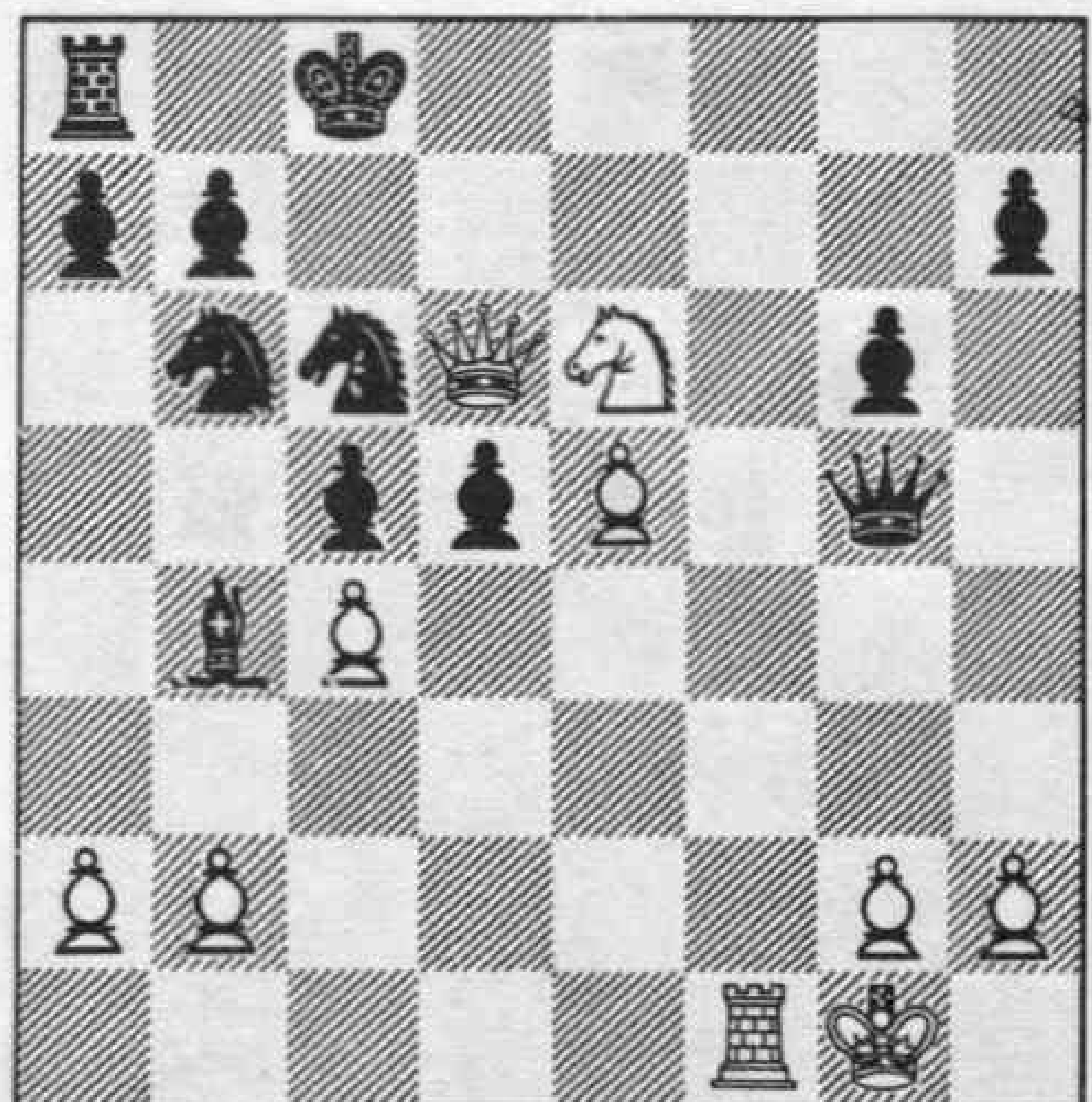
17. Qh3 N×e5

[17. ... Kd8? 18. Rf6! గాని, 17. ... Rd8 18. Bg5! వరసలు రెండూ నలుపుకి ప్రతికూలమే. ఉదాహరణకు 18. ... Q×g5 19. Qe6+ Qe7 (లేక Ne7) 20. Nc7++.]

647వ పటం



648వ పటం



[17. ... Rf8 18. Bg5! Q×g5 (18. ... R×f1+ 19. R×f1 Q×g5 20. Nc7+ Ke7 21. Qe6+ Kd8 22. Qd6+ Kc8 23. Ne6... (648వ పటం) 23... Qe3+ 24. Kh1 Q×e5 25. Rf8+) 19. Nc7+ Ke7 20. Qe6+ Kd8 21. Qd6 + Kc8 22. R×f8+ Nd8 23. Ne6 (649వ పటం) వరసలో కూడా నలుపుకి ప్రయోజనం లేదు.]

18. Bg5! Q×g5

(18. ... Qd7 గనక ఆడితే జవాబుగా 19. Nc7+! Q×c7 20. Qe6+ తర్వాత ఒక ఎత్తులో ఆటకట్టు.)

19. Nc7+ Ke7

(19. ... Kd8 ఆడటానికి లేదు. జవాబుగా 20. Ne6+)

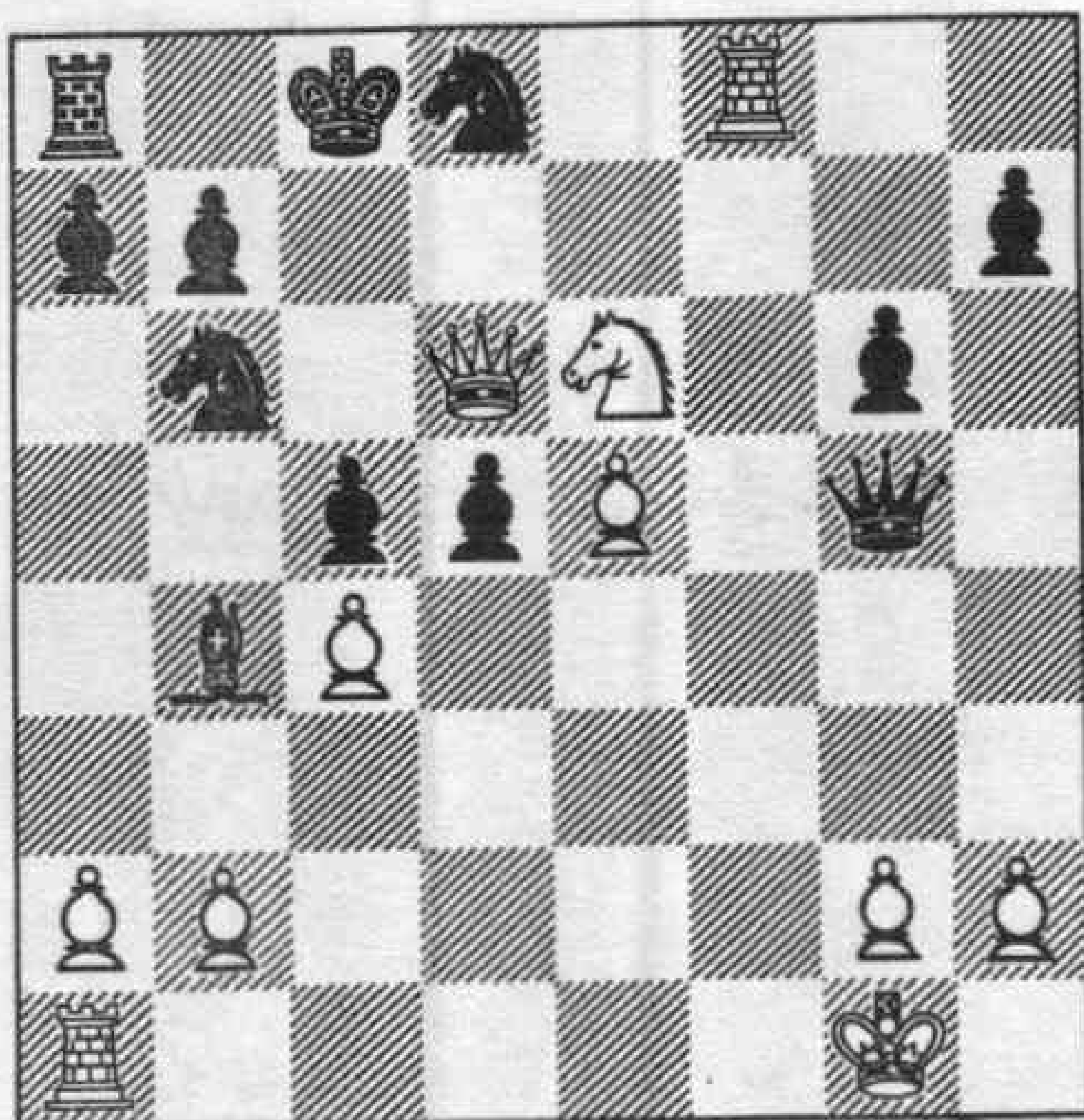
20. Qe6+ Kd8 21. Qd6+ Kc8 22. Ne6! Qd8 (650వ పటం)

(23. Qc7++ కాచుకోడానికి ఇదొక్కటే మార్గం.)

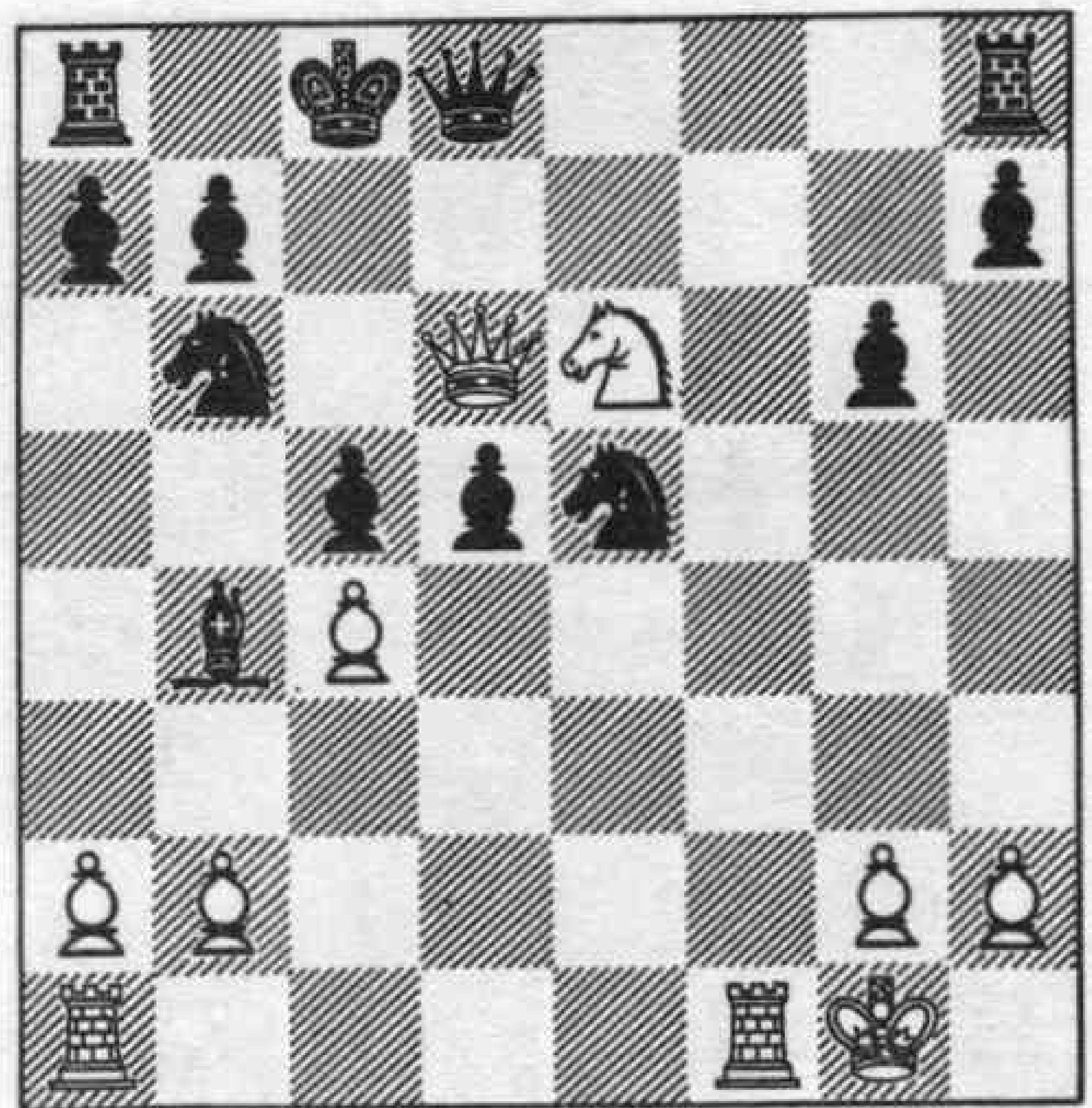
23. N×d8 ఆడి తెలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

అల్యోహిన్ రక్షణ సిద్ధాంతానికి ఈ ఆట ఒక మణిపూసలాంటిది.

649వ పటం



650వ పటం



1. e4 d6

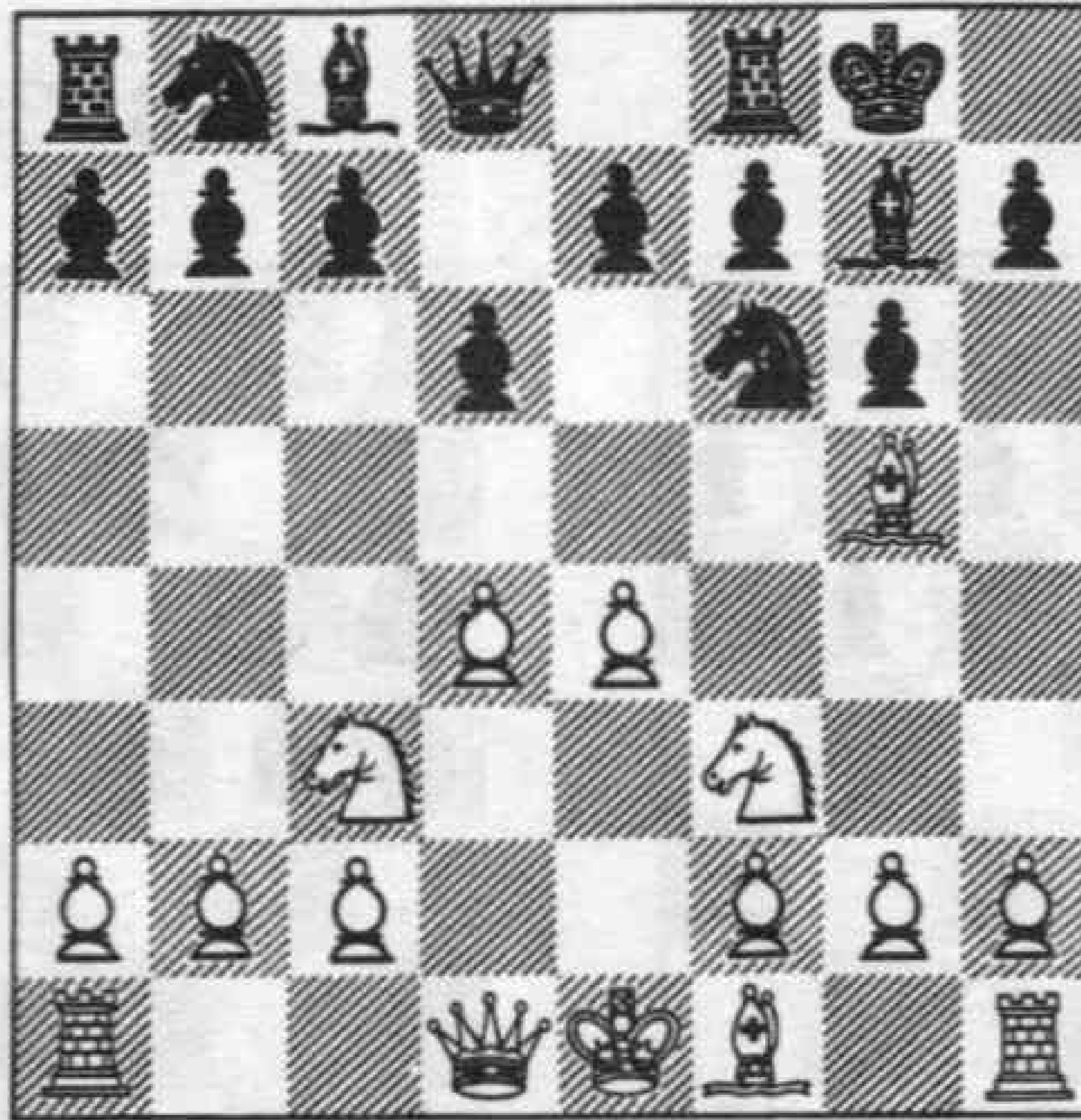
అట్టహాసం లేకుండా ప్రారంభం చేసే యెత్తు. ప్రాచీన భారతీయ చదరంగ నిర్మాణాల్లో బాగా ప్రసిద్ధికెక్కిన రాజు వైపు మూల శకటు (fianchetto) విధానానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

2. d4 Nf6 3. Nc3 g6 4. Nf3

[ఈ రోజుల్లో తరచుగా 4. f4 ఆడుతున్నారు (కింద ఇచ్చిన బొలెస్లావ్‌స్కీ – మోసియోనా్‌జిక్‌ల మధ్య ఆటని చూడండి.)]

4. ... Bg7 5. Bg5 0—0 (651వ పటం)

651వ పటం



(ప్రత్యర్థి పథకం తెలిసేంతవరకు, కోటకట్టడాన్ని ఒక ఎత్తు వాయిదా వేసి, 5. ...c6 ఆడడం మెరుగు.)

6. Qd2 c6

తెలుపు ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంది. అతనికి దాడి చేయడాన్కి మంచి అవకాశాలున్నాయి.

బొలెస్లావ్‌స్కీ మోసియోన్‌జిక్

4వ సోవియట్ ప్రజల స్పార్టకియాడ్ పోటీలు, 1967

1. e4 d6 2. d4 Nf6 3. Nc3 g6 4. f4

కేంద్రంలో ఉన్న e బంటుని ఇంకా ముందుకు తొయ్యడానికి వీలుగా వేసిన ఈ ఎత్తు చాలా పదునైనది.

4. ... Bg7 5. Nf3 c6 6. Bd3 0—0 7. 0—0 b5 8. e5! Ne8 9. Ne4 a5 10. Qe1! (652వ పటం).

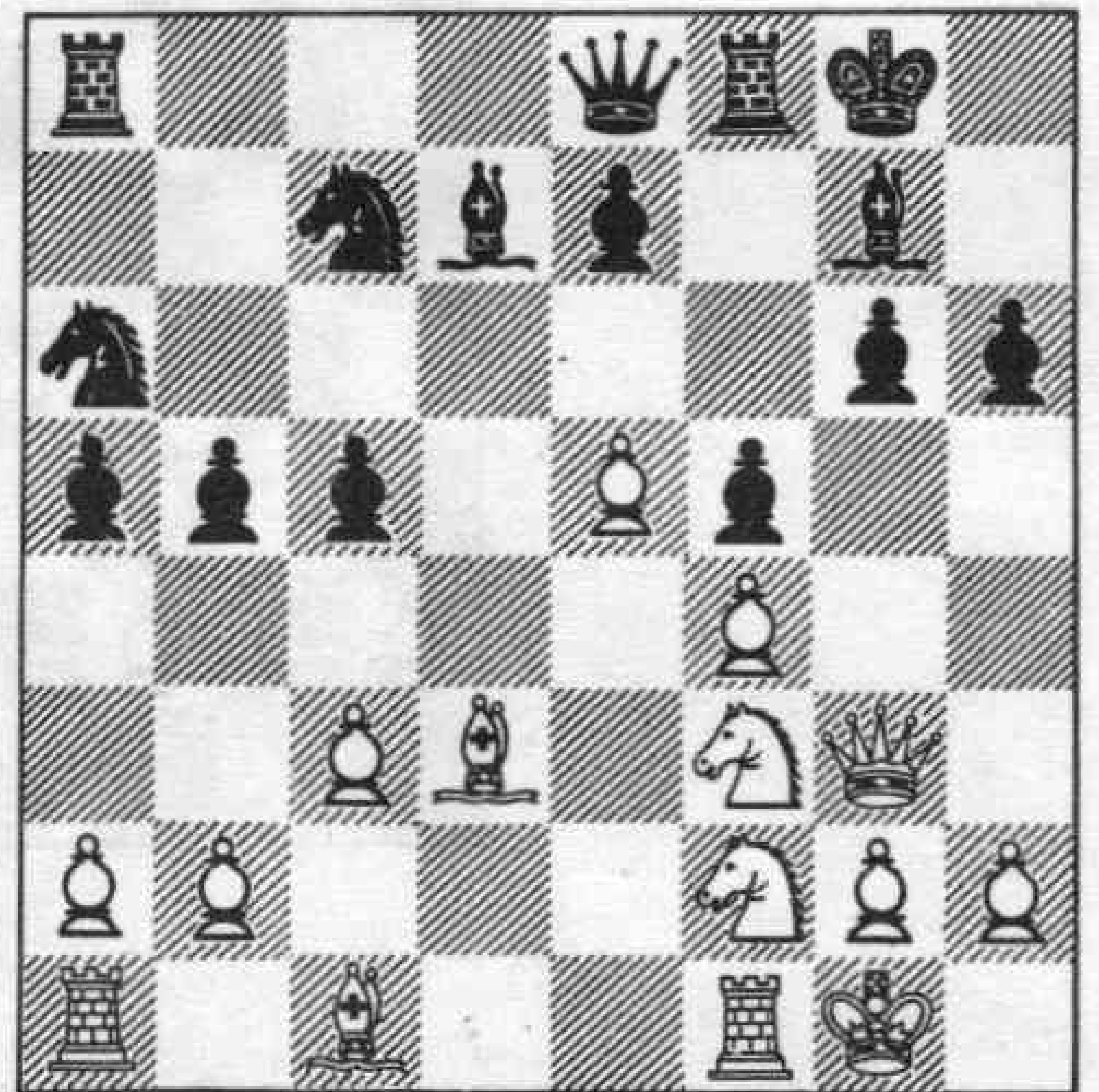
దాడి చెయ్యడానికి తయారౌతూ తెలుపు తన మంత్రిని రాజు వైపు తెస్తున్నాడు.

10. ... Nc7 11. Qh4 Nba6 12. c3 f5 13. Neg5 h6 14. Nh3 Bd7 15. Nf2 c5 16. d×c5 d×c5 17. Qg3 Qe8 (653వ పటం)

652వ పటం



653వ పటం



18. Re1 Be6 19. h4 Rd8 20. h5! g×h5 21. Nh4 Kh7 22. Qh3 Qf7 23. Bc2 Bc8 24. Nh1 e6 25. Ng3 Rg8 (654వ పటం).

ఇప్పటికే నలుపు ఆట సంకటంగా ఉంది. ఎత్తుతో అతను

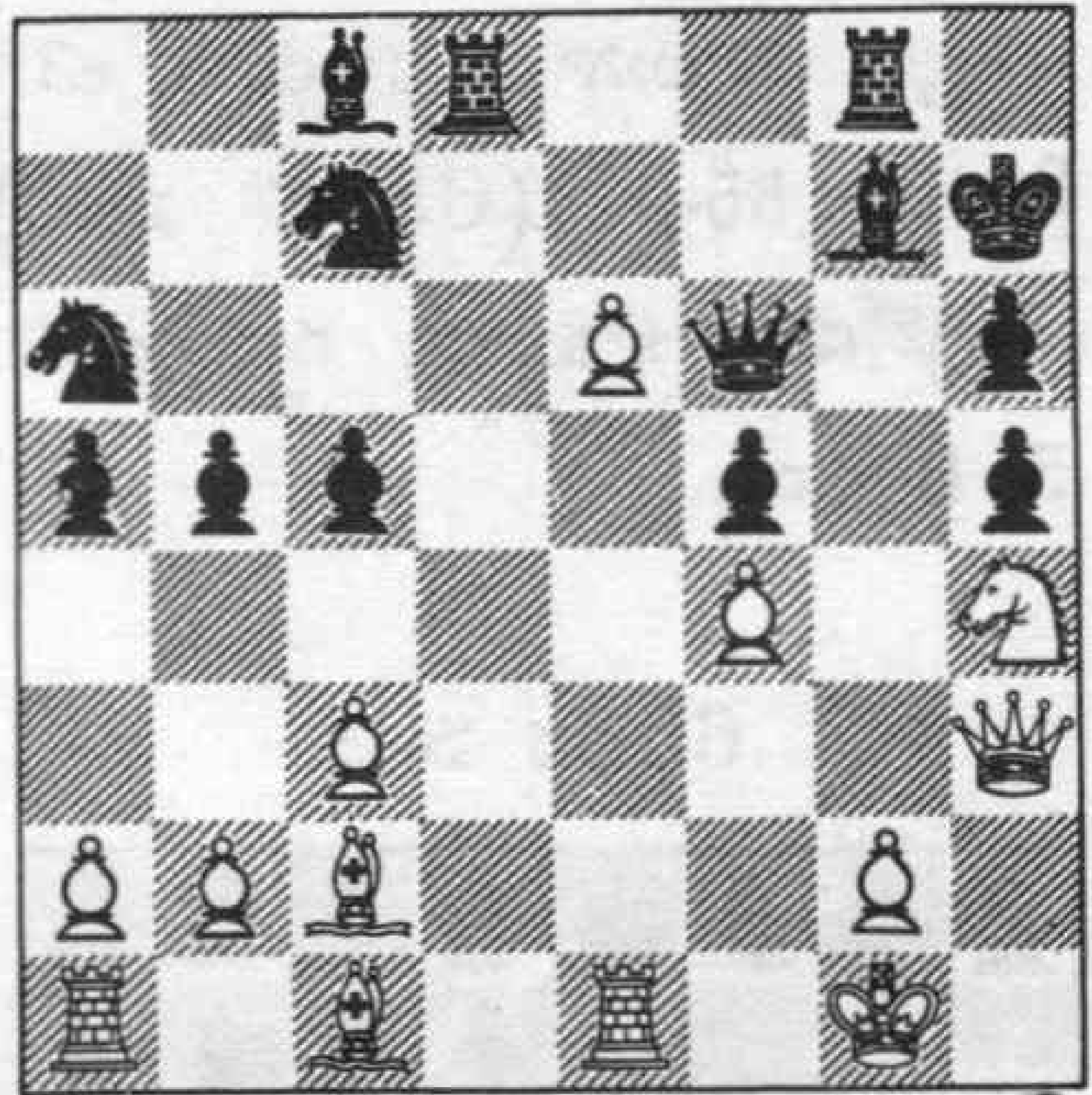
ఓటమికింకా దగ్గరౌతున్నాడు. బొలెస్లావ్‌స్కీ అమోఘమైన మిళితం వేసి నలుపు రక్షణని చెదరగొడుతున్నాడు.

26. Ng×f5! e×f5 27. e6! Qf6 (655వ పటం).

654వ పటం



655వ పటం



(27. ... B×e6కి జవాబుగా 28. R×e6! N×e6 29. B×f5+ Kh8 30. Ng6+ Kh7 31. Ne5+ వస్తుంది. నలుపుకి ఆటకట్టు తప్పదు.)

28. Q×f5+!

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. మంత్రుల మార్పిడి తర్వాత మరో నాలు గెత్తులలో అతని ఆటకడుతుంది.

మూసి ఉన్న ప్రారంభ దశలు

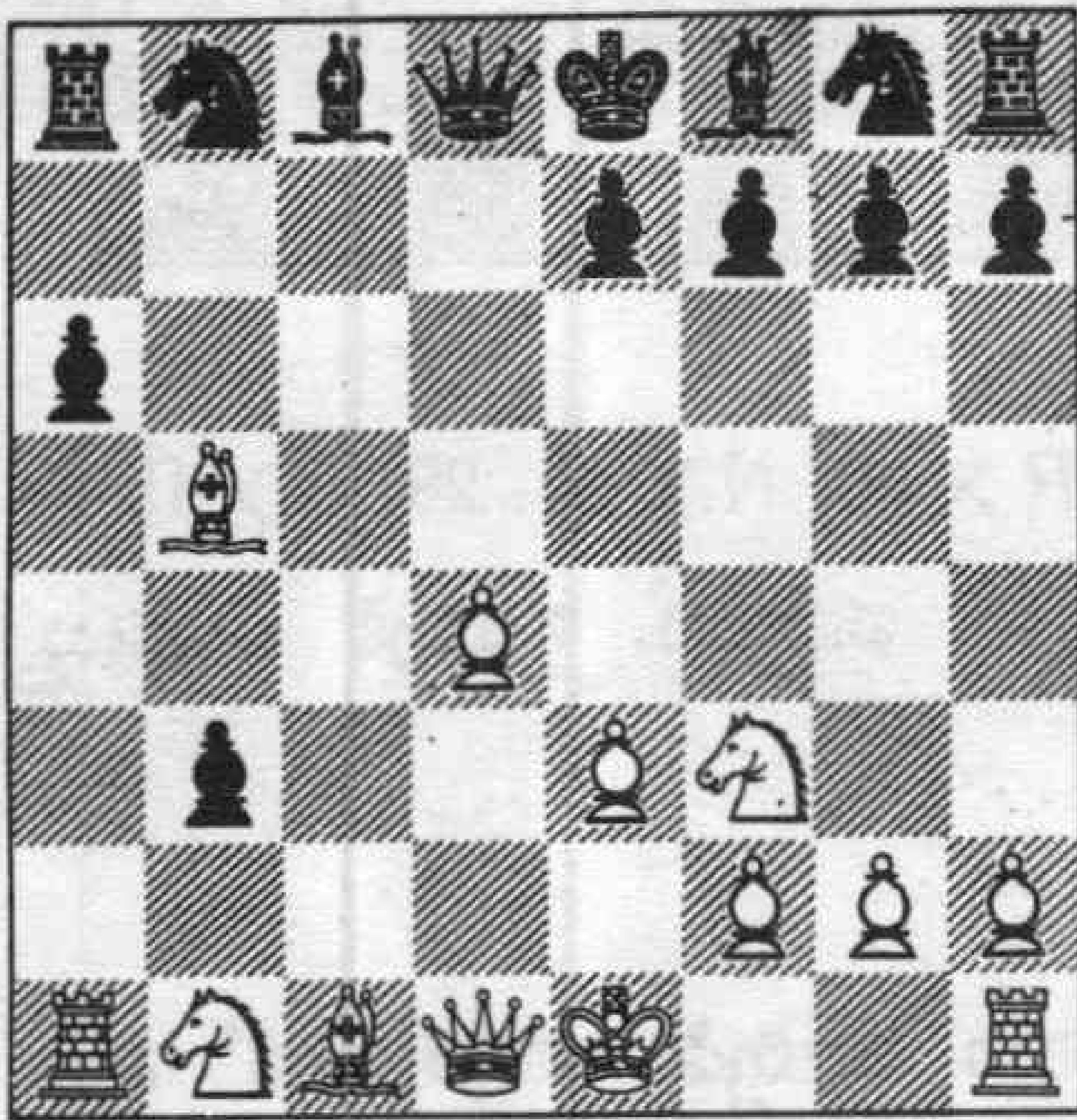
మంత్రి వైపు గాంబిట్

1. d4 d5 2. c4

మంత్రి వైపు గాంబిట్ (Queen's Gambit)లో కేంద్రంలో స్థానాన్ని ఆక్రమించడానికి ఇరుపక్షాలు ముందునుంచీ కృషి చేస్తాయి. d5లో నల్ల

బంటుని తొలగించే ఉద్దేశంతో తెలుపు ఒక బంటుని ఎర చేస్తున్నాడు. [2. ...d×c4 తర్వాత 3. Nf3 ఆడి (వెంటనే 3. e4 గాని, 3. e3 గాని ఆడితే 3. ... e5 జవాబుతో నలుపు ఆట తేలికబడుతుంది) తెలుపు సునాయాసంగా పోయిన బంటుని గెల్చుకుంటాడు. ఉదాహరణకు 3. ...Nf6 (3. ...b5 ఆడి బంటుని కాచుకోడానికి చూస్తే నలుపుకే నష్టం. జవాబుగా 4. a4 c6 5. e3 a6 6. b3! c×b3 7. a×b5 c×b5 8. B×b5+ (656వ పటం) వరసలో తెలుపు బంటునీ ఎలాగూ గెల్చుకోడమే కాకుండా, స్పష్టంగా పై చేయి పొందుతాడు) 4. e3 e6 5. B×c4.

656వ పటం

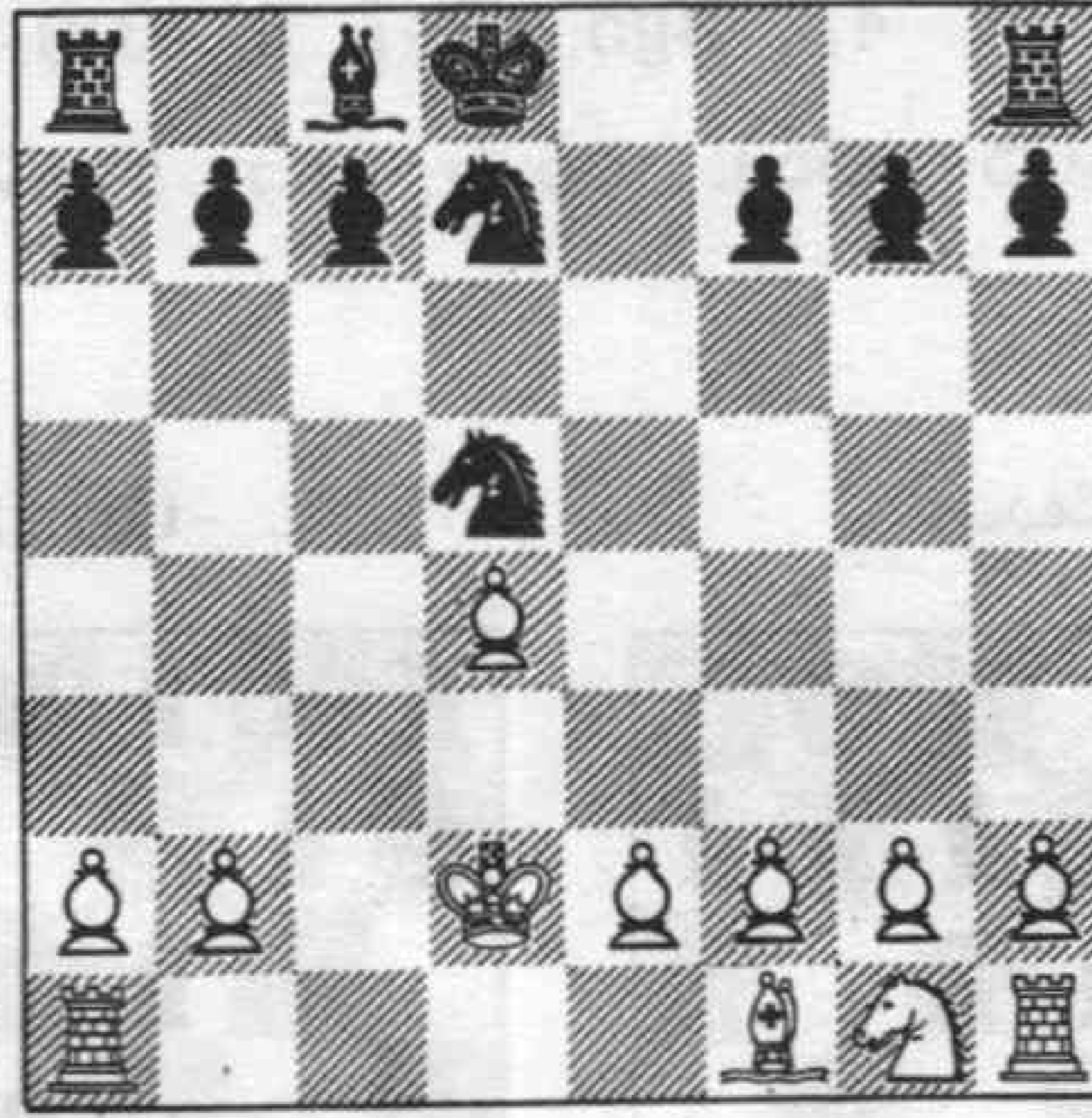


657వ పటం



1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Nbd7 వరసలో (657వ పటం) ఆట నేర్చుకునేవాళ్ళు తెలుపు ఈ క్రింది విధంగా బంటుని గెల్చుకుంటాడని అనుకుంటారు: 5. c×d5 e×d5 6. N×d5 (f6లో గుర్రం తెరవులో ఉందనే ధైర్యం). కాని ఇక్కడో చిన్న తమాషా ఉంది. 6. ... N×d5! 7. B×d8 Bb4+ 8. Qd2 B×d2+ 9. K×d2 K×d8 (658వ పటం) తర్వాత తెలుపు ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు. ఇటువంటివే చాలా రకాల పొరపాట్లు పెద్ద పెద్ద ఆటగాళ్ల ఆటల్లో కూడా దొర్లుతుంటాయి.

658వ పటం



1. d4 d5 2. c4 Nf6 3. c×d5 e4 వరుసలో కేంద్రం తెలుపుకి లభిస్తుంది.

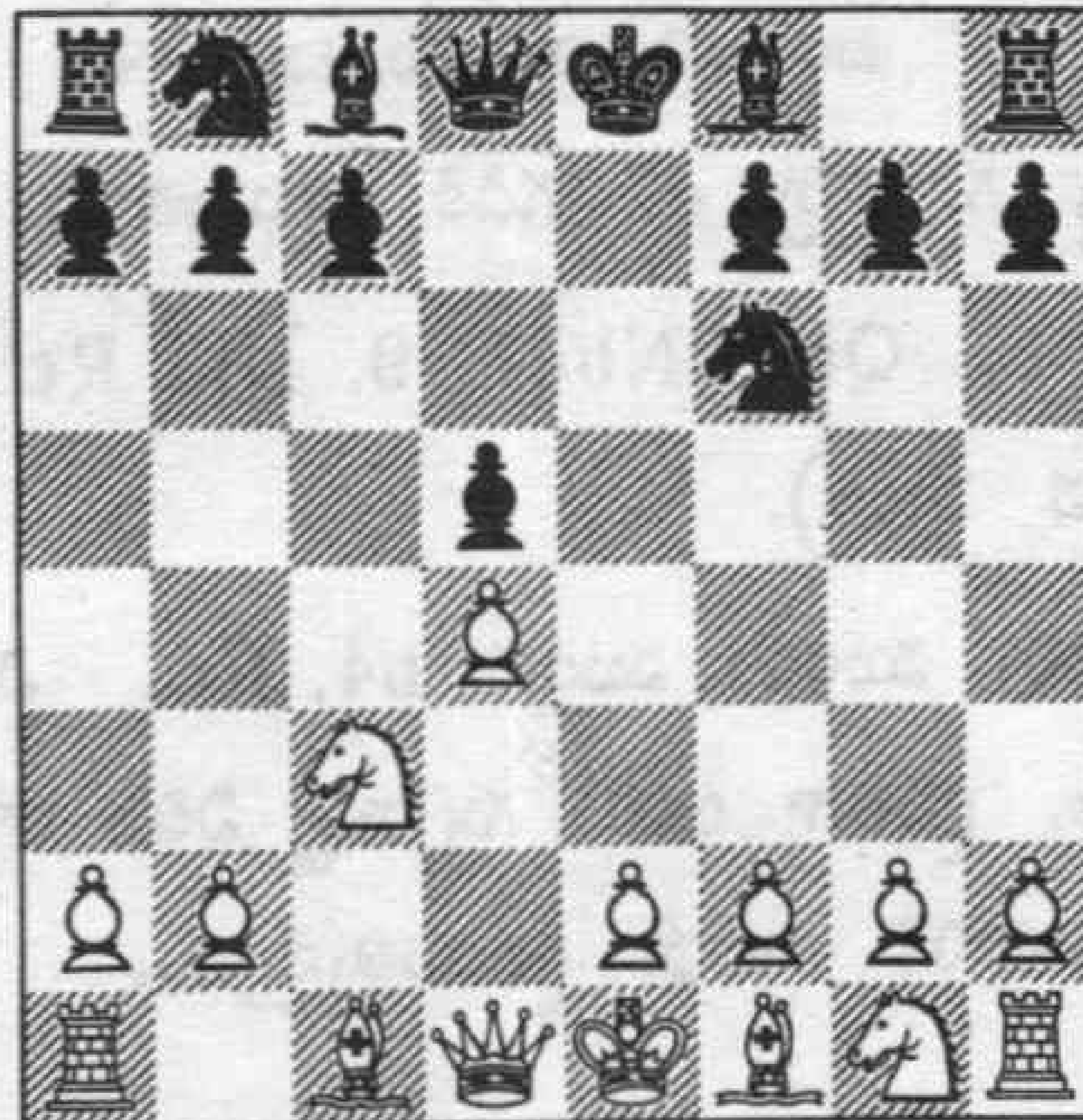
d5లో బంటుని 2. ... e6 గాని, 2. ... c6 గాని ఆడి కాచుకోవడం నలుపుకి శ్రేష్ఠమైనది. మంత్రి వైపు గాంబిట్‌లో ఈ రెండు రక్షణలు ముఖ్య విధానాలు.

1

సరిగిన దారిలో రక్షణ

2. ... e6 3. Nc3 Nf6 4. c×d5 e×d5 (659వ పటం).

659వ పటం

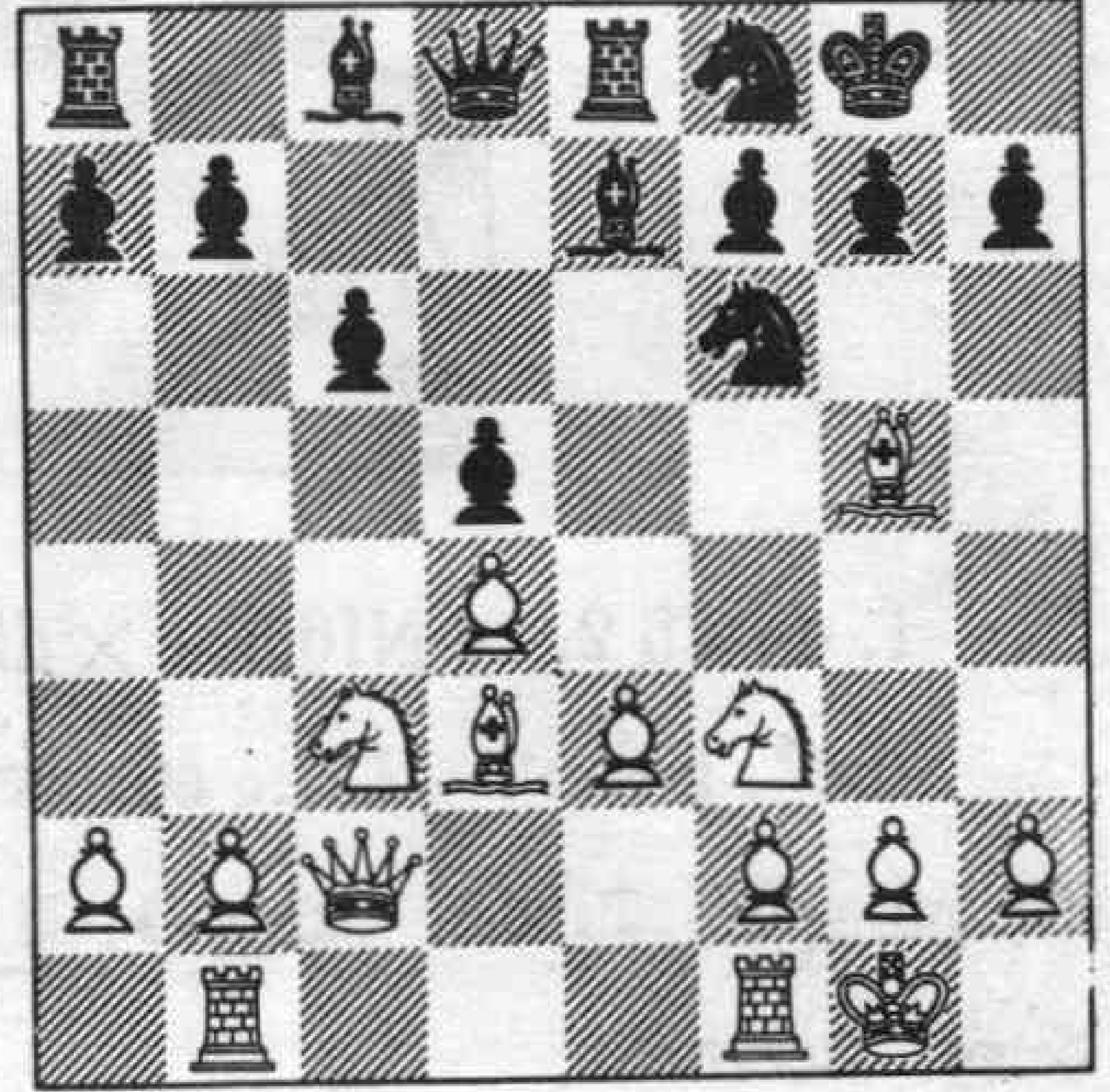


[d5లో బంట్ల మార్పిడికాకుండా ఈ క్రింది విధంగా కూడా ఆట తరచు సాగుతుంటుంది: 4. Bg5 Be7 5. e3 0—0 6. Nf3 Nbd7 7. Rc1 c6 (660వ పటం). తెలుపు ఆట కొంచెం స్వేచ్ఛగా ఉంది.

660వ పటం



661వ పటం



8. Bd3కి జవాబుగా 8. ... d × c4 9. B × c4 Nd5 10. B × e7 Q × e7 11. 0—0 N × c3 12. R × c3 e5 వరసలో నలుపు ఆట తేలిక పరిచి కేంద్రంలో సమానత్వం కోసం ప్రయత్నిస్తాడు.]

5. Bg5 Be7 6. e3 c6

ఈ రీతిలో d5లో బంటుని కాచుకుంటూ ఈ ఎత్తు సాధారణంగా ఆడతారు. b8లోనున్న గుర్రాన్ని d7 గడికి జరుపుతారు.

7. Bd3 0—0 8. Qc2 Nbd7 9. Nf3 Re8 10. 0—0 Nf8 11. Rab1 (661వ పటం).

ఈ వరసలో తెలుపు ముందు ముందు b4, Rc1 ఎత్తులతోటి మంత్రి వైపు ఆట నడిపిస్తాడు. ప్రతిగా e4లో గుర్రాన్ని నిలిపి రాజు వైపు భాగంలో తెలుపుకి చిక్కులు తేవడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తాడు.

2.

స్లావ్ రక్షణ

2. ... c6 3. Nf3 Nf6 4. Nc3 d×c4 (662వ పటం).

ఇందులో నలుపు కేంద్రాన్ని ఆక్రమించకుండా బలాలతో కేంద్రం గళ్లమీద వత్తిడి తెస్తాడు.

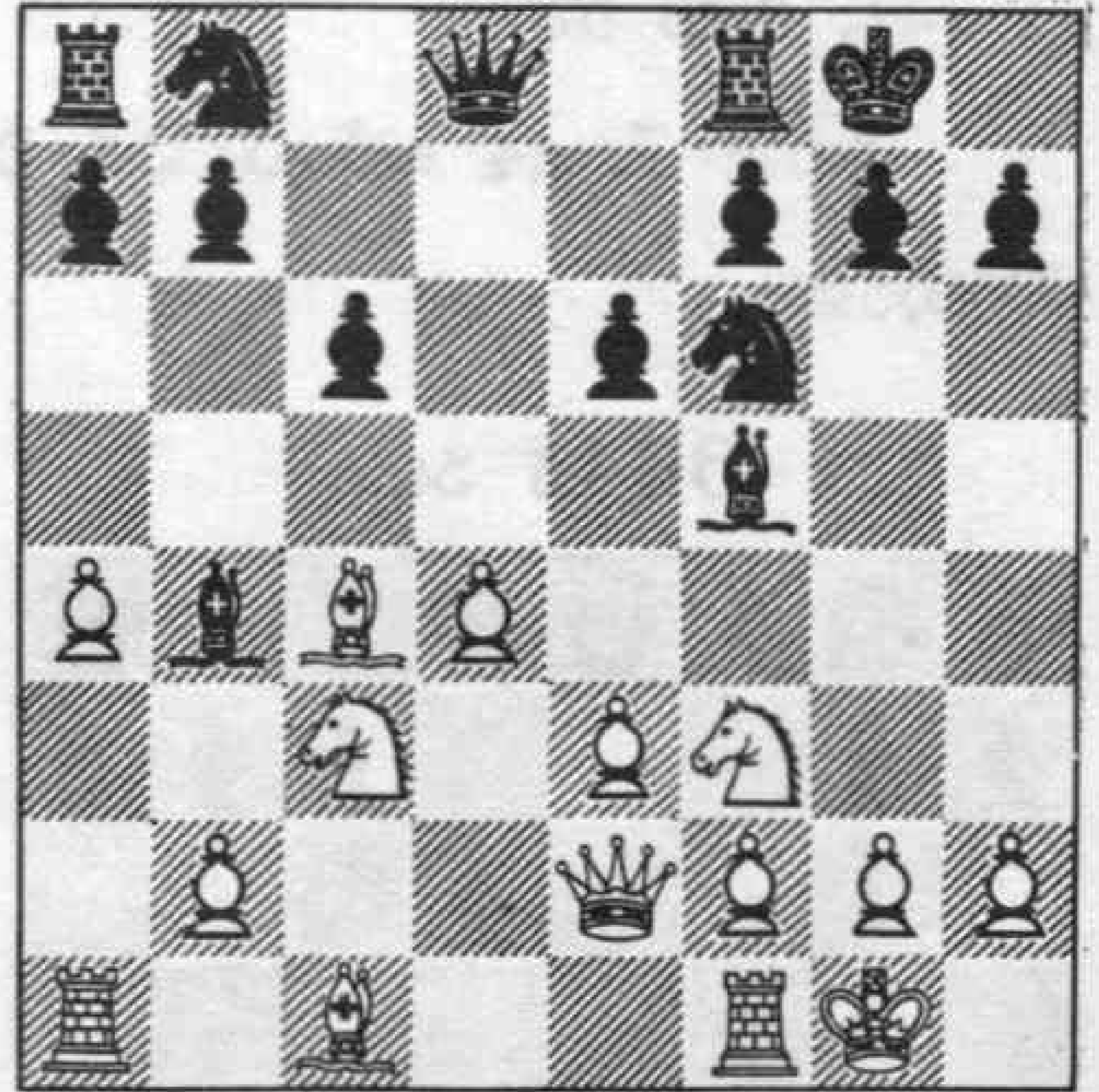
(4. ... e6కి జవాబుగా 5. c× d5 e× d5 6. Bg5 వరసలో ఆటని ఇంతకుముందు రీతిలోకి తేవడం తెలుపుకి సులభమైన పని. 4. ... Bf5? తప్పు. 5. c× d5 c× d5 6. Qb3 తర్వాత శకటు విధిగా c8 గడికి తిరిగి వెళ్లాలి. 6. ... b6 గనక ఆడితే నలుపు ఆట చాలా బలహీనమౌతుంది.)

5. a4 Bf5 6. e3 e6 7. B× c4 Bb4 8. 0—0 0—0 9. Qe2 (663వ పటం).

662వ పటం



663వ పటం



తెలుపుకి స్వేచ్ఛ ఎక్కువ ఉంది గాని నలుపు ఆట కూడా దిట్టంగానే ఉంది.

నెరోన్‌స్కీ జూక్

ఉత్తరాలతో చదరంగం ఆట, 1966

1. d4 d5 2. c4 d × c4 3. Nf3 Nf6 4. e3 e6 5. B × c4 c5 6. 0—0 (664వ పటం).

రాజువైపు ఏనుగుని ముందుకు నడిపించడానికి తెలుపు తన సమయం వృధా చేసుకోకూడదు. అప్పుడు నలుపు యెదురాట ఆడవచ్చు.

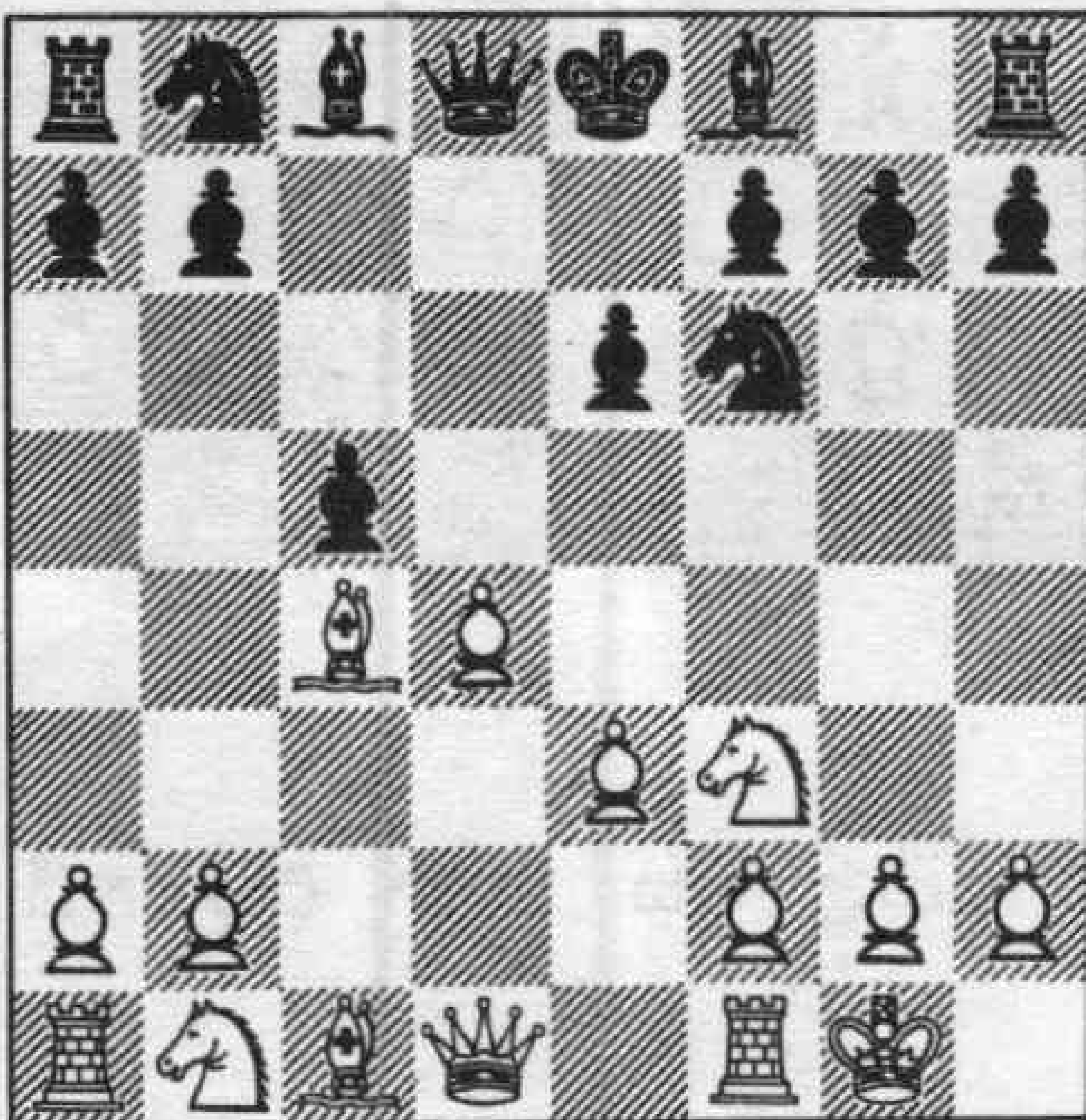
6. ... a6

నలుపు ఈ ఎత్తుతో రక్షణ ప్రారంభించడం అనేది ఆమోదించిన మంత్రి వైపు గాంబిట్‌లో ఒక ఆధునిక పద్ధతి. తెల్లగడి శకటుని b7 గడిద్వారా పైకి తేవడం ఇందులో ముఖ్యోద్దేశం. ఇదే సమస్యకి స్టైనిజ్ మరో పరిష్కారం చూపించాడు. అతని ప్రణాళిక ప్రకారం d4లో ఉన్న తెల్ల బంటుని ఒంటరి చేసి, Nc6—b4—d5 ఎత్తులతో d5 గడిని సుస్థిరంగా ఆక్రమించి, c8లో శకటుని d7 గడి ద్వారా c6కి గాని, Rfd8 తర్వాత e8 గడికి గాని తెస్తూ ఆడచ్చు. అప్పుడు నలుపు పరిస్థితి ఇరుగ్గా ఉన్నా దిట్టంగా ఉంటుంది.

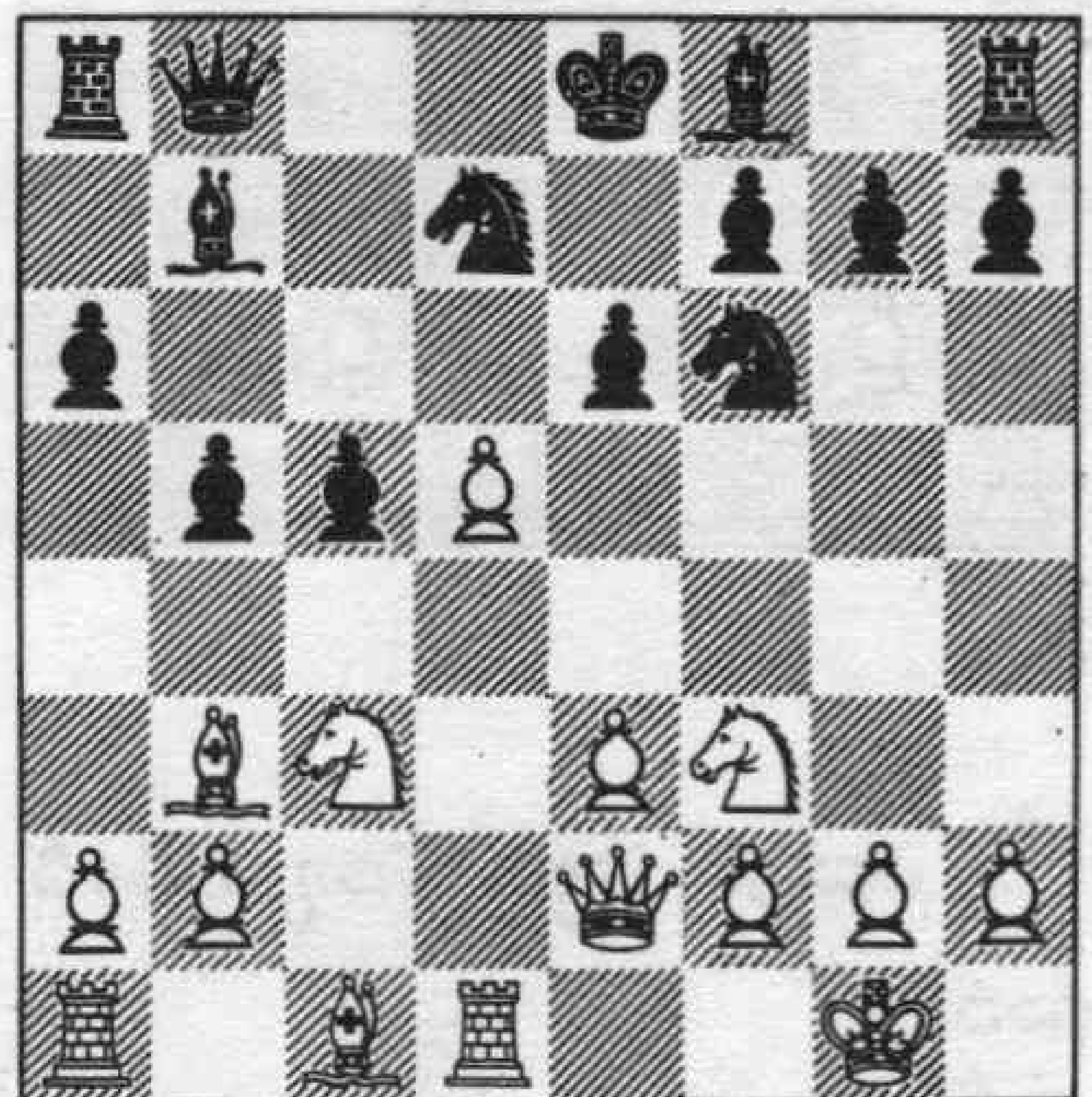
7. Nc3 b5

తెలుపు 7. a4 ఆడి ఈ ఎత్తుని ఆపచ్చు గాని అప్పుడు b4 గడి బలహీన మౌతుంది.

664వ పటం



665వ పటం



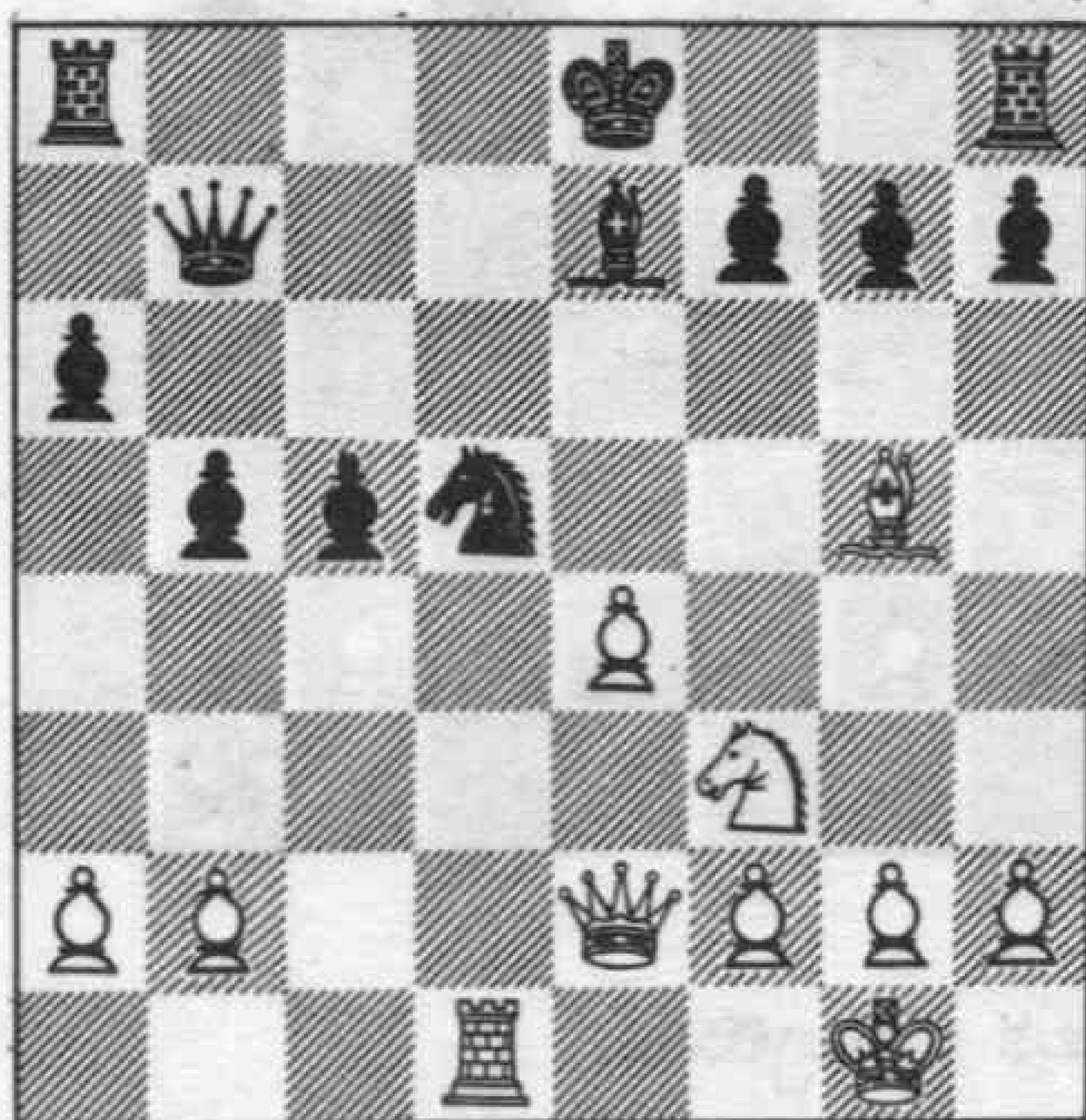
8. Bb3 Bb7 9. Qe2 Nbd7 10. Rd1 Qb8 11. d5 (665వ పటం).

"ప్రత్యర్థి రాజు కోటకట్టడానికి నీరసంగా ఉంటే అక్కడ దార్లు తెరవాలి" అనే ప్రాథమిక సూత్రాన్ని అనుసరించి తెలుపు ఆడుతున్నాడు.

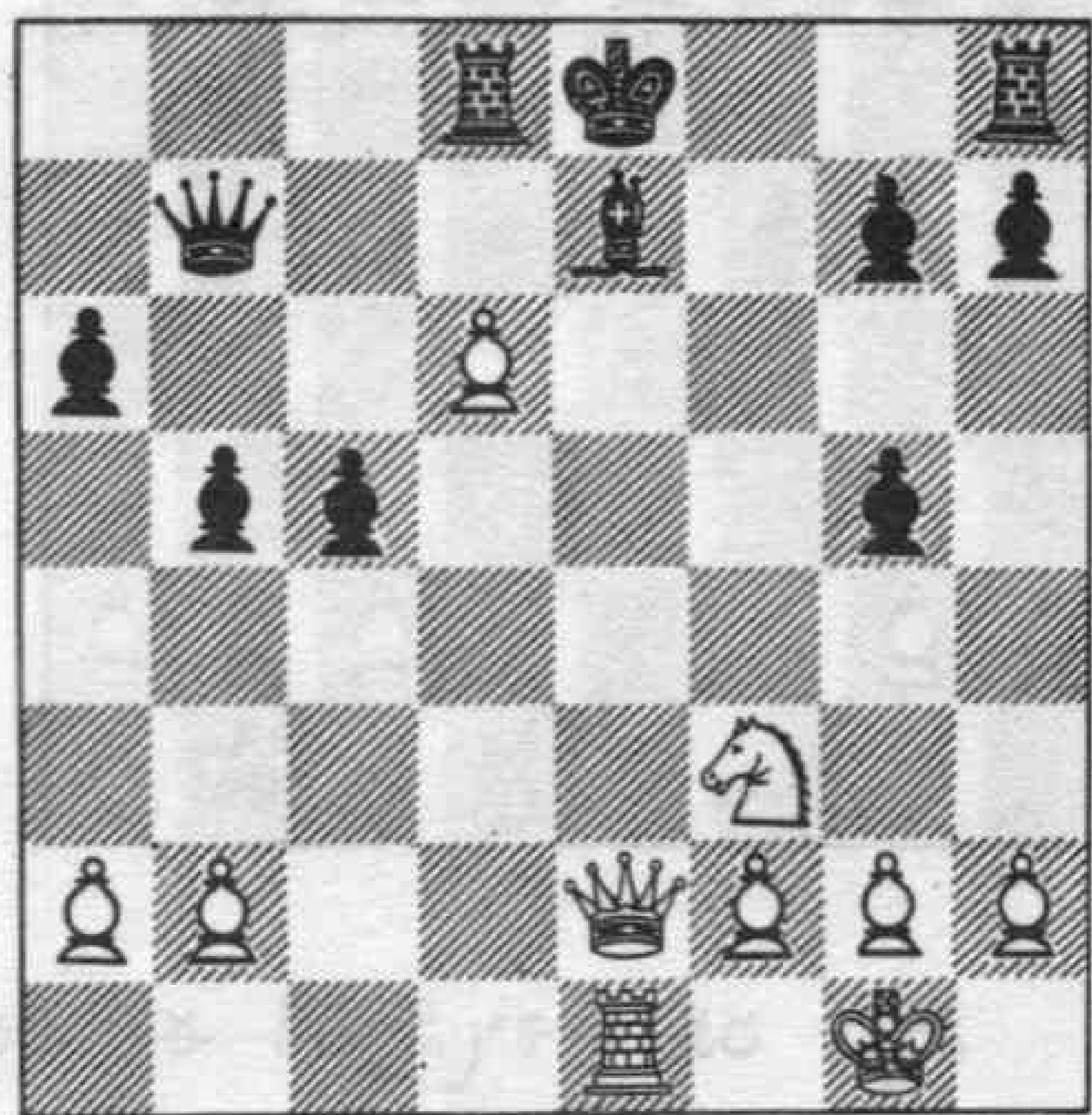
11. ... e × d5 12. N × d5 N × d5 13. B × d5 B × d5 14. R × d5 Qb7 15. e4 Be7 16. Bg5 Nb6 17. Rad1! N × d5 (666వ పటం).

ఒక సారి తన ఆటల్లో 17. ... h6?కి జవాబుగా బొలెస్లావ్‌స్కీ 18. B × e7 N × d5 19. B × c5 Ne7, తర్వాత విజయవంతమైన దాడి చేశాడు. ఈ ఆటలో నలుపు ఎరగా వచ్చిన వాసిని వెంటనే అంగీకరిస్తున్నాడు.

666వ పటం



667వ పటం



18. e × d5 f6 19. d6!

శకటు కూడా బలి అవుతున్నా వెనుతిరగకుండా తెలుపు దాడిని కొనసాగిస్తున్నాడు.

19. ... f × g5 20. Re1 Rd8 (667వ పటం).

(20. ... 0—0 21. d × e7 Rfe8 22. Qe6+ Kh8 23. N × g5 వరసలో కూడా నలుపుకి నిశ్చయంగా సమస్యలు ఉంటాయి.)

21. Qe6 Rd7 22. N × g5 Rf8 23. N × h7 Rf7 24. Qg6! (668వ పటం).

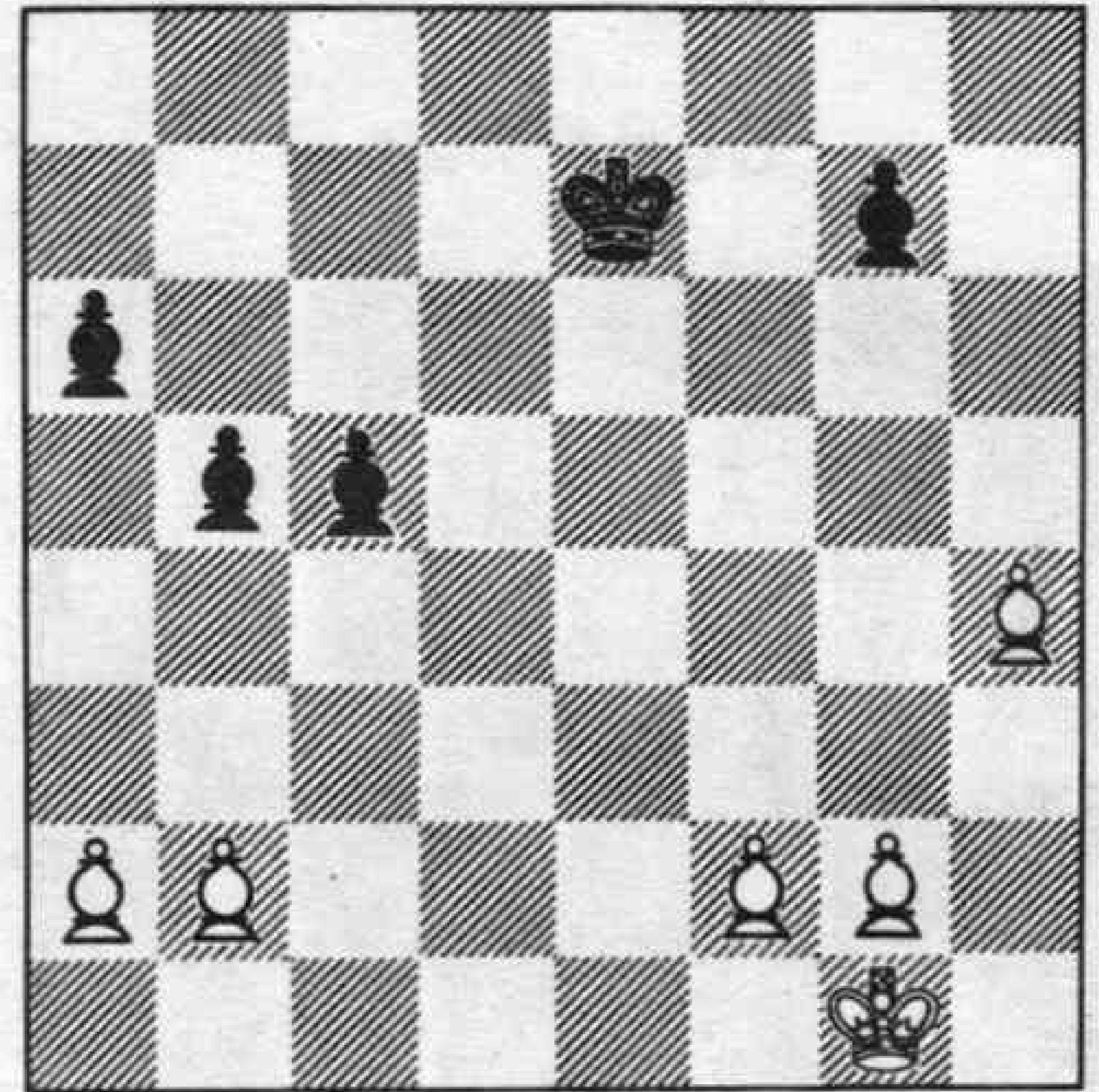
నలుపుకి ఒక ఏనుగు ఎక్కువ ఉన్నప్పటికీ అతని పరిస్థితి యేమీ బాగా లేదు. (24. ... Qd5 25. Nf6+!! g × f6 26. Qg8+ Rf8 27. Q × d5 వరసలో తమాషాగా నల్ల మంత్రి చావడం గమనించండి.)

24. ... Qc6 25. Ng5 Qd5 26. N × f7 Q × f7 27. Q × f7+ K × f7 28. R × e7+ R × e7 29. d × e7 K × e7 30. h4 (669వ పటం). నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

668వ పటం



669వ పటం



స్లావ్ రక్షణ శాస్త్రానికి ఈ ఆట ఒక మచ్చుతునక.

పెత్రొస్యన్ — బిహోవ్‌స్కీ

మాస్కో నగర ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1968

1. c4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 Be7 5. Bf4 Nf6 5. e3 0—0 6. Rc1 c5 (670వ పటం).

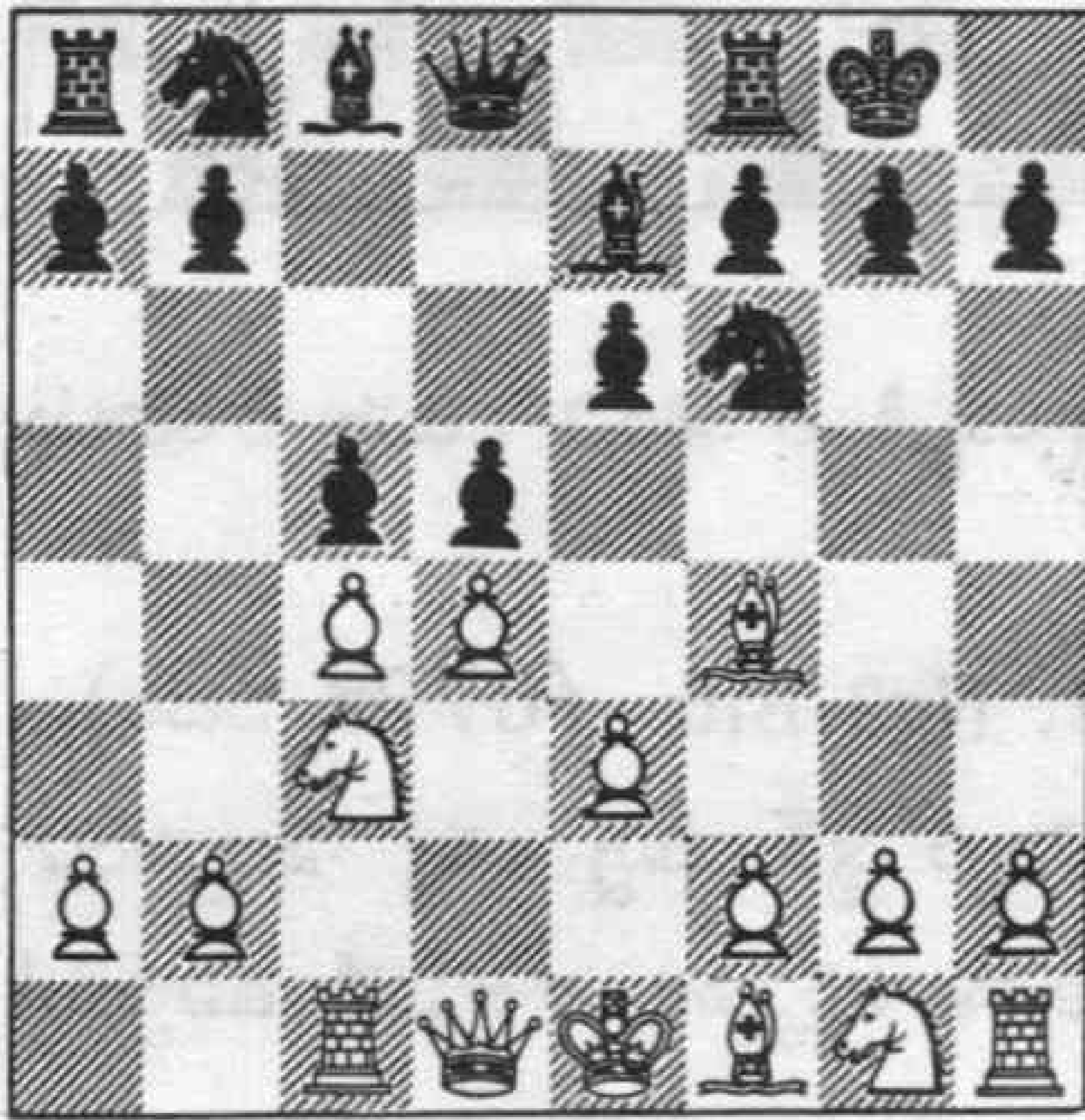
(6. ... c6 ఆడడం మెరుగు. దారులు తెరిస్తే తెలుపుకే మంచిది.)

7. d × c5! Nc6 8. Nf3 B × c5 9. a3 d4

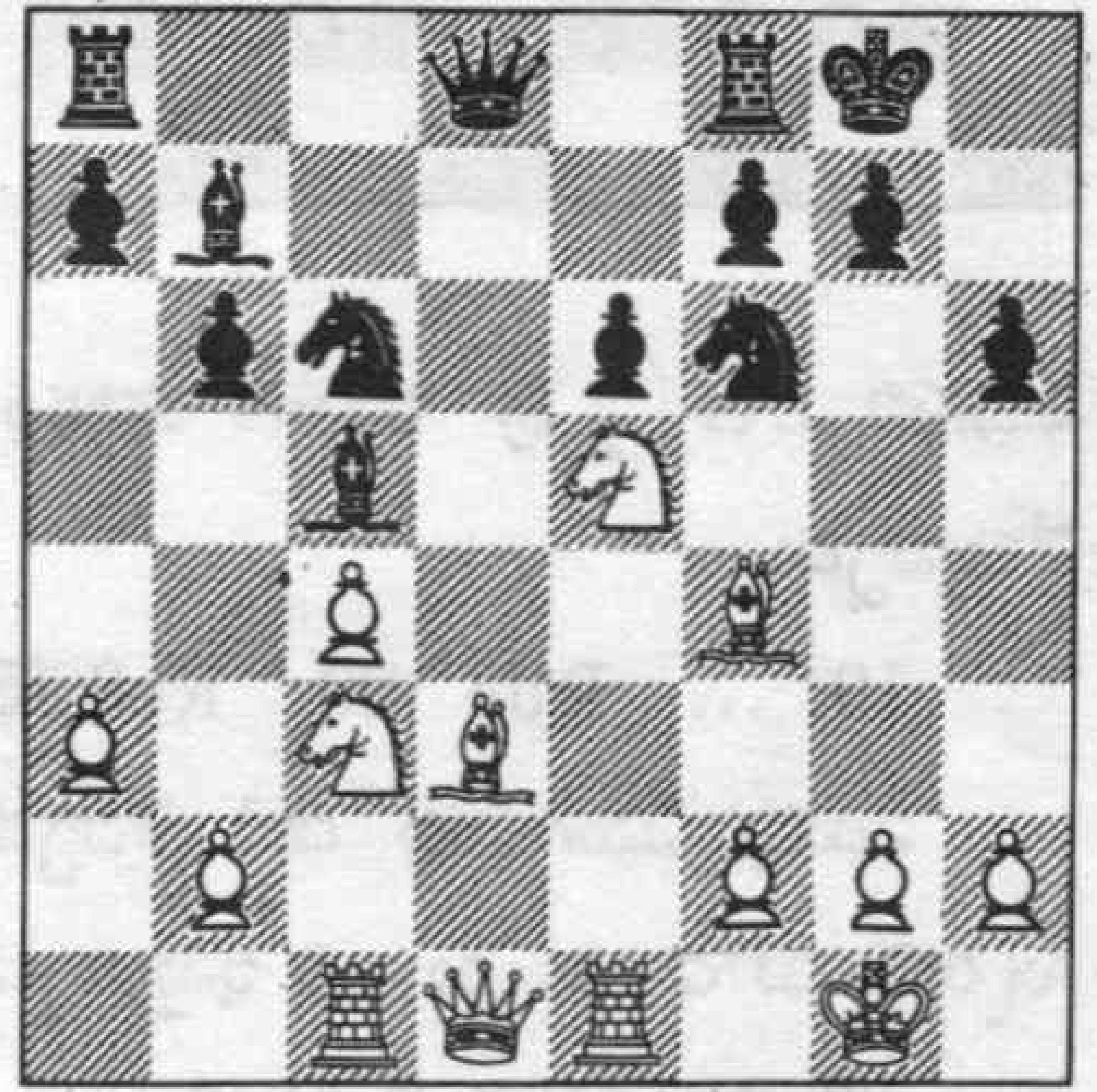
(బిహోవ్‌స్కీ నేర్పుగా ఎదురాటకి సిద్ధమౌతున్నాడు. ఇప్పుడు 10. Na4 లాభం లేదు. 10. ... Qa5+ 11. b4 N × b4! వరసలో ఆట ఇంకా పదునెక్కుతుంది.)

10. e × d4 N × d4 11. Ne5! b6 12. Bd3 Bb7 13. 0—0 h6 14. Re1 Nc6 (671వ పటం).

670వ పటం



671వ పటం



(గుర్రం వెనక్కి తగ్గడంలో అర్థం లేదు. 14. ... a5 ఆడి 15. b4 రాకుండా కాచుకుంటే గుర్రాన్ని కేంద్రంలోనే దిట్టంగా స్థాపించడానికి వీలుంటుంది.)

15. Rc2

(15. b4? తప్పు. 15. ... B × f2+ 16. K × f2 Qd4+ 17. Kg3 g5! వరసలో నలుపు బలాన్ని తిరిగి గెల్చుకుంటాడు.)

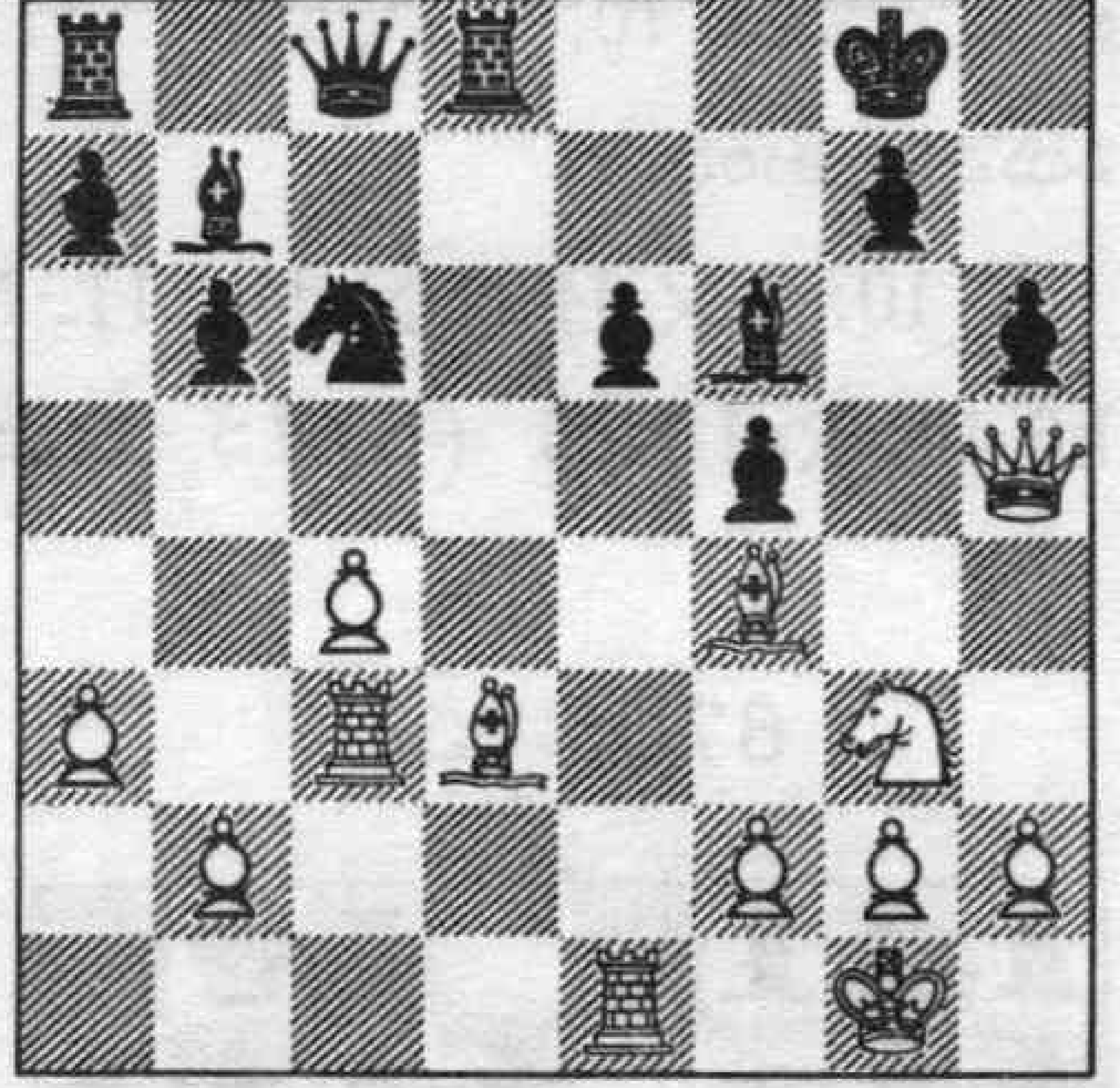
15. ... Qc8 16. Ng4! Be7 17. N × f6+ B × f6 18. Ne4 Be7 19. Qh5 (672వ పటం).

తెలుపు దాడికి బయల్దేరుతున్నాడు. ఇంక నలుపు జాగ్రత్తగా రక్షణ చేసుకోవాలి. ఇక్కడ 19. ... Nd4తో ఆట పటిష్ఠం చేసుకునే బదులు

672వ పటం



673వ పటం



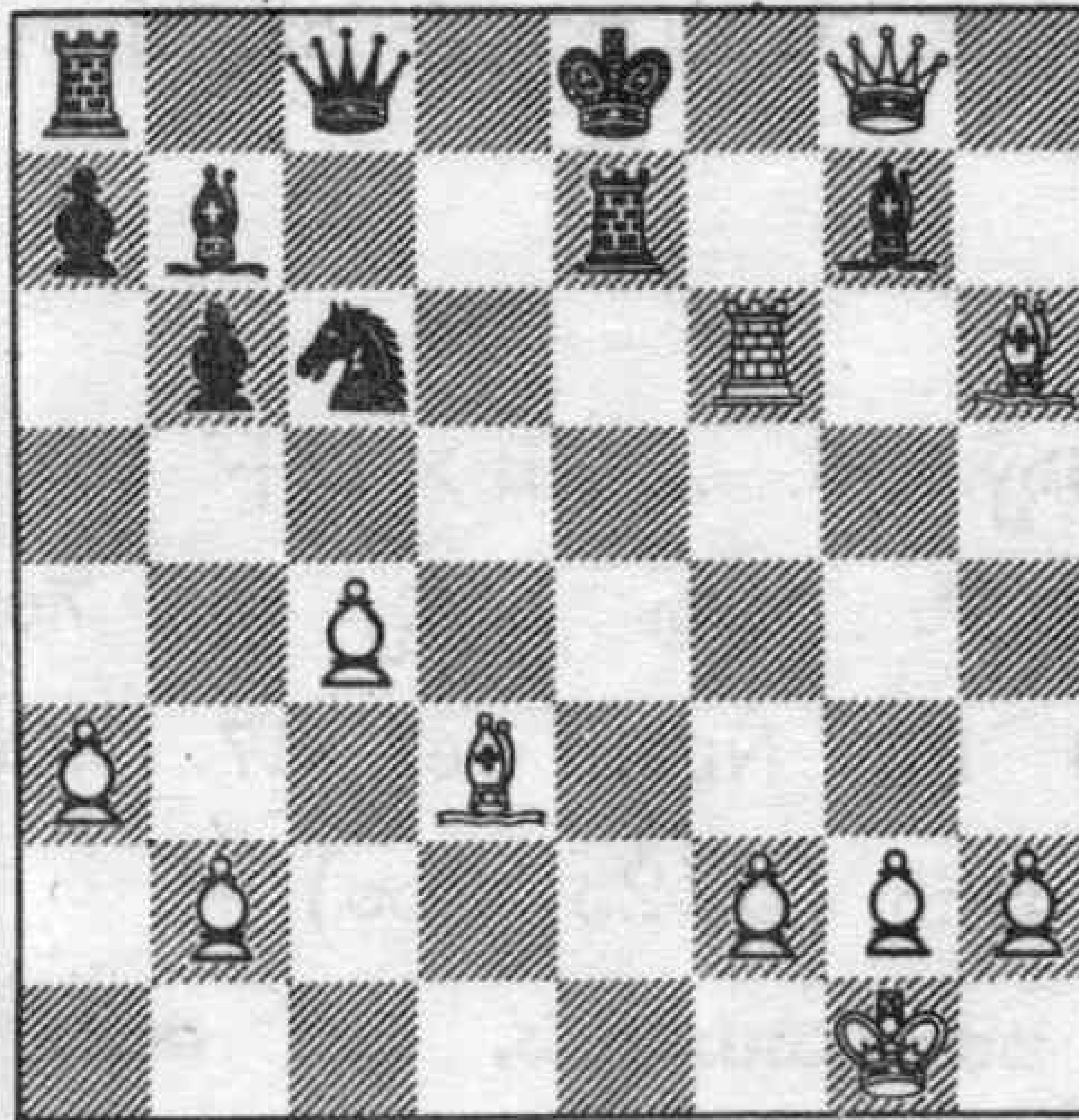
ఏనుగుని రాజు వైపు రక్షణకి దూరంగా ప్రక్కకి తొలిగించి నలుపు పొరపాటు చేస్తున్నాడు.

19. ... Rd8 20. Rc3 f5 21. Ng3 Bf6 (673వ పటం).

నలుపు ఏనుగుమీద దాడి తెచ్చాడు. పెత్రొస్యన్ దీన్ని లక్ష్య పెట్టకుండా గుర్రాన్ని కూడా ఎదురు బలి ఇస్తున్నాడు. అతని కళ్లు నల్ల రాజుమీదే ఉన్నాయి!

22. N × f5!! B × c3

674వ పటం



(22. ...e × f5 చాలా పెద్ద పొరపాటు. 23. B × f5 Rd7 24. Be6+ Kh8 25. B × h6! వరసలో నలుపుకి మరి రక్షణ లేదు.)

23. N × h6+! g × h6 24. Qg6+ Bg7

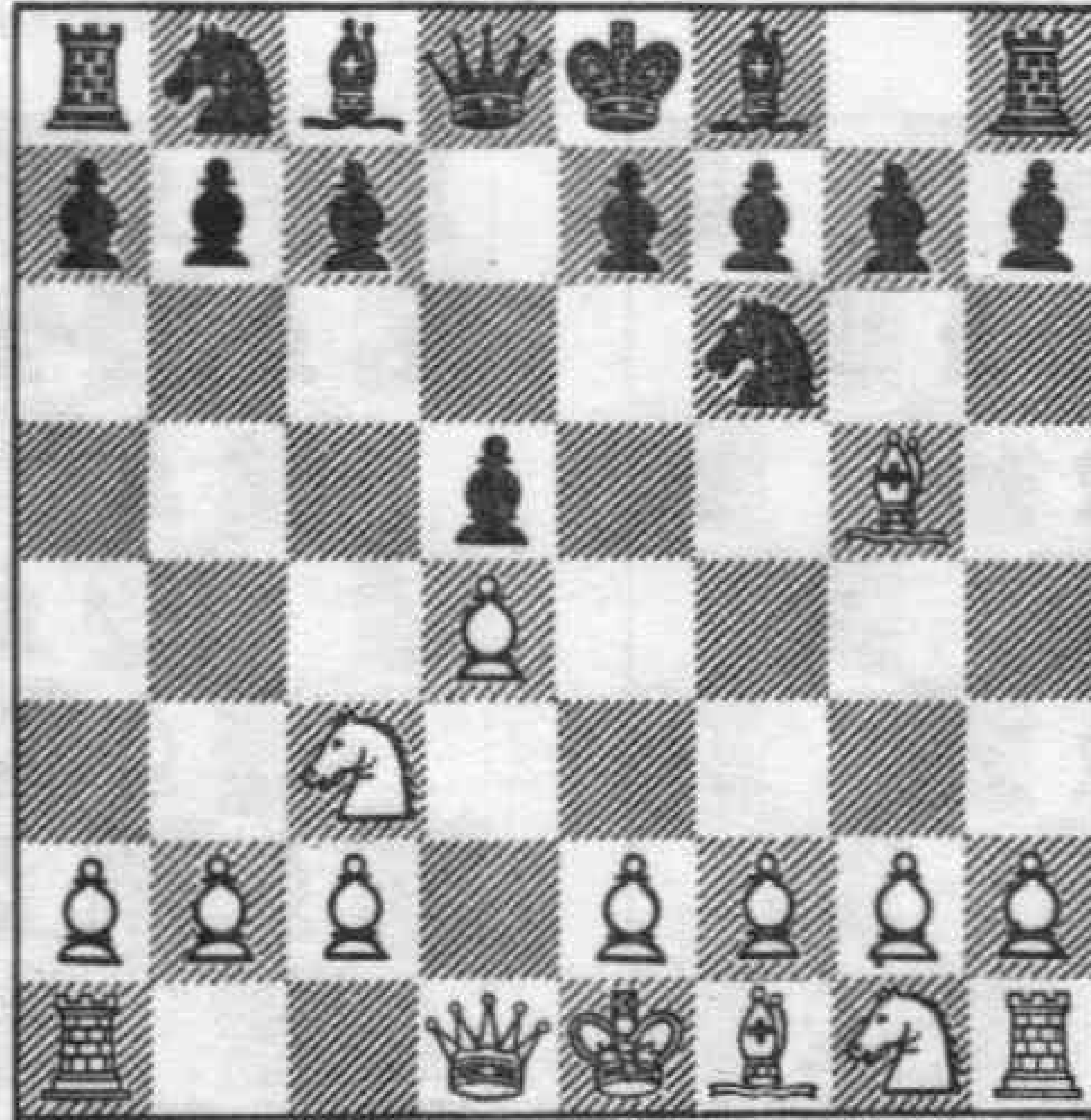
(24. ... Kf8 కుదరదు. 25. B × h6+ Ke7 26. b × c3 వరసలో 27. Bg5+ దెబ్బ ఉంటుంది.) కాని ఇప్పుడు నలుపుకి కొత్త చిక్కులు వస్తున్నాయి.

25. B × h6 Rd7 26. Qh7+ Kf8 27. R × e6! Re7 28. Rf6 + Ke8 29. Qg8 + (674వ పటం) నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

వేరెసావ్ ప్రారంభ దశ

1. d4 Nf6 2. Nc3 d5 3. Bg5 (675వ పటం).

675వ పటం



పోటీలలో ఈ రీతి చాలా అరుదుగా వస్తుంది. బెలోరష్యన్ మాస్టర్ వేరెసావ్ ఈ రీతిని వెలుగులోకి తెచ్చాడు. ఈ విధంగా ఆడి వేరెసావ్ ఎన్నో విజయాలు సాధించాడు.

(3. Bg5కి జవాబుగా 3. ... Ne4 ఎత్తు అంత మంచిది కాదు. 4. N × e4 d × e4 5. e3. ఉదాహరణకు: 5. .... Qd5 6. Bf4 c5 7. Ne2 c × d4 8. Nc3! వరసలో తెలుపుకి ఆధిక్యత ఉంటుంది. 3. Bg5కి ముఖ్యమైన జవాబులు: 3. ... Bf5, 3. ...c5, 3. ... Nbd7 3. ... c6.)

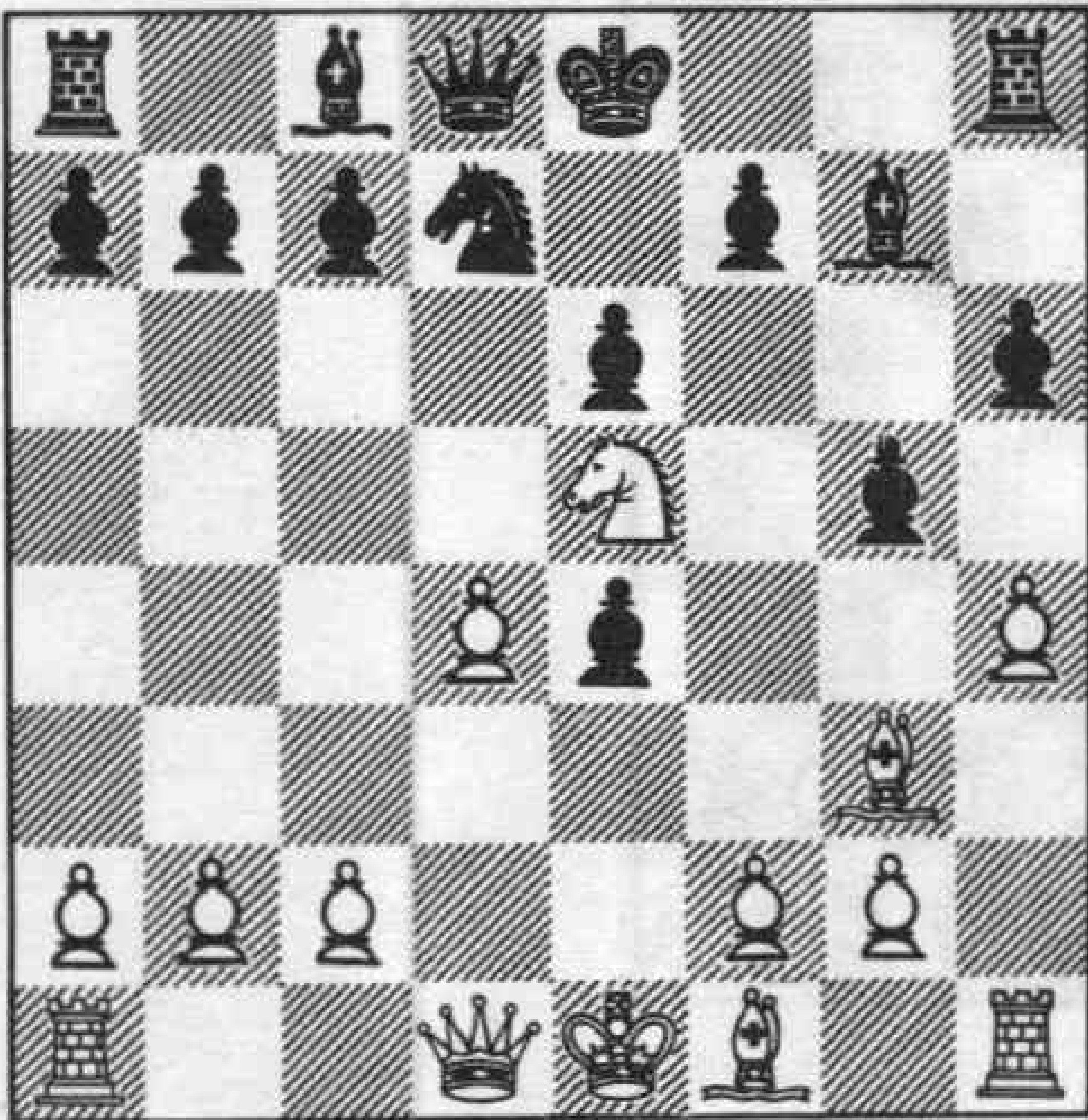
3. ... Nbd7 4. Nf3 g6

[వేరెసావ్ షగలోవిచ్‌ల మధ్య ఆట (బెలోరష్యన్ పోటీలు, 1954) ఈ విధంగా మంచి పదునుగా కొనసాగింది: 4. ... h6 5. Bh4 e6 6. e4!? g5 7. Bg3 N × e4 8. N × e4 d × e4 9. Ne5 Bg7 10. h4 (676వ పటం.)]

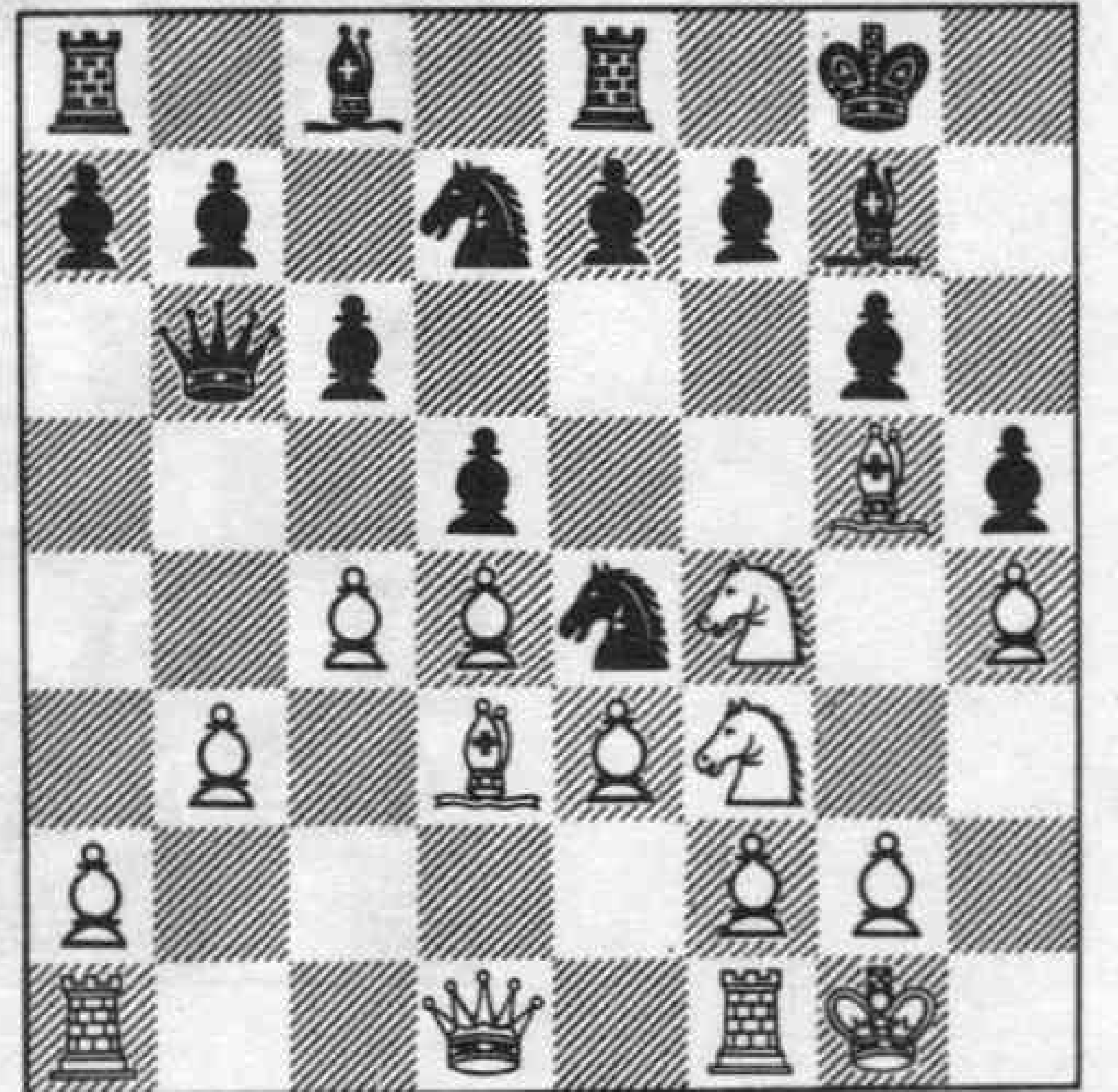
5. e3 Bg7 6. Bd3 c5

[ఇది 6. ... c6 కంటే మంచి ఎత్తు. స్పాస్కీ గెల్లెర్‌ల మధ్య ఆట (17వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1960)లో 6. ...c6 తర్వాత 7. h4 h5 8. Ne2 Qb6 9. 0—0 0—0 10. b3 Re8 11. Nf4 Ne4 12. c4 (677వ పటం) వరసలో తెలుపు ఆట బాగుంది.]

676వ పటం

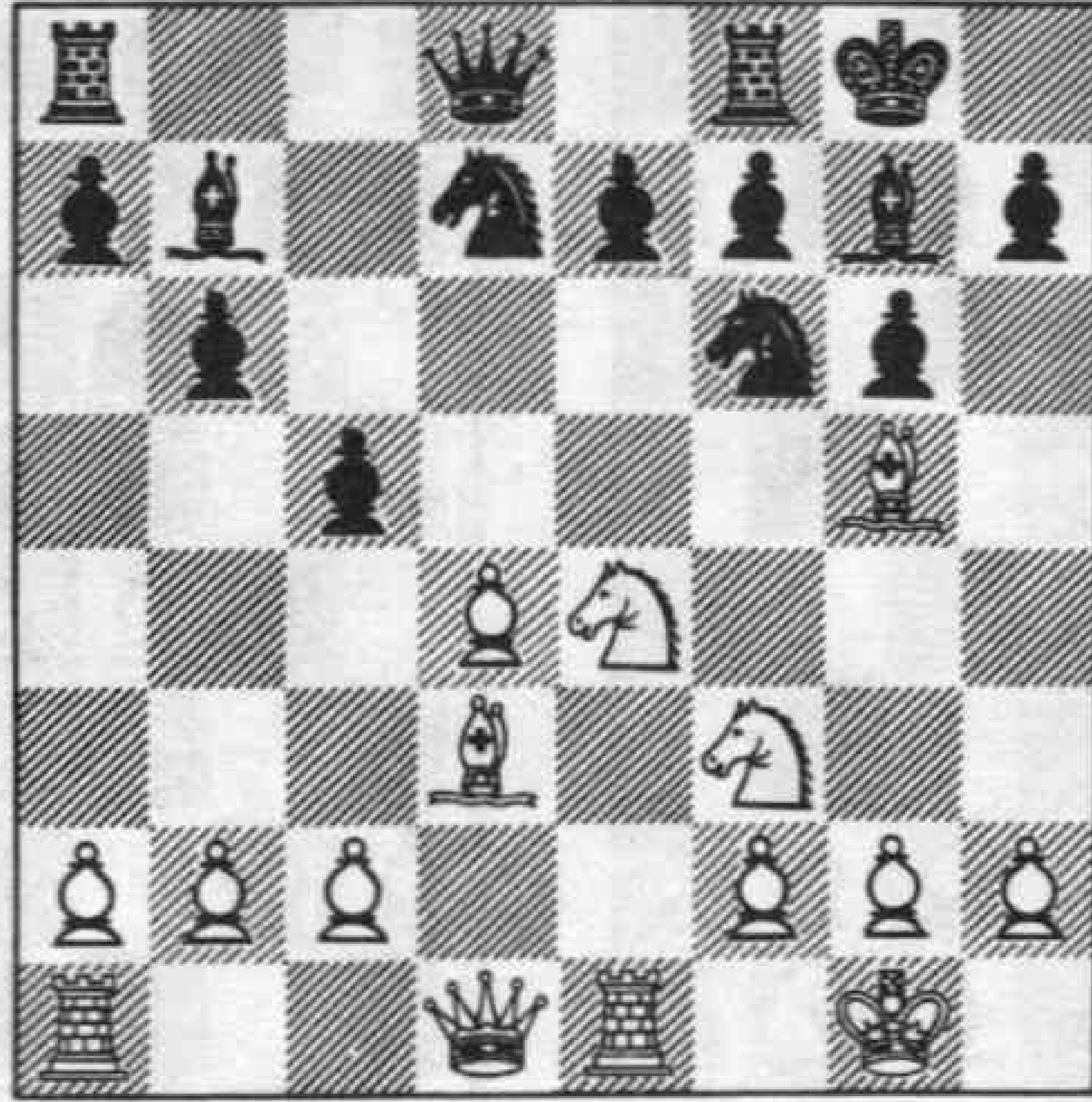


677వ పటం



7.0—0 0—0 8. Re1 b6 9. e4 d × e4 10. N × e4 Bb7 (678వ పటం).

678వ పటం



ఇరుపక్షాల అవకాశాలు సమానంగా ఉన్నాయి. వేరెసొవ్ షగలోవిచ్‌ల మధ్య ఆట (బెలోరష్యన్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1957) **11. c3 c × d4 12. N × d4 Nc5 13. B × f6 e × f6 14. N × c5 b × c5** పదునైన వరసలో 'డ్రా'గా ముగిసింది.

భారతీయ రక్షణ రీతుల సమూహం

1. d4కి జవాబుగా నలుపు 1. ... d5 ఆడాలని నిర్బంధమేమీ లేదు. అనురూపాన్ని తప్పిస్తూ 1. ... Nf6 ఆడవచ్చు. ఈ ఎత్తుతో నలుపు గుర్రాన్ని పైకి తెచ్చి, తెలుపు 2. e4 ఆడకుండా నిరోధిస్తాడు. 1. d4 Nf6 తర్వాత ఆడే వరసలని బట్టి విభిన్నమైన ప్రారంభ దశలు వస్తాయి. వీటన్నింటినీ భారతీయ రక్షణ రీతుల సమూహంగా వ్యవహరిస్తారు. వీటిలో కొన్ని ముఖ్యమైనవి పరిశీలిద్దాం.

నించోవిచ్ రక్షణ

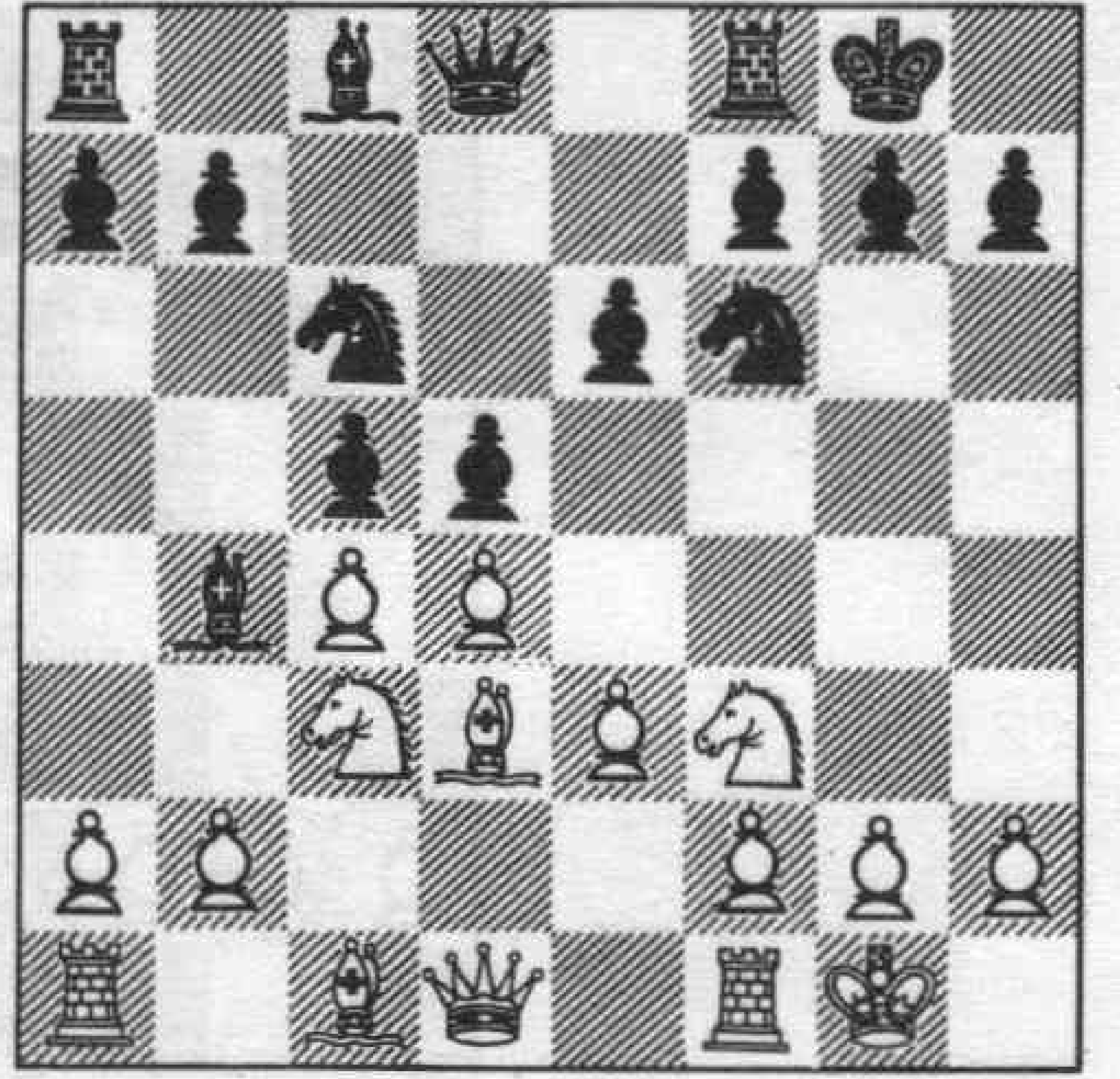
1. d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nc3 Bb4 (679వ పటం).

c3లో గుర్రాన్ని తెరవులో ఉంచడం, e4 గడిని అదుపులో పెట్టు

679వ పటం



680వ పటం



కోవడం ఈ రక్షణ ముఖ్యోద్దేశాలు. నించోవిచ్ రక్షణలో ప్రధానమైన వరస అని పేరు గాంచింది తరచుగా పోటీలలో వస్తుంది.

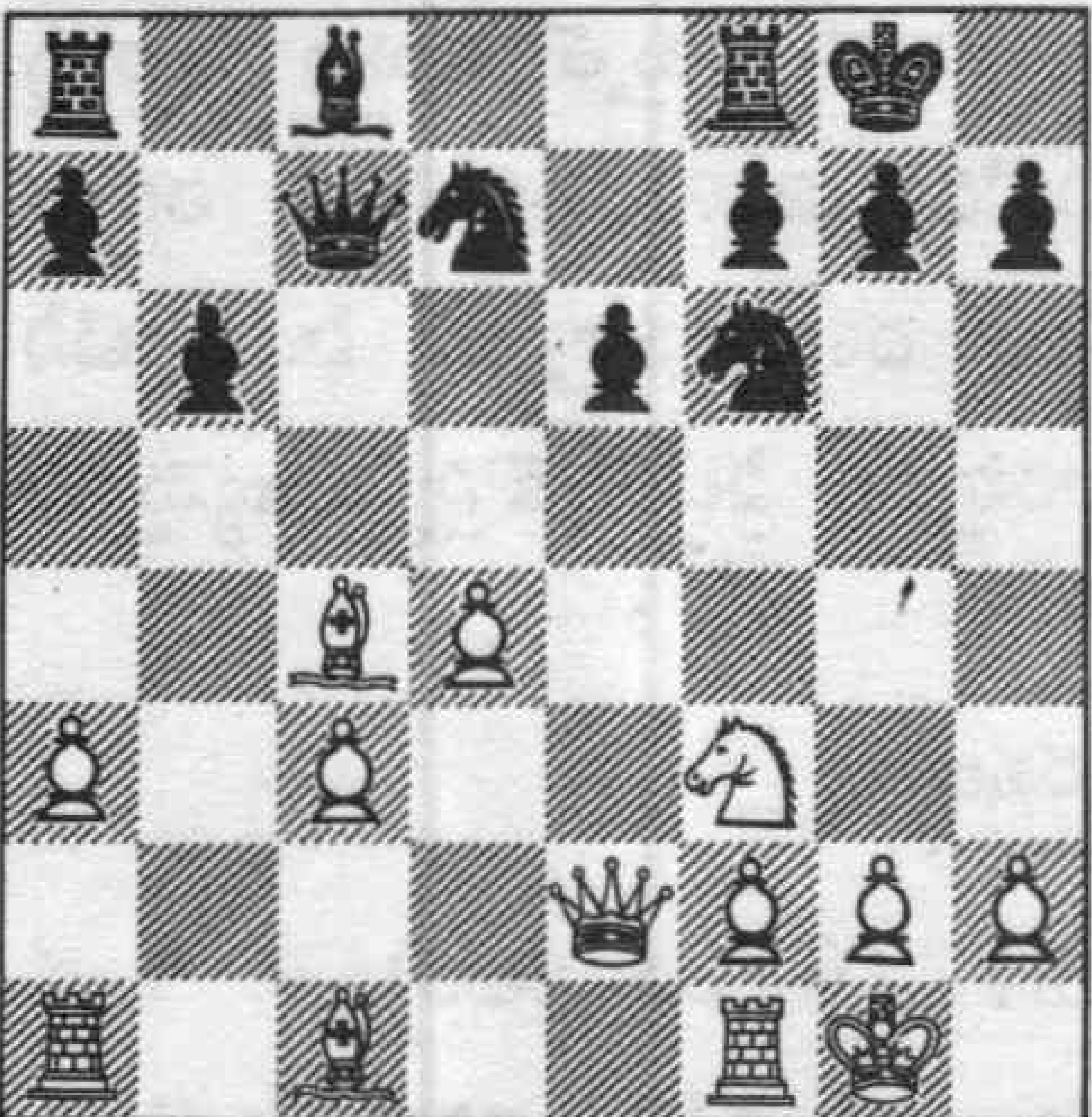
4. e3 0—0 5. Bd3 d5

తెలుపుకి e4 ఆడడానికి నలుపు అవకాశం ఇవ్వడం లేదు.

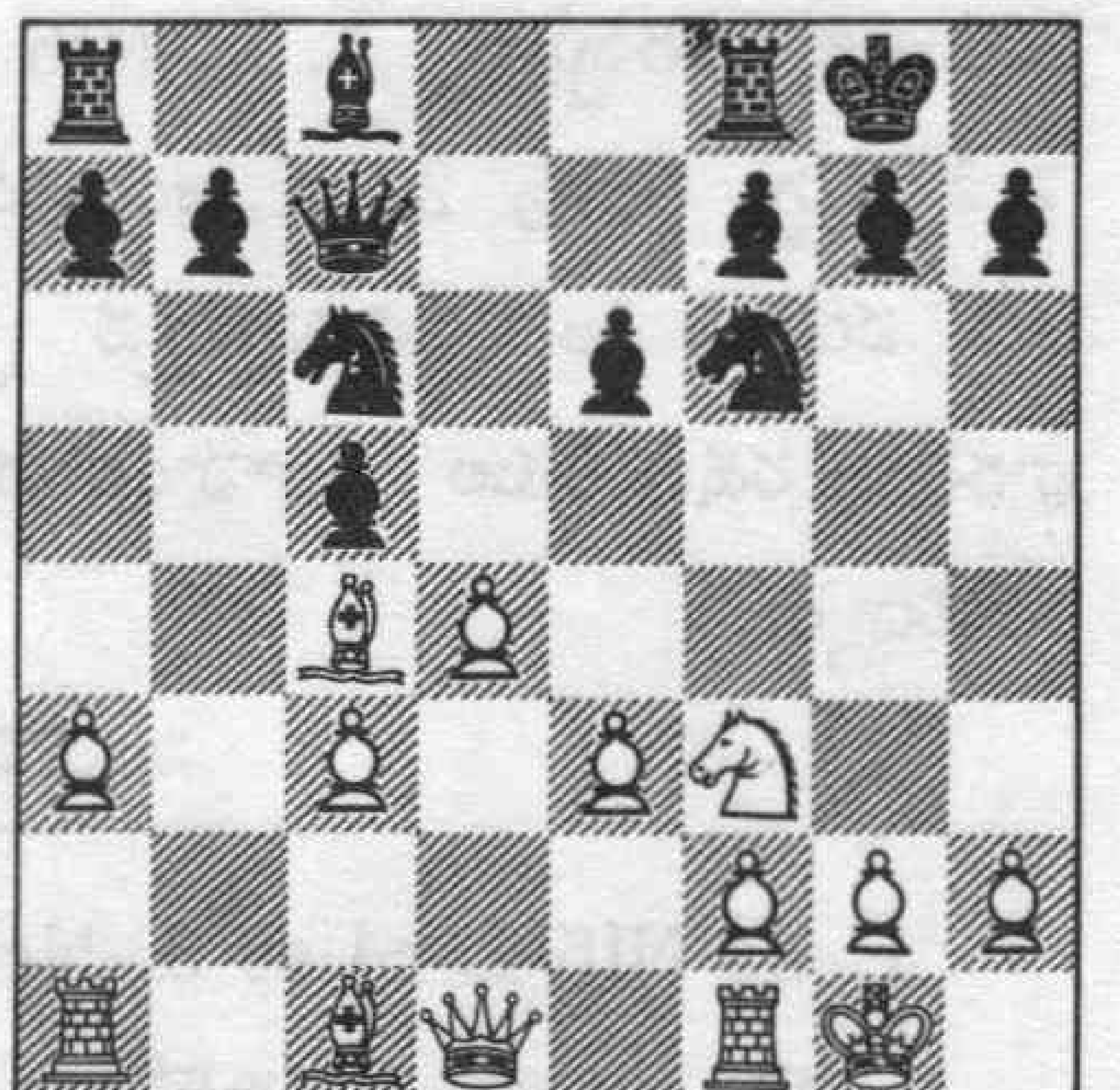
6. Nf3 c5 7. 0—0 Nc6 (680వ పటం).

[ఇందులో మరో శాఖ 7. ... Nbd7 ఆడడం. ఉదాహరణకు 8. a3 d × c4 9. B × c4 c × d4 10. e × d4 B × c3 11. b × c3 Qc7

681వ పటం



682వ పటం



12. Qe2 b6 (681వ పటం) వరసలో నలుపు తన బలాలనన్నింటినీ చక్కగా పైకి తెచ్చుకుంటాడు.]

8. a3 B × c3 9. b × c3 d × c4 10. B × c4 Qc7 (682వ పటం).

c8లో శకటుకి దారిచేస్తూ e5 తొయ్యడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తాడు. తెలుపు సాధారణంగా 11. Bd3 గాని 11. Bd2 గాని ఆడతాడు. ఇరుపక్షాల అవకాశాలు సుమారుగా సమానంగా ఉంటాయి.

గ్ర్యూన్‌ఫెల్డ్ రక్షణ

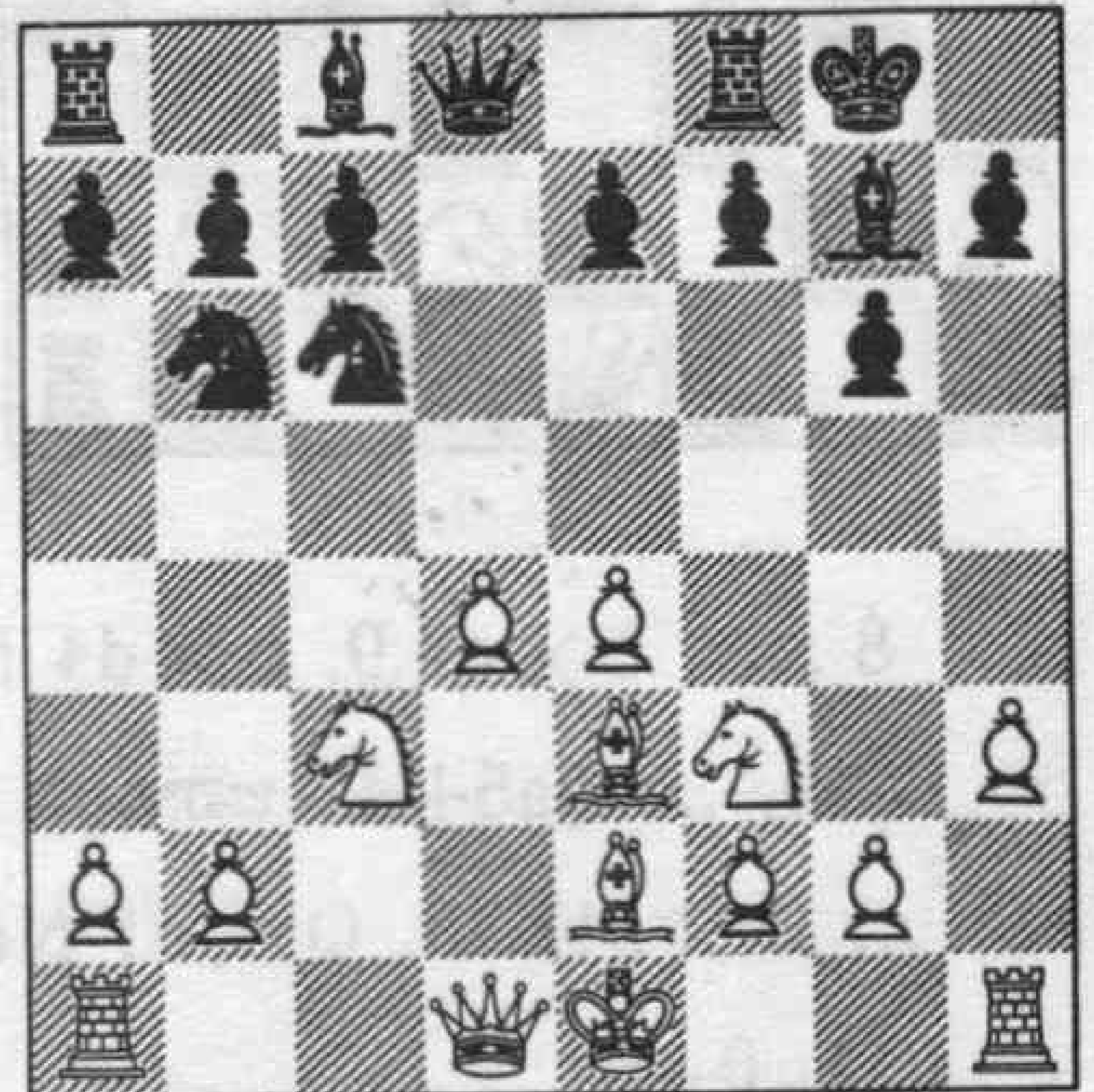
1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 d5 (683వ పటం).

ప్రత్యర్థికి బలమైన బంట్ల కేంద్రాన్ని నిర్మించుకొనే అవకాశం ఇచ్చి, అనంతరం తన బంట్లతోటి, బలాలతోటి నలుపు ఆ కేంద్రంమీద దాడి చేస్తాడు. ఈ రీతిలో సాధారణంగా ఉద్రిక్తమైన పరిస్థితి ఏర్పడుతుంది. తీవ్రమైన దాడికి లోనవకుండా ఉండడానికి నలుపు ఎంతో జాగ్రత్తగా మసలుకోవాలి. ఈ రక్షణలో ప్రధానమైన వరస ఇలా సాగుతుంది.

683వ పటం



684వ పటం



4. c × d5 N × d5 5. e4 N × c3

[5. ... Nb6కి జవాబుగా f3లో గుర్రాన్ని తెల్లగడి శకటు తెరవులో పెట్టకుండా ఆపుతూ తెలుపు 6. h3! ఆడతాడు. తర్వాత 6. ... Bg7 7. Nf3 0—0 8.Be2 Nc6 9. Be3 వరసలో కేంద్రంలో దిట్టంగా తన స్థానాన్ని నిలుపుకుంటాడు (684వ పటం)].

6. b × c3 c5

(ఎత్తుల వరసని మారుస్తూ నలుపు ముందు 8. ... Bg7, తర్వాత 7. ... c5 ఆడచ్చు.)

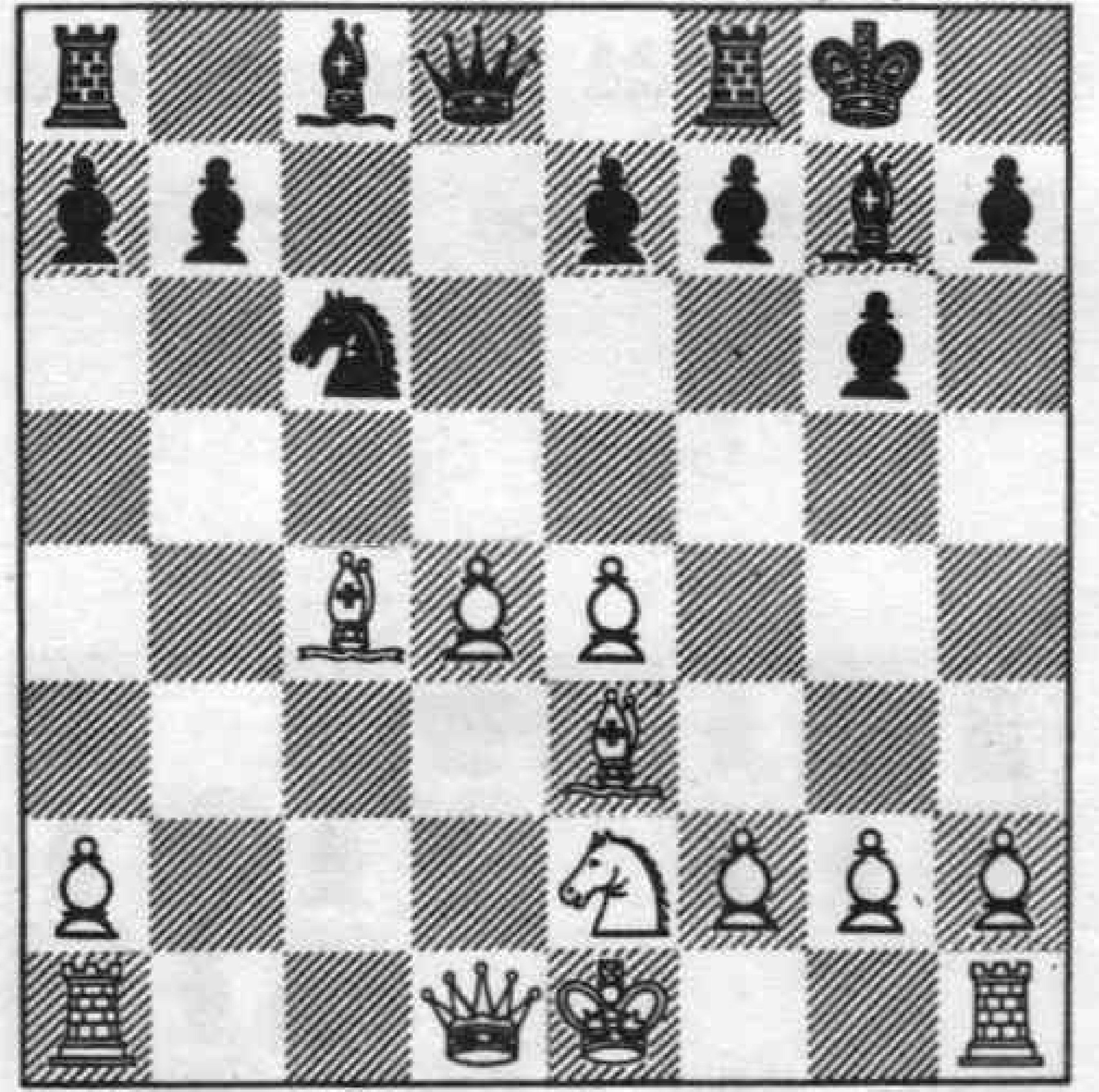
7. Bc4 Bg7 8. Ne2 (685వ పటం).

(f3 కంటె ఈ గడి గుర్రానికి మంచిది. ఎలాగంటే 8. Nf3 Bg4 9. Be3 Qa5 వరసలో c3, d4 బంట్లమీద దాడి చేస్తూ నలుపు కేంద్రాన్ని బలమైన వత్తిడికి గురి చేస్తాడు.

685వ పటం



686వ పటం



8 . ... c × d4 9. c × d4 Nc6 10. Be3 0—0 (686వ పటం).

(10. ... Qa5+కి జవాబుగా 11. Bd2 Qh5 12. d5! ఇప్పుడు 12. ... B × a1? 13. Q × a1 Ne5 14. f4 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.)

11. 0—0

తన బంట్ల కేంద్రానికి మరింత ఆధారం చేకూర్చి తెలుపు స్వేచ్ఛ ననుభవిస్తాడు. శకటుని b7 గడికి చేరుస్తూ 11. ... Na5 12. Bd3 b6 వరసలో ఆడడం నలుపుకి అన్నింటిలోకీ మంచిది. తెల్ల ఏనుగు a1 గడిని వదిలి రాగానే తెల్ల బంటు d5కి రాకుండా అడ్డగించడానికి నలుపు e6 తప్పకుండా ఆడాలి.

పాత రకం భారతీయ రక్షణ

భారతీయ ప్రారంభ రీతులన్నింటిలోకీ ఇది చాలా ప్రముఖమైనది. ఈ రీతి మంచి పదునైన ఆటలకి దారి తీస్తుంది. ఇందులో రెండు ముఖ్యమైన పద్ధతులని ఈ క్రింద ఇస్తున్నాము.

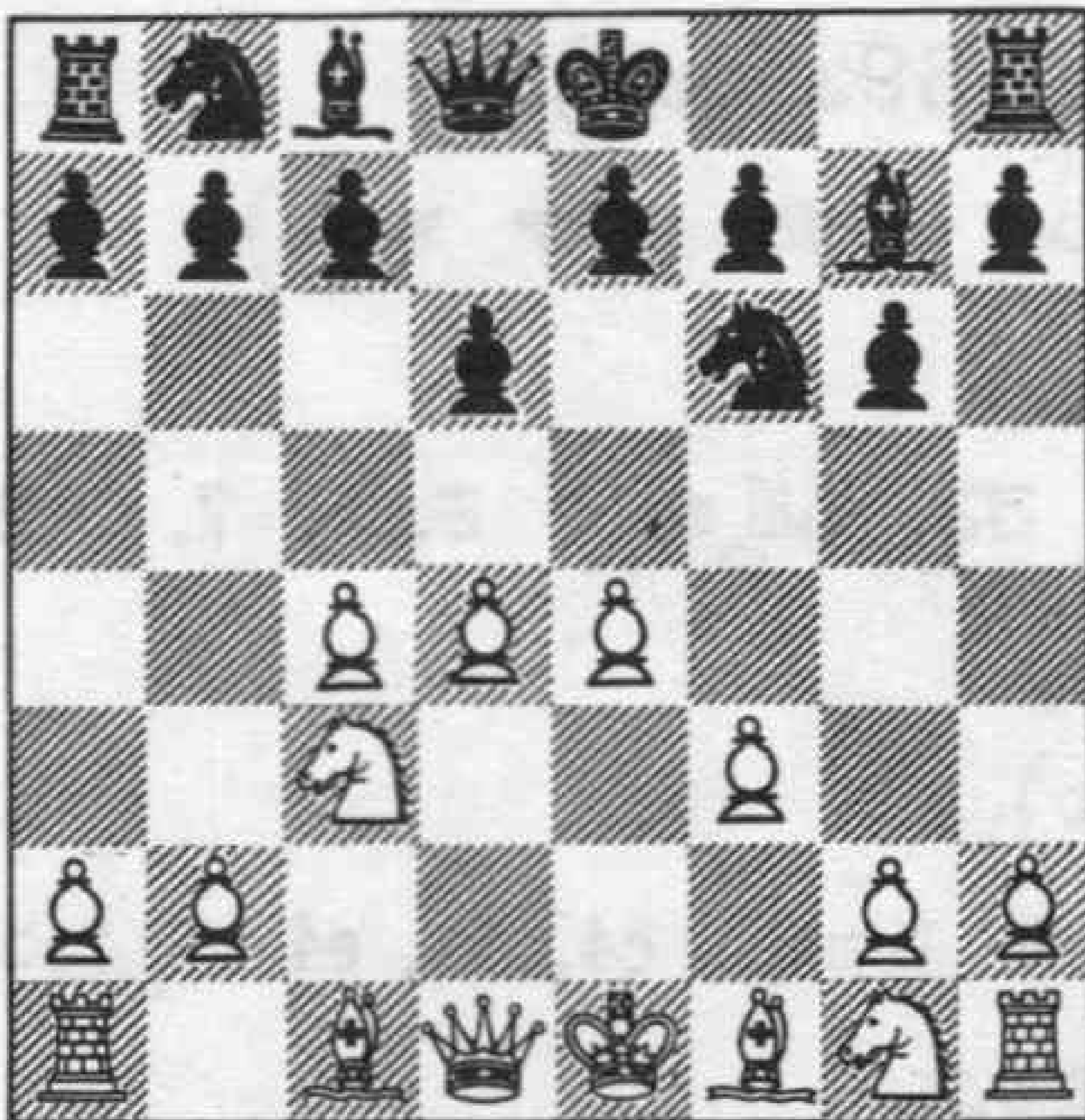
1

జేమిష్ వరస

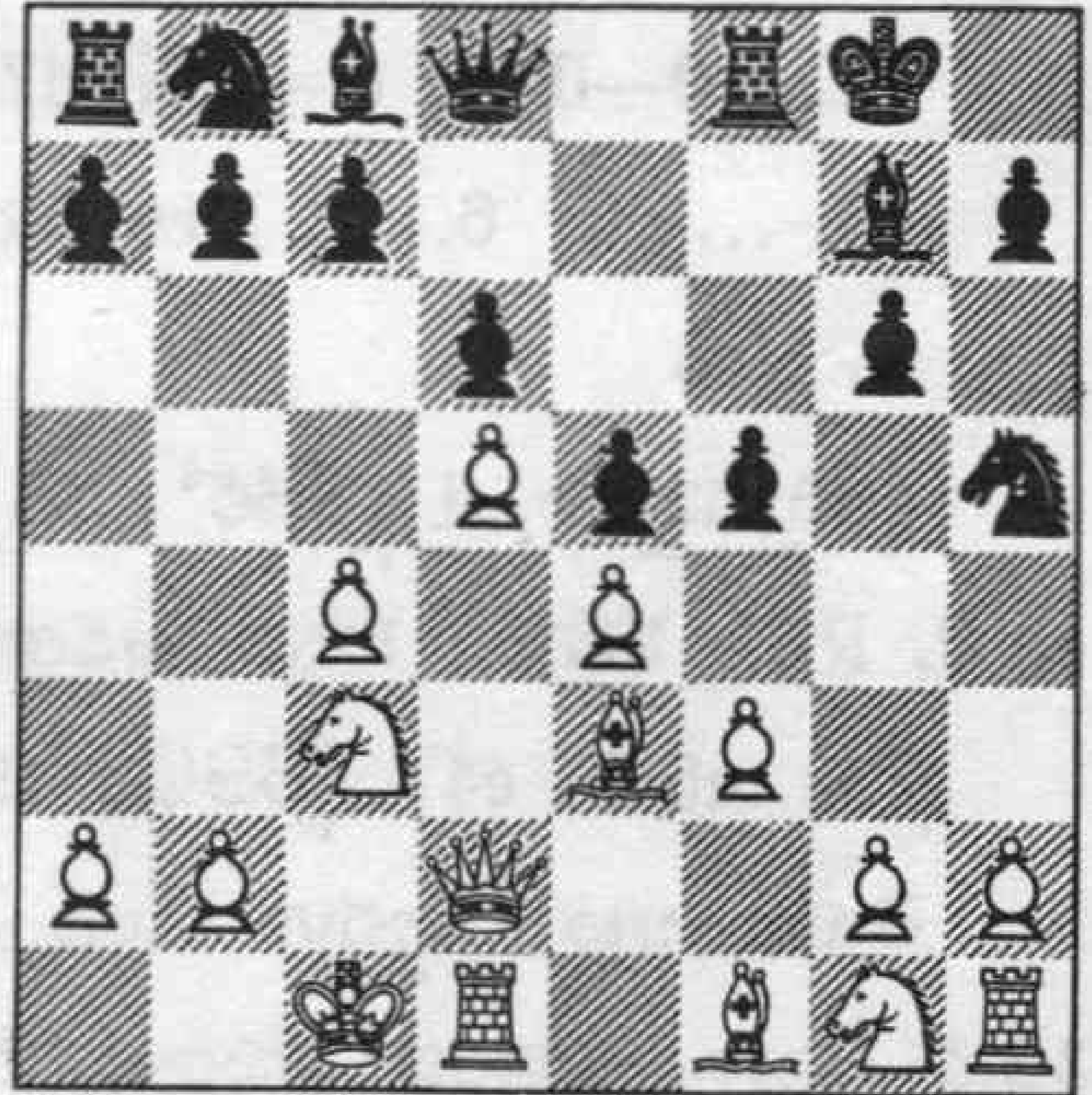
1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. e4 d6 5. f3 (687వ పటం).

కేంద్రాన్ని బంట్లతో ఆక్రమించి దాన్ని ఇంకా పటిష్ఠం చేద్దామని

687వ పటం



688వ పటం



తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. e5 గాని c5 గాని ఎత్తులతో ఎదురాట ఆడడానికి నలుపు చూస్తున్నాడు.

5. ... 0—0 6. Be3 e5 7. d5

(కేంద్రాన్ని మూతపడనీకుండా తెలుపు 7. Nge2 ఆడుకోవచ్చు. అప్పుడు 7. ... c6 ఆడి, అదును చూచుకొని d4లో బంట్లని మార్పిడి చేసి, d5 ఆడి కేంద్రాన్ని నలుపు విడగొడతాడు.)

7. ... Nh5 8. Qd2 f5 9. 0—0—0 (688వ పటం).

చెరొక వైపూ కోటలు కట్టారు. కత్తిమీద సామువంటి సంఘర్షణ తయారౌతుంది.

f5లో బంట్ల మార్పిడి తర్వాత g4 ఆడడానికి తెలుపు ఆయత్తమౌతున్నాడు. ప్రతిగా మంత్రి వైపు దారులు తెరుద్దామని నలుపు కృషి చేస్తున్నాడు.

2
శకటుని g2కి నడిపే పద్ధతి

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nf3 Bg7 4. g3 d6 5. Bg2

ఈ వరసలో ఇరుపక్షాలు g2, g7 గళ్లకి తమ శకట్లని తీసికెడతాయి. రాజు వైపే కోటకడతాయి.

5. ... 0—0 6. 0—0 Nbd7 (689వ పటం).

(6. ... c5, 6. ... Nc6 ఎత్తులు ఆడడం కూడా కద్దు.)

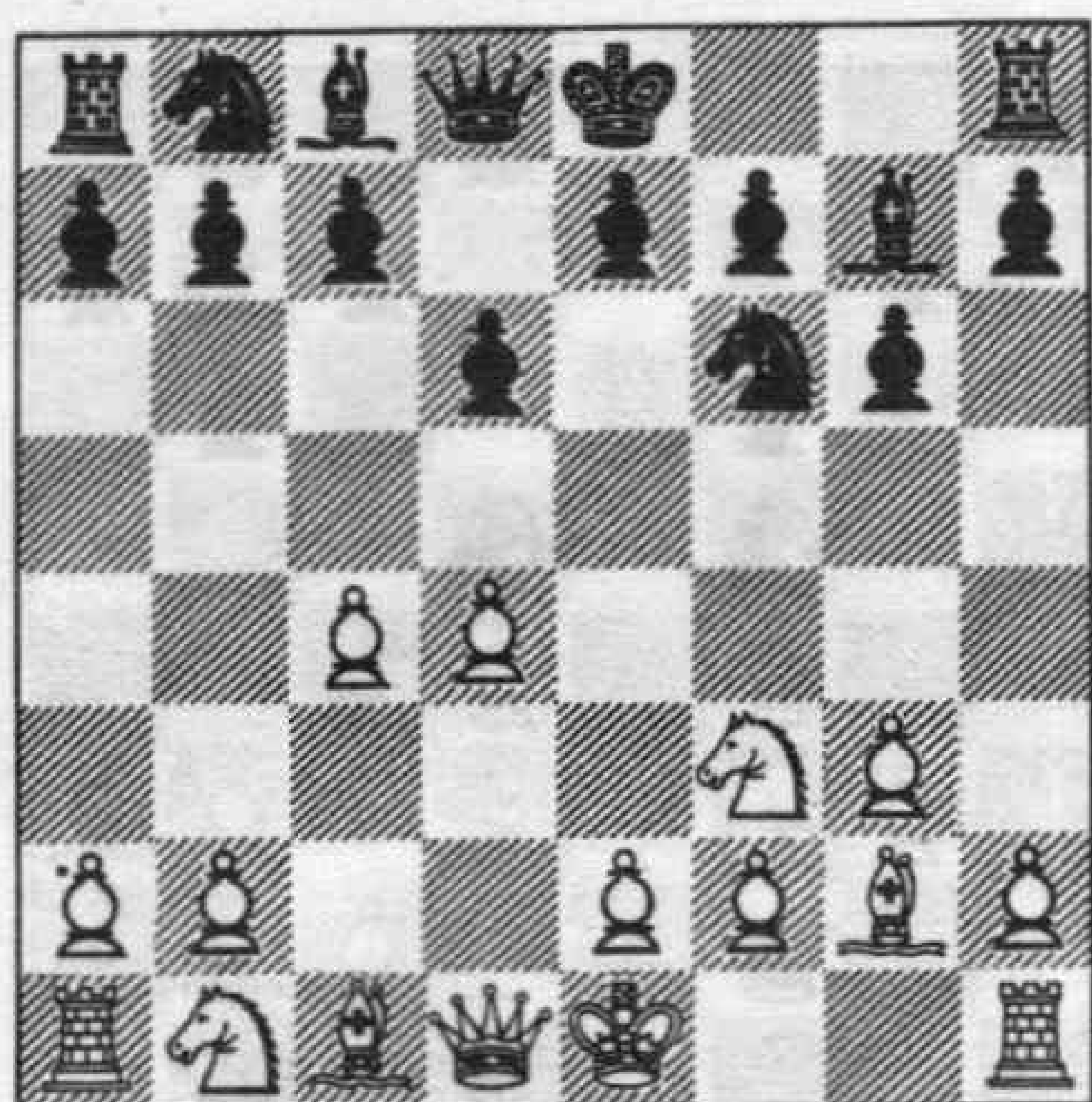
7. Nc3

(అప్పుడప్పుడు d శ్రేణిలో వత్తిడి తెచ్చే ఉద్దేశంతో తెలుపు 7. Qc2 e5 8. Rd1 వరసలో కూడా ఆడతాడు.)

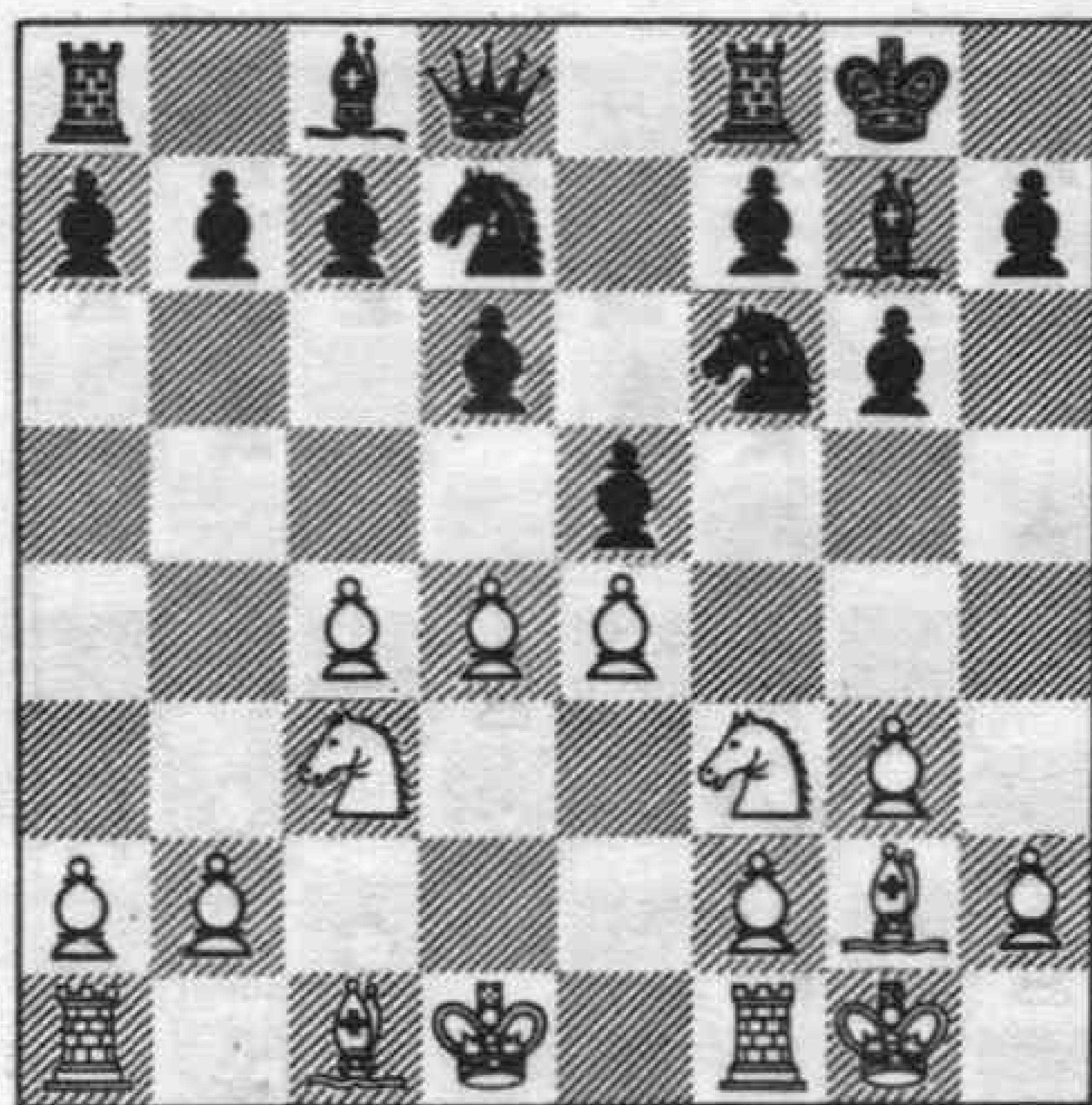
7. ...e5 8. e4 (690వ పటం).

తెలుపు ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంది కాని నలుపు c4, d4, e4 గళ్లమీద వత్తిడి తెస్తూ తగినంత ఎదురాట పొందలేదు.

689వ పటం



690వ పటం



నలుపుకి పై చేయి పొందే అవకాశాలు ఎలా లభిస్తాయో ఈ క్రింది ఆట ఉదహరిస్తుంది.

క్రాంట్స్ వేరెసావ్

బెలోరష్యన్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1956

మొదటి ఎనిమిది ఎత్తులు ఇంతక్రితం రెండవ విధానంలో చెప్పినట్లే జరిగాయి.

8. ... c6

(e4 బంటుమీద వత్తిడి తెచ్చేందుకు వీలుగా 8. ... Re8 9.h3 e × d4 10. N × d4 Nc5, వరసలో ఆడడం సరైన పని.)

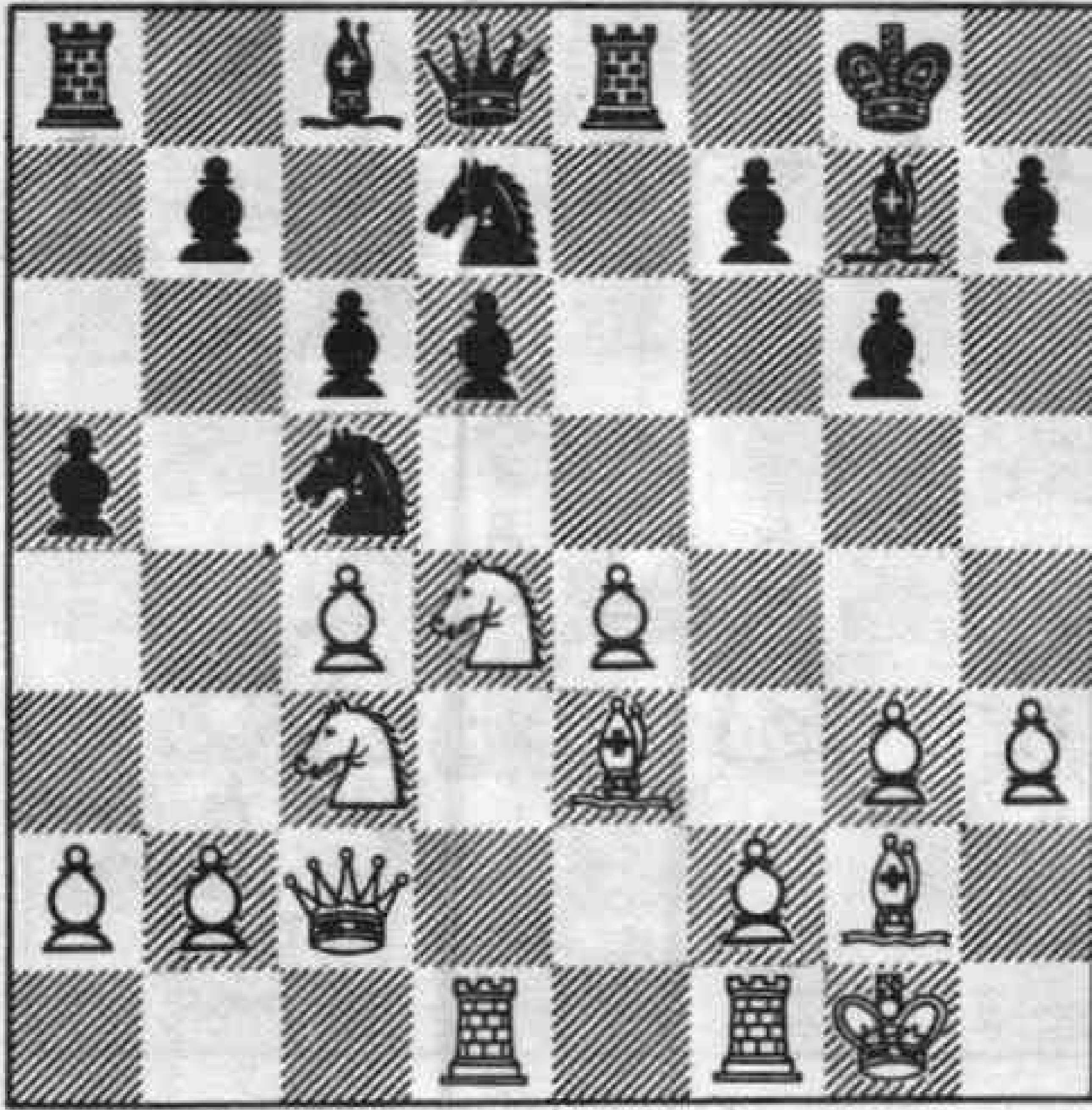
9. h3 e × d4 10. N × d4 a5 11. Be3 Re8 12. Qc2 Nc5 13. Rad1 Nfd7 (691వ పటం).

(13. ... a4? పొరపాటు. జవాబుగా 14. N × c6! b × c6 15. B × c5 వరసలో తెలుపు బంటుని గెల్చుకుంటాడు.)

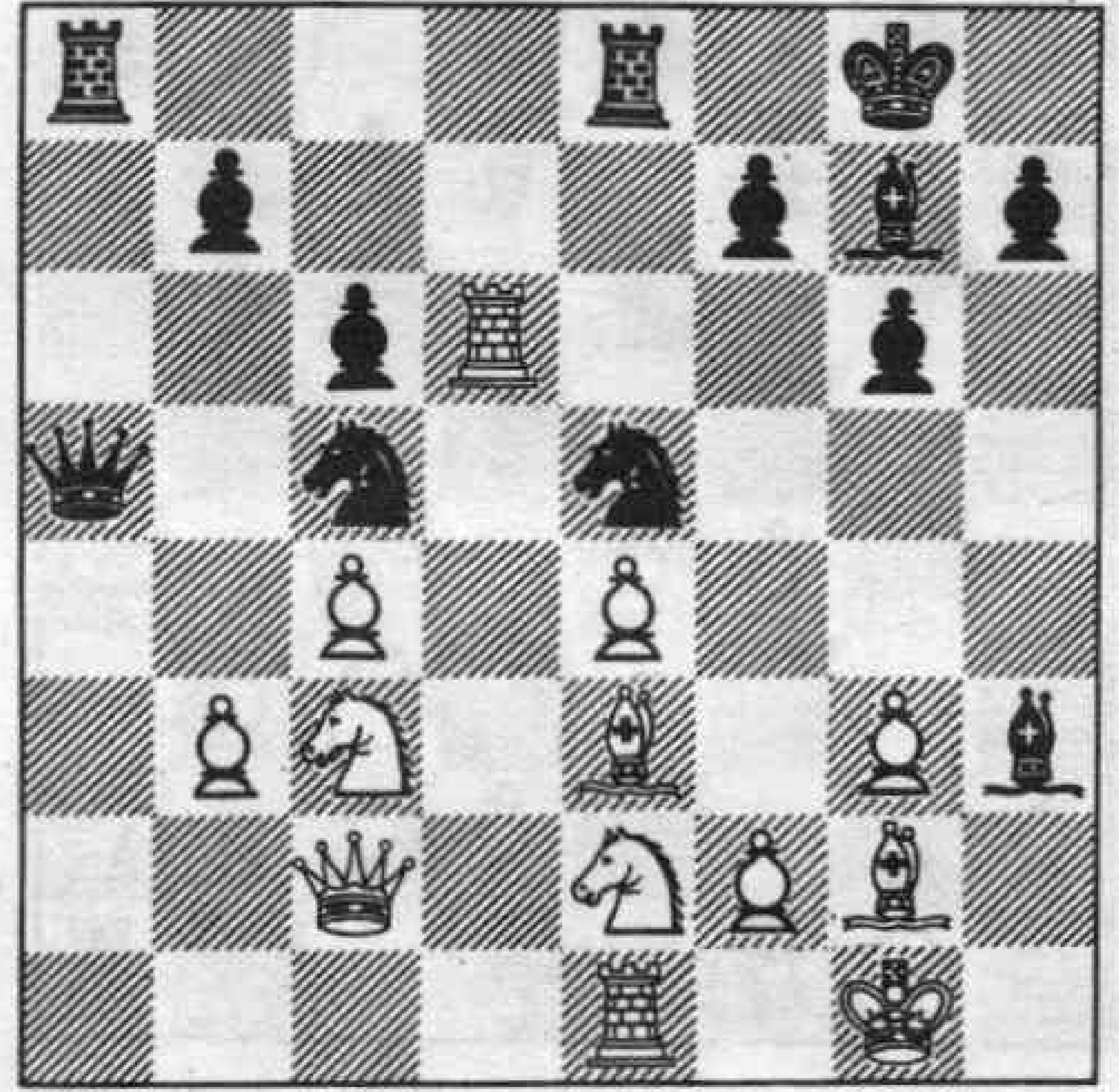
14. Rfe1

(బొత్వీన్నిక్ స్మిస్లోవ్‌ల మధ్య పోటీలోని ఒక ఆటలో సాగినట్లు 14. Nb3! Qe7 15. N × c5 d × c5 16. f4 వరస తెలుపుకి మంచిది.)

691వ పటం



692వ పటం



14. ... a4 15. Nde5 Qa5

ఒక ఆసక్తికరమైన మిళితంమీద కన్ను వేసి నలుపు బంటునిచ్చేస్తున్నాడు.

16. R × d6 Ne5 17. b3?

బంటుని తిరిగి ఇచ్చి వేస్తూ తెలుపు 17. Rdd1 ఆడాలి.

17. ... a × b3 18. a × b3 B × h3! (692వ పటం).

(చాలా దూరాలోచనతో కూడిన మిళితానికి ఇది నాంది. 19. B × h3కి జవాబుగా Nf3+ 20. Kf1 N × e1 21. K × e1 N × e4 22. Rd3 N × c3 23. N × c3 Qa1+ 24. Nd1 Ra2! వరసలో తెలుపు మంత్రిని కోల్పోతాడు (693వ పటం).

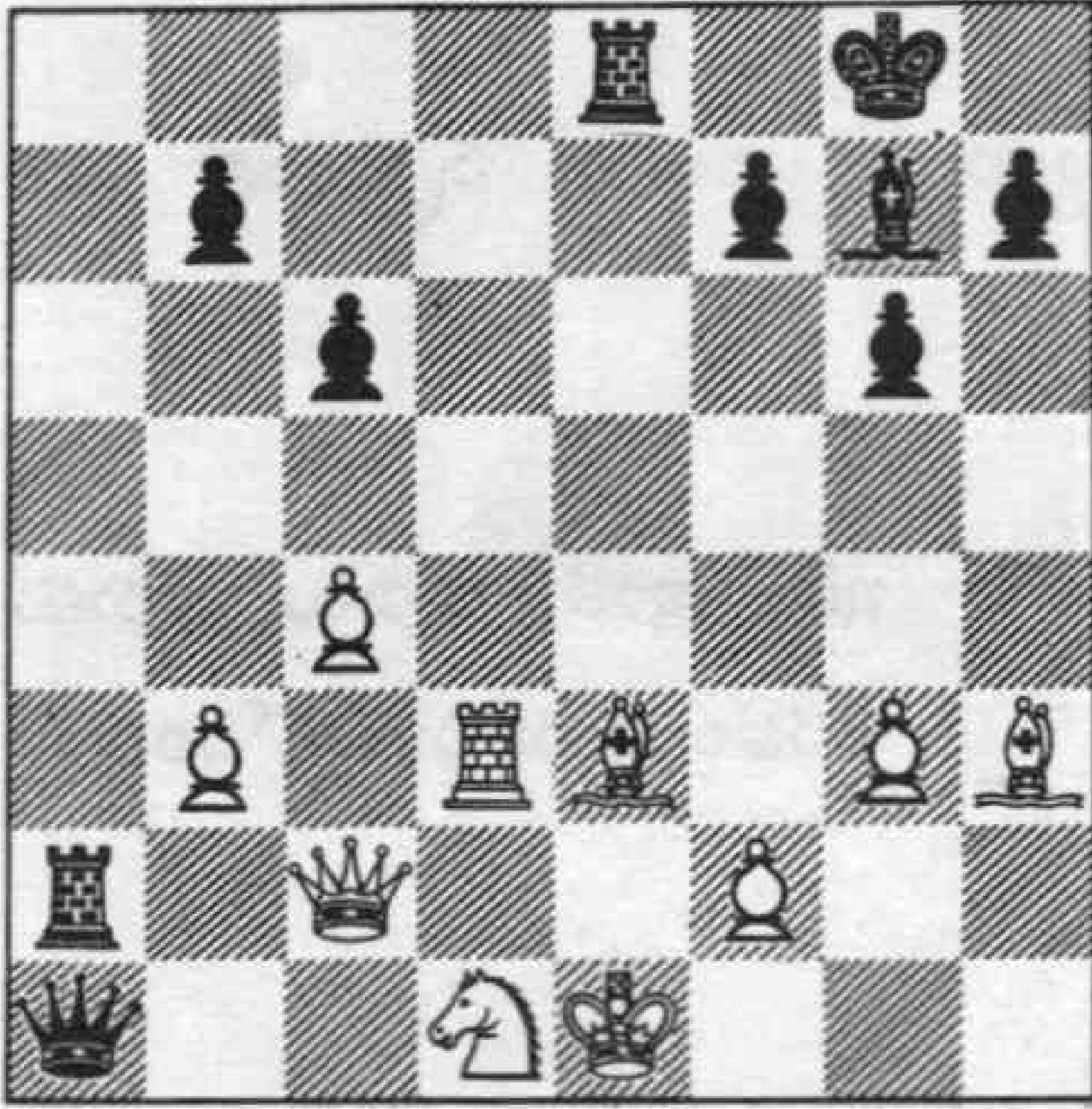
19. b4 B × g2!

తెలివైన జవాబు! (ఇప్పుడు తెలుపు 20. b × a5 ఆడితే 20. ... Nf3+ 21. K × g2 N × e1 + 22. Kf1 N × c2 ఆడి నలుపు గెలుస్తాడు. ఈ మిళితంలో గుర్రం ఇబ్బడి దాడితో కూడిన అంశం చాలా అమోఘం.)

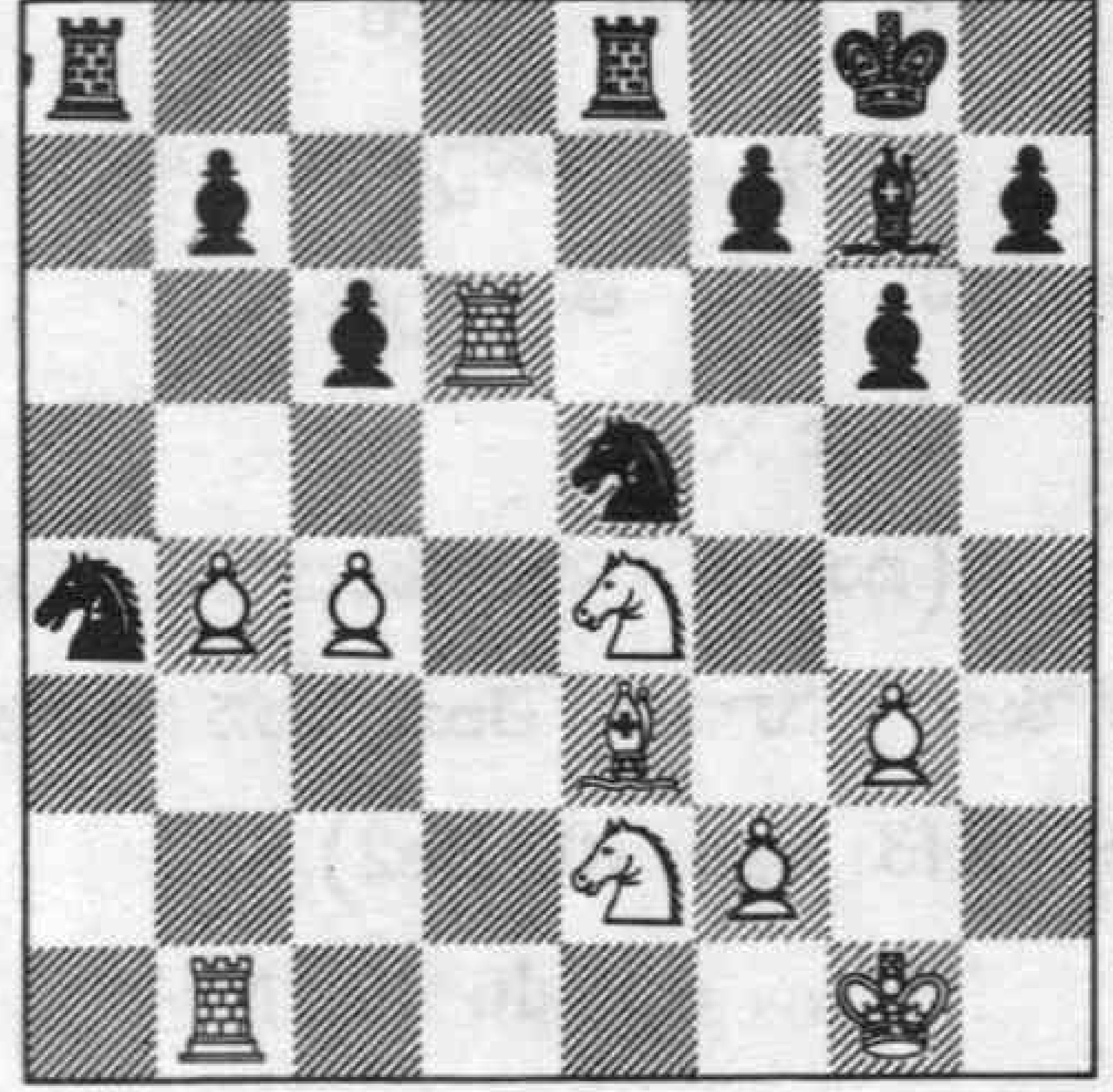
20. Rb1 B × e4! 21. N × e4 Qa4! 22. Q × a4 N × a4 (694వ పటం).

ఈ మిళితం ధర్మమా అని నలుపు బంటుని గెల్చుకుంటాడు. తెలుపు మరికొన్ని బలాలు కూడా కోల్పోకతప్పదు.

693వ పటం



694వ పటం



23. Nf6+

తెలుపు మరో బంటునిచ్చేస్తున్నాడు. (23. Rc1 Nb2! 24. c5 వరస తప్పు. ఎందుకంటే 24. ... Nec4 25. Nf6+ B × f6 26. R × f6 N × e3 వస్తుంది.)

23. ... B × f6 24. R × f6 N × c4

రెండు ఎక్కువ బంట్లతో నలుపు సునాయాసంగా ఆట గెలుస్తాడు.

లెటెల్యే ఫిషర్

లైప్‌చిక్, 1960

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. e4 0—0 5. e5

ఇలా తొందరపాటుగా బంటుని ముందుకు తోసి తెలుపు తన కేంద్రాన్ని బలహీనపరుచుకుంటున్నాడు. అతను తన బలాలని పైకి తేవాల్సింది (695వ పటం).

5. ... Ne8 6. f4 d6 7. Be3

(7. Nf3 ఆడడం కాస్త మెరుగు. కానీ అప్పుడు కూడా తెలుపుకేమీ లాభించదు.)

7. ... c5!

తెలుపు కేంద్రాన్ని చెదరగొట్టడానికి నలుపుకి ఇదే మంచి అదను.

8. d × c5 Nc6

బంట్లు పోతున్నాయని లక్ష్య పెట్టకుండా నలుపు సక్రమంగా తన బలాలని పైకి తెస్తున్నాడు.

9. c × d6

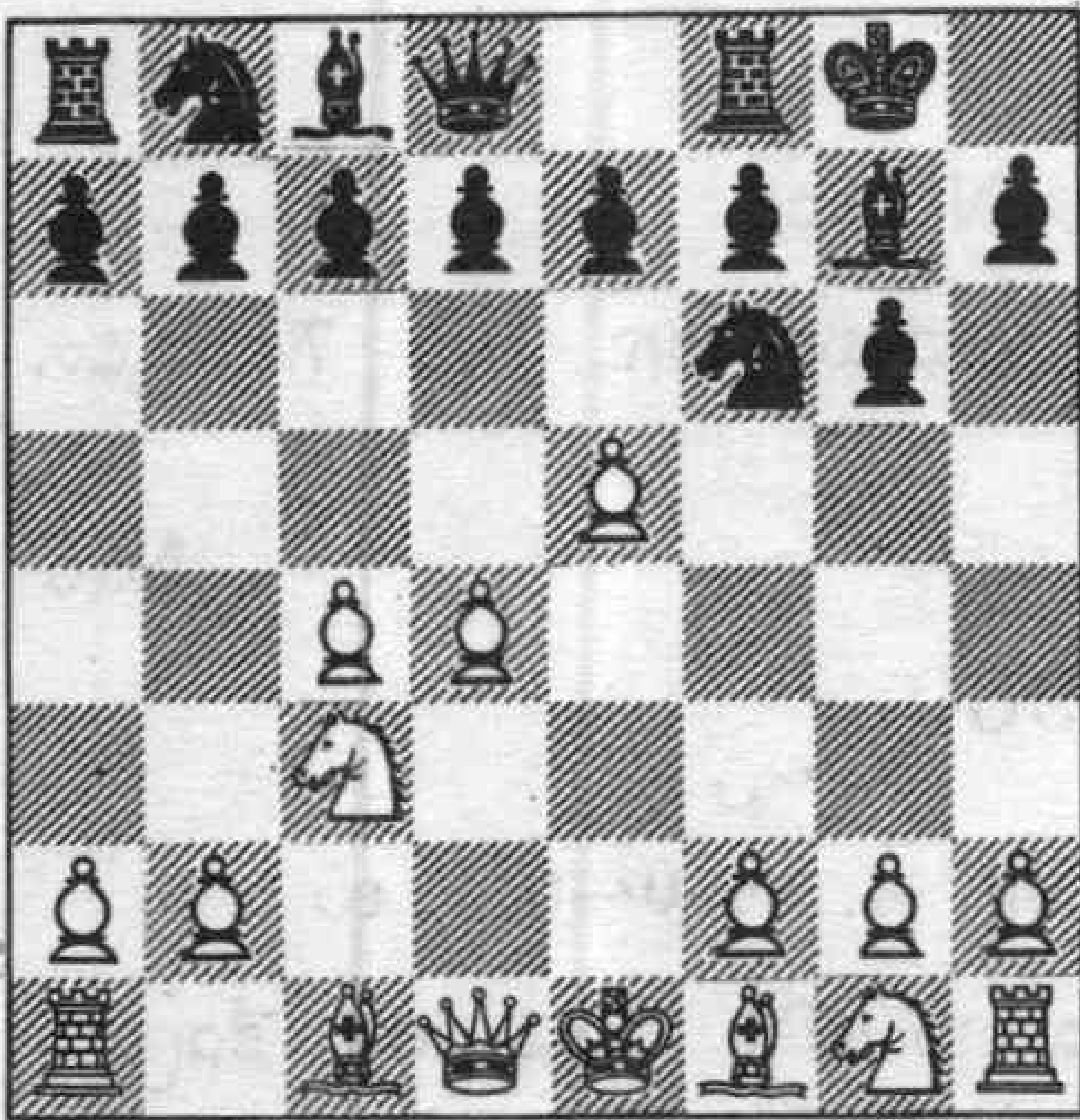
(బంట్లని నంజుకుందామనే దురాశంటే ఇదే. ఇంక దారులు తెరుచుకోకుండా చూస్తూ తెలుపు తన బలాలని పైకి తేవడం గురించి ఆలోచించాలి: 9. Kf3 Bg4 10. Be2)

9. ... e × d6 10. Ne4

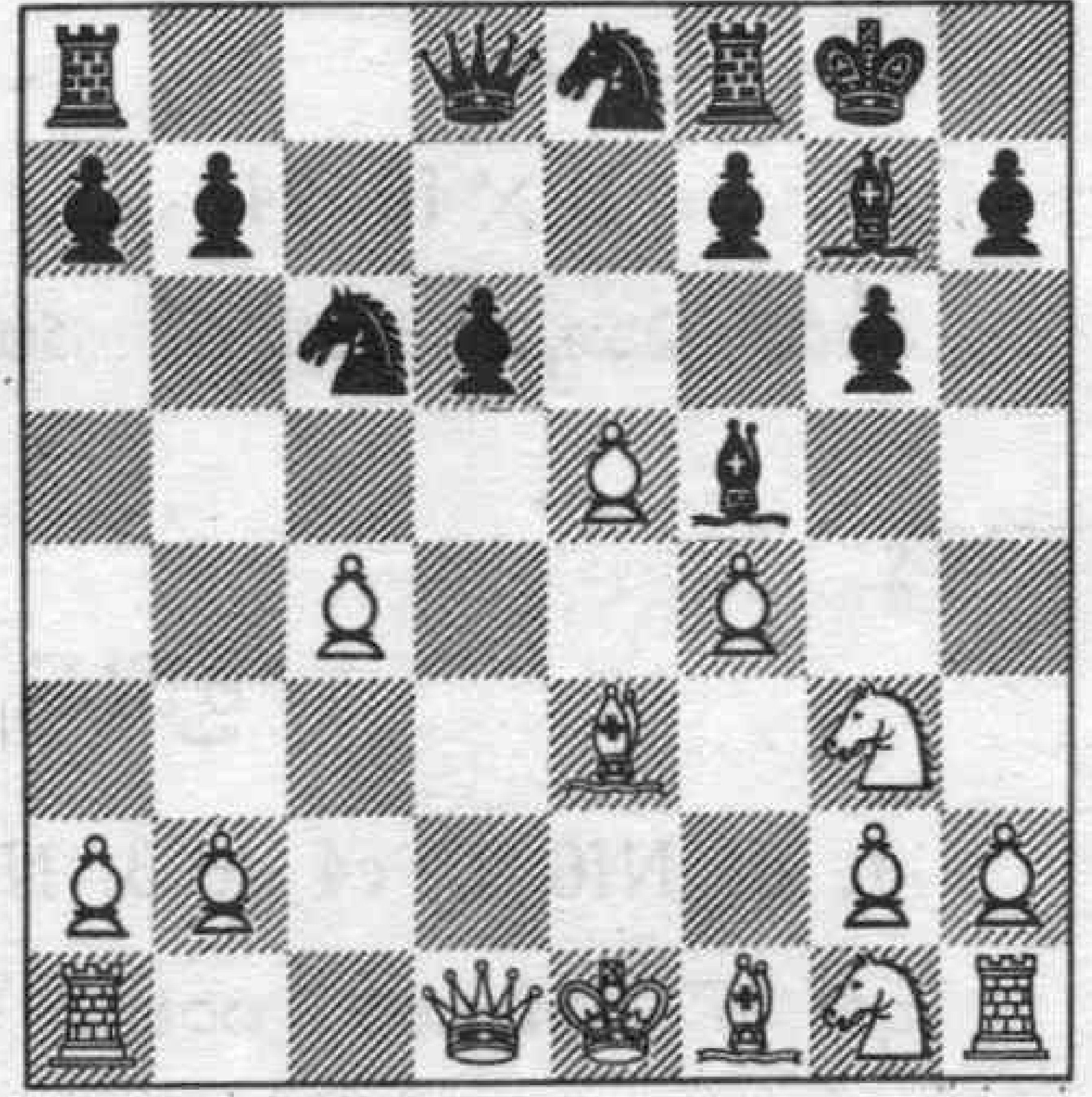
ఈ ఎత్తు తర్వాత తెలుపు ఎప్పటికీ కోటకట్టలేడు. (10. Nf3 నయం.)

10. ... Bf5! 11. Ng3 (696వ పటం).

695వ పటం



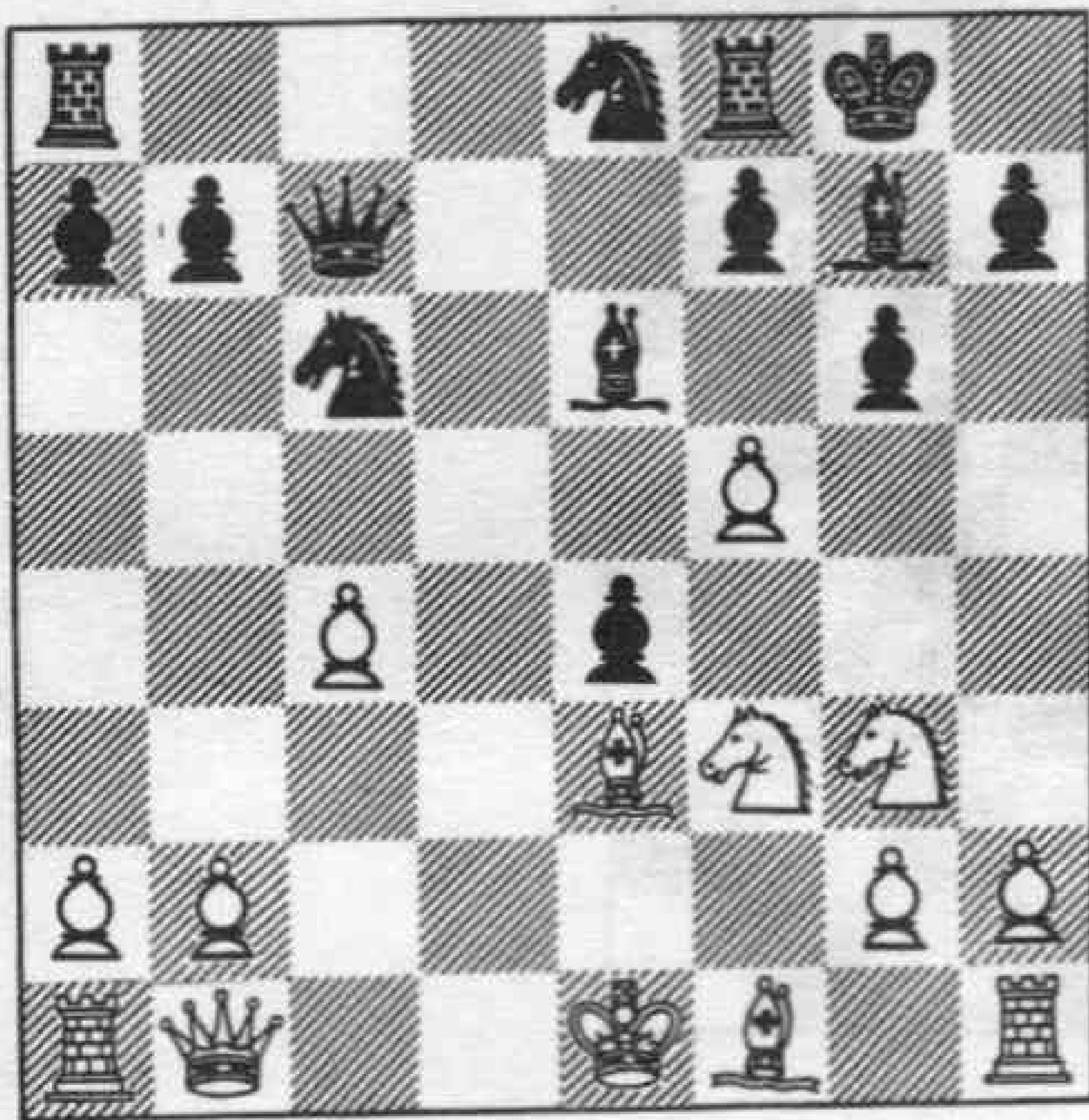
696వ పటం



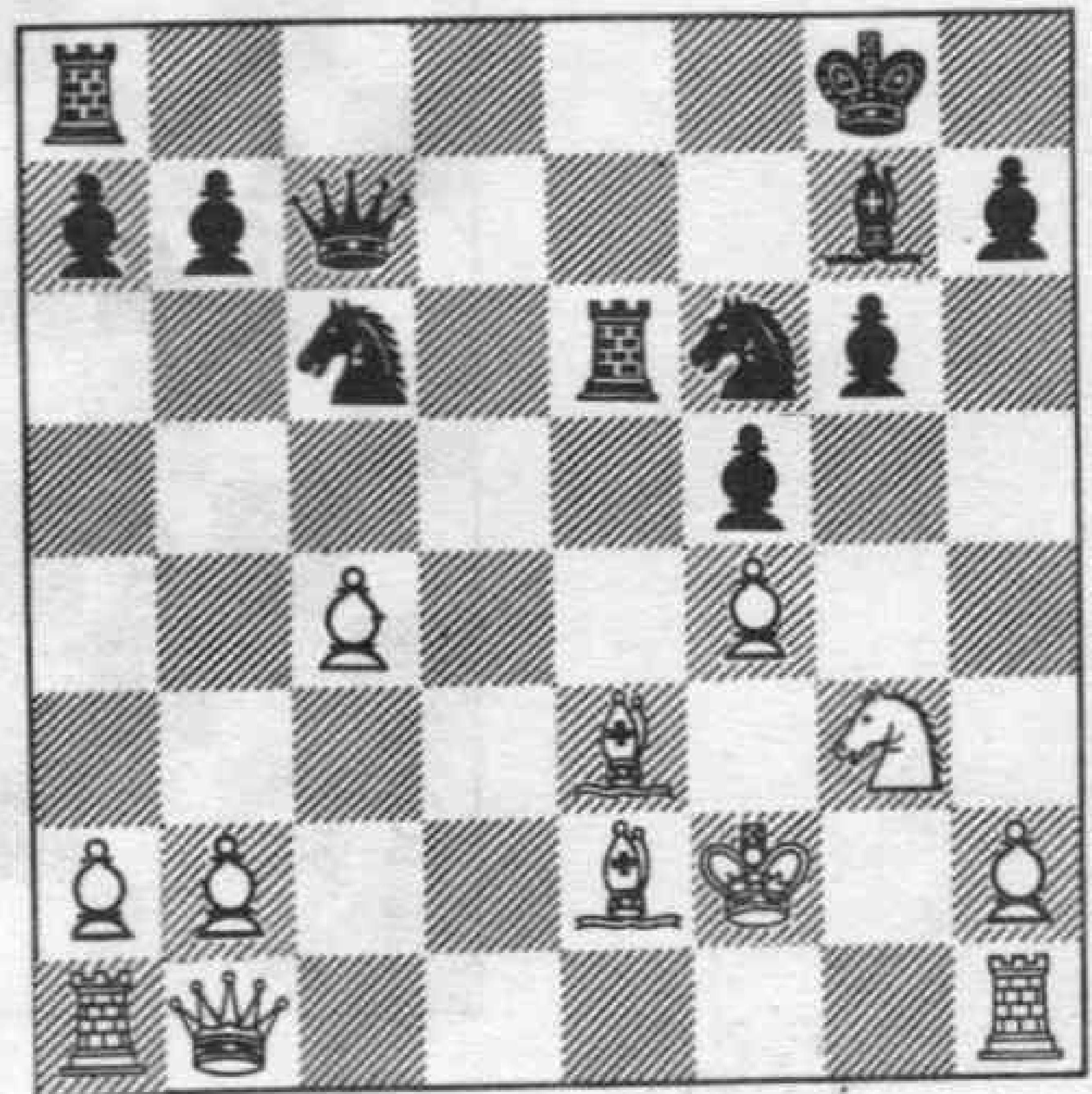
[ఈ క్రింది వరసలో ఆడడం కొంచెం మెరుగు: 11. N × d6 N × d6 12. Q × d6 Q × d6 13. e × d6 B × b2 14. Rd1 Nb4! (15. ... Bc2 దెబ్బ) 15. Kf2 N × a2 16. Ne2 a5; నలుపుకి ఆధిక్యత ఉన్నప్పటికీ తెలుపుకి 'డ్రా' చేసే అవకాశాలు కొన్నైనా ఉంటాయి.]

11. ... Be6 12. Nf3 Qc7 13. Qb1 d × e5 14. f5

697వ పటం



698వ పటం



ఊహించని రీతిలో నలుపు ఈ ఎత్తుని కూడా ఎదుర్కొంటాడు.

14. ... e4! (697వ పటం) 15. f × e6.

[15. N × e4 కూడా లాభం లేదు. జవాబుగా 15. ... B × f5 వస్తుంది. ఇప్పుడు 15. Q × e4 ఆడితే జవాబుగా 15. ... g × f5! 16. Qh4 (16. N × f5? Qa5+) B × b2.]

15. ... e × f3 16. g × f3 f5! 17. f4 Nf6 18. Be2 Rfe8 19. Kf2 R × e6

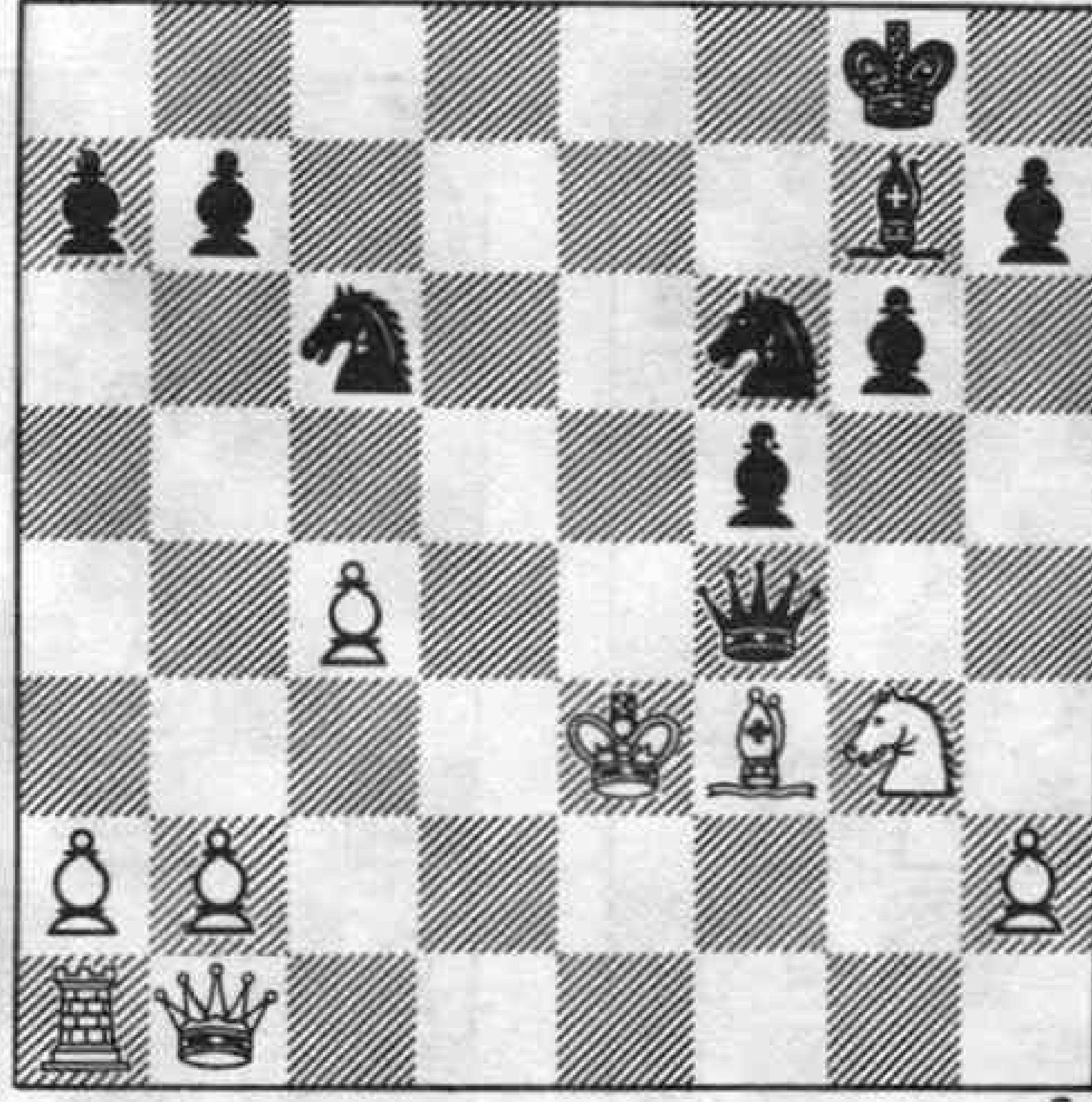
పై చేయిని నిలుపుకుంటూ నలుపు పోయిన బంట్లలో ఒకదానిని తిరిగి సంపాదిస్తున్నాడు (698వ పటం).

20. Re1 Rae8 21. Bf3

తెల్ల రాజు కేవిధమైన రక్షణా లేదు. సంఘర్షణ జరిగే చోటుకి దూరంగా అతని మంత్రి, ఏనుగు చూస్తూ నిలబడ్డాయి. బల్ల మొత్తం నలుపు ఆధీనంలో ఉంది. అతను ఒక మిళితం వేసి బ్రహ్మాండమైన దెబ్బ కొడితే ఆశ్చర్య పడక్కర్లేదు.

21. ... R × e3! 22. R × e3 R × e3 23. K × e3 Q × f4+!! (699వ పటం)

699వ పటం



రాజుని పెడదారి పట్టించే అపురూపమైన మిళితం. మంత్రిని గనక చంపితే నలుపు 24. ... Bh6 ++తో వెంటనే ఆటకట్టు చేస్తాడు. 24. Kf2కి జవాబుగా 24. ... Ng4+ 25. Kg2 Ne3+ 26. Kf2 Nd4 27. Qh1 Ng4+ 28. Kf1 N × f3 వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు. అందుకని తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

నవ్య భారతీయ రక్షణ

1. d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nf3 b6

ఈ రీతి సాధారణంగా నిదానమైన ఆటకి దారితీస్తుంది. ఇందులో ప్రధాన వరసలో తెలుపు శకటుని g2కి తెస్తాడు.

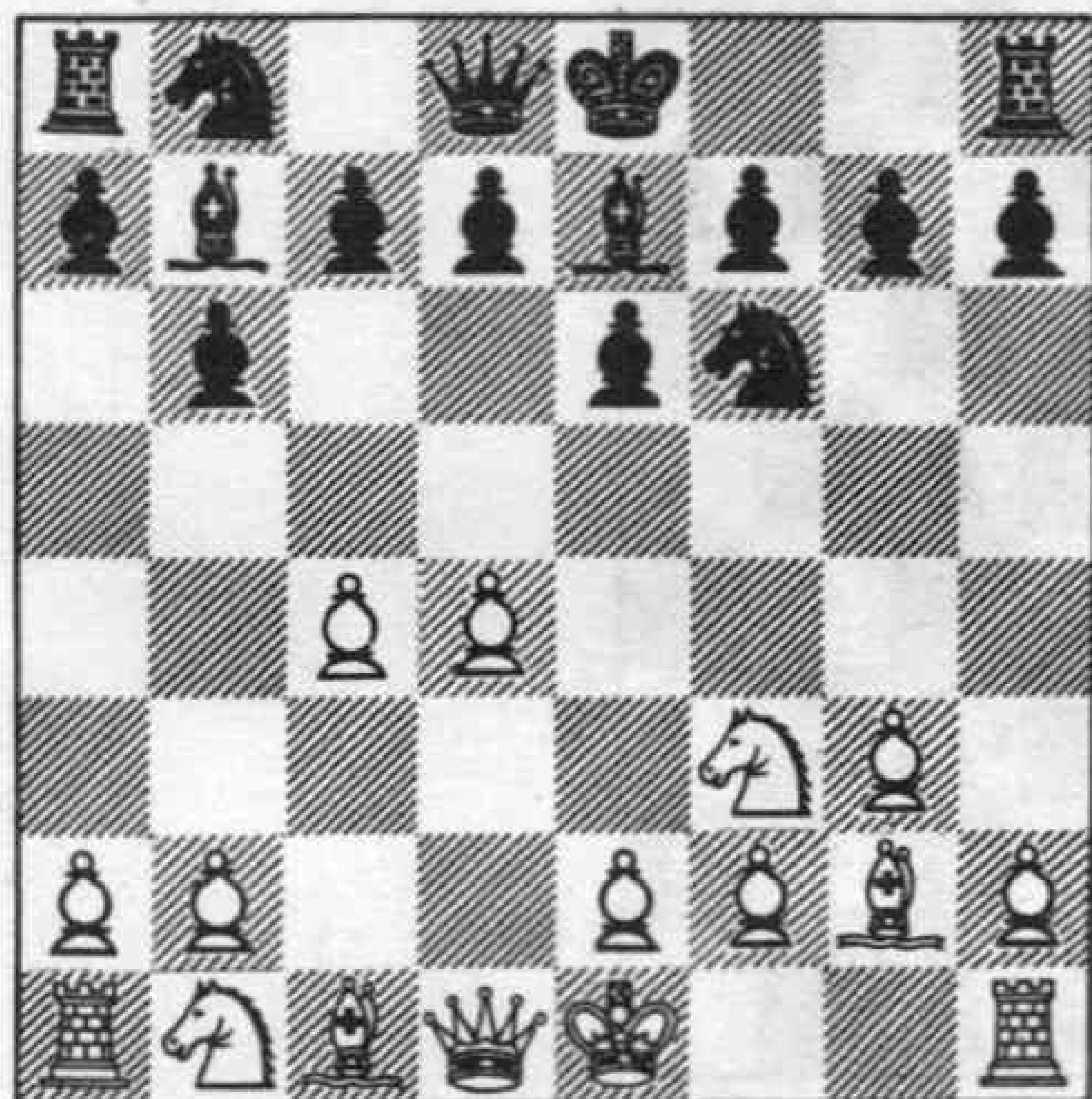
4. g3 Bb7 5. Bg2 Be7 (700వ పటం).

(5. ... Bb4+కి జవాబుగా 6. Bd2 B × d2+ 7. Q × d2 0—0 8. Nc3 వరస ఉత్తమం. ఇప్పుడు 8. ... Ne4 9. Qc2 N × c3 ఆడడం నలుపుకి ప్రమాదకరం: 10. Ng5! వస్తుంది.)

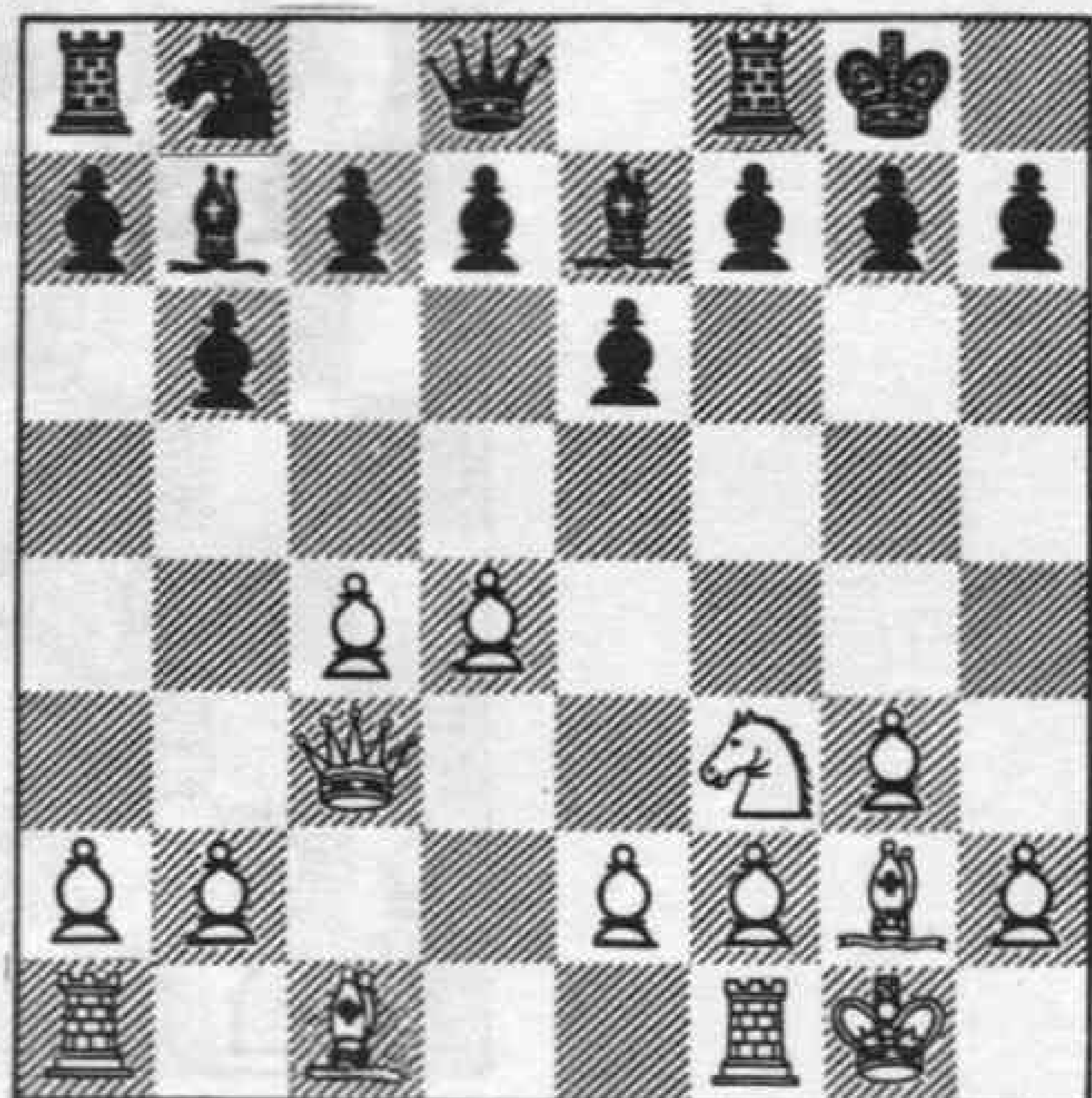
6. 0—0 0—0 7. Nc3 Ne4

(7. ... d5 అంత మంచిది కాదు. ఈ బంటు తెరవు చిక్కుల్లో పడడమే కాకుండా నలుపు మంత్రి వైపు వత్తిడికి గురవుతాడు. 7. ... d6

700వ పటం



701వ పటం



గాని ఆడితే జవాబుగా 8. Qc2! Nbd7 9. e4 వరసలో తెలుపుకి కేంద్రంలో పై చేయి ఉంటుంది.)

8. Qc2 N×c3 9. Q×c3 (701వ పటం).

ఇక్కడ 9. Ng5 మిళితానికి ప్రతిబంధకంగా 9. ... N×e2+! 10. Q×e2 గాని (10. Kh1 B×g2+ గాని) 10. ... B×g2 11. K×g2 B×g5 వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు.

9. ... f5

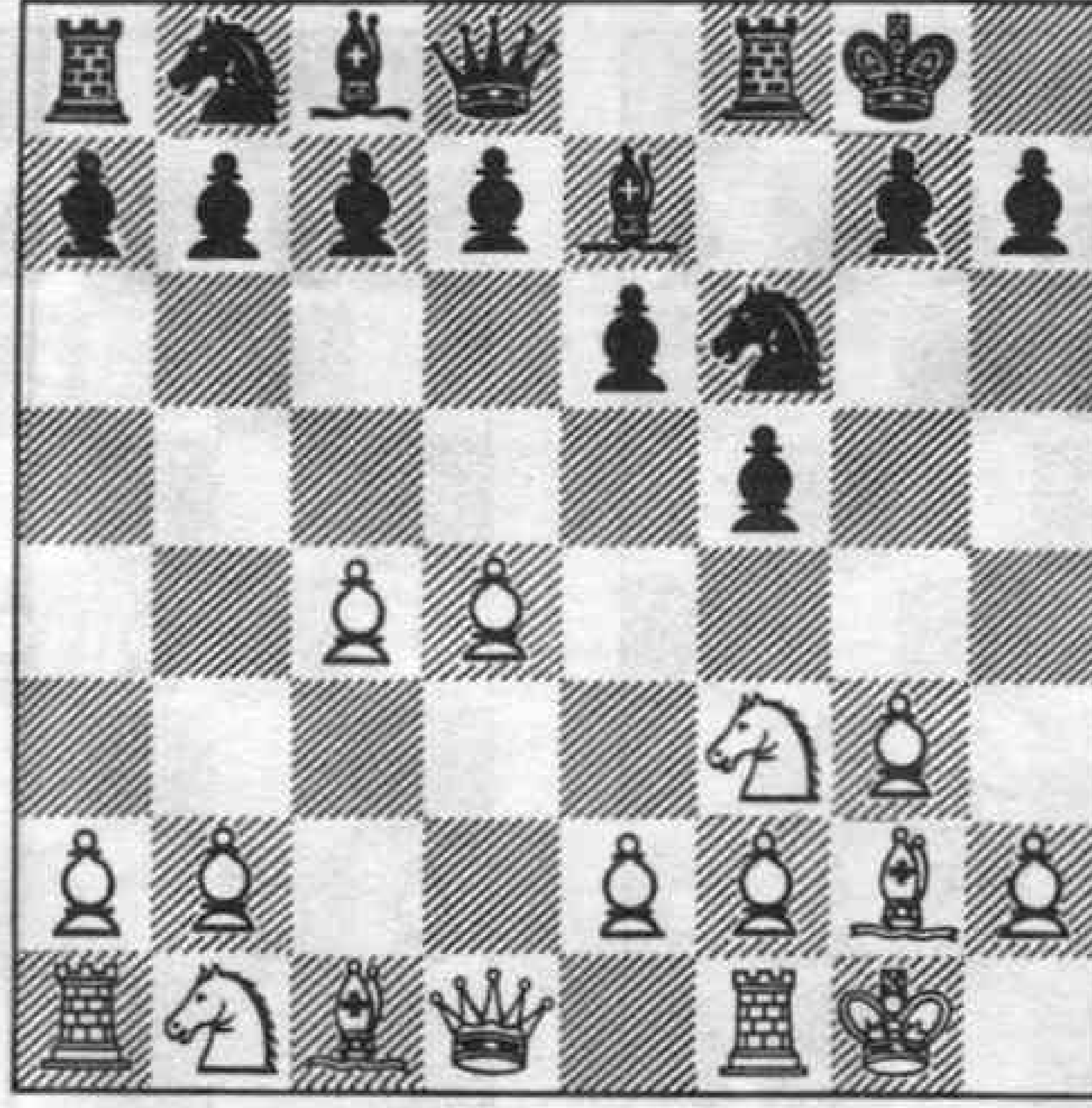
నలుపు e4 గడిని అదుపులో పెట్టుకుంటాడు. ఇరుపక్షాల అవకాశాలు సమానంగా ఉంటాయి.

డచ్ రక్షణ

1. d4 e6 2. c4 f5

మంత్రి వైపు గాంబిట్ (1. d4 d5 2. c4 e6), నింజోవిచ్ రక్షణ (1. d4 Nf6 2. c4 e6 4. Nc3 Bb4)లలో లాగానే ఈ ప్రారంభ దశలో కూడ నలుపు e4 గడిని అదుపులో ఉంచుకుంటాడు. 1. d4కి

702వ పటం



జవాబుగా కొంచెం అరుదుగా నలుపు 1. ... f5 ఆడతాడు. ఎందుకంటే 2. e4! ఎత్తుతో తెలుపు బంటుని బలి ఇచ్చి మంచి ఆటని పొందుతాడు.

(1. d4 e6 తర్వాత తెలుపు 2. e4, నలుపు జవాబుగా 2. ... d5 ఆడితే ఆట ఫ్రెంచి రక్షణలోకి దారి తీస్తుంది.)

3. g3!

చాలా మంచి ఎత్తు. ఇప్పుడు c8లో నల్ల శకటు పైకి రావడానికి సమస్యలు ఎదురవుతాయి. (3. ... b6? గాని నలుపు ఆడితే 4. Bg2 Nc6 5. d5! తర్వాత నలుపు ఇరుకున పడతాడు.)

3. ... Nf6 4. Bg2 Be7 5. Nf3 0—0 6. 0—0 (702వ పటం)

ఇప్పుడు 6. ... d5 7. b3 c6 వరసలో ఆడితే నలుపు పరిస్థితి ఇరుగ్గా ఉన్నా దిట్టంగా ఉంటుంది (c8లో శకటుని ఆటలోకి తేవడం కష్టం).

దీన్నే ''రాతి గోడ వరస'' (Stonewall Variation) అంటారు. e5 తొయ్యడానికి ఆయత్తమవుతూ 6. ... d6 7. Nc3 Qe8 ఆడడం మరో మార్గం.

రెండు వరసలలోను బలాలని పైకి తేవడంలో నలుపుకి కొన్ని సమస్యలు ఎదురౌతాయి. అందుకనే డచ్ రక్షణకి మంత్రి వైపు గాంబిట్, భారతీయ రక్షణ రీతులకి ఉన్నంత ప్రసిద్ధి లేదు.

1. c4

సాధారణంగా మంచి ఆటగాళ్లు ఈ ఎత్తుతో ఆటని ప్రారంభిస్తారు. వీలుని బట్టి దీన్ని మిగిలిన రీతుల్లోకి మలుచుకోవచ్చు. ఉదాహరణకు 1. c4 e6 2. Nc3 d5 3. d4 తర్వాత మంత్రి వైపు గాంబిట్ వస్తుంది. తరచుగా 1. c4 తర్వాత పాత రకం భారతీయ రక్షణ గాని, గ్ర్యూన్‌ఫెల్డ్ రక్షణ రీతులు గాని సంభవిస్తూంటాయి. 1. c4కి జవాబుగా నలుపు 1. ... c5 గాని, 1. ... e5 గాని ఆడితే ఆ రీతిని ప్రత్యేకంగా ''ఇంగ్లీష్ ప్రారంభం'' అని వ్యవహరిస్తారు.

ఒక మాదిరి ఎత్తుల వరసని ఈ క్రింద ఇస్తున్నాం.

1. ... e5 2. Nc3 d6 3. g3

(3. Nf3 Nf6 4. d4 Nbd7 5. g3 g6 ఎత్తుల తర్వాత ఆట పాత రకం భారతీయ రక్షణలో ప్రధాన వరసలోకి దారి తీస్తుంది.)

3. ... Nc6 4. Bg2 g6 5. d3 Bg7 6. Nf3 Nge7 7. 0—0 0—0 8. Rb1 (703వ పటం)

మంత్రి వైపు భాగంలో ఆధిక్యత పొందడానికి వీలుగా తెలుపు b బంటుని

703వ పటం



తొయ్యడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు. ప్రతిగా నలుపు f బంటు తోసిగాని, Bd7, Qc8, Bh3 ఎత్తులతో గాని రాజు వైపు ఎదురాటకి తయారు కావాలి.

ఈ వరసలో సాధారణంగా తెలుపు మంత్రి వైపు భాగంలోనే ఆడతాడు గాని, రాజు వైపు భాగంలో ఆడి తెలుపు ఎలా పై చేయి సంపాదిస్తాడో ఈ క్రింది ఆట చూపిస్తుంది.

బొత్విన్నిక్ పోర్టిష్

అంతర్జాతీయ పోటీలు

మాంటి కార్లో, 1968

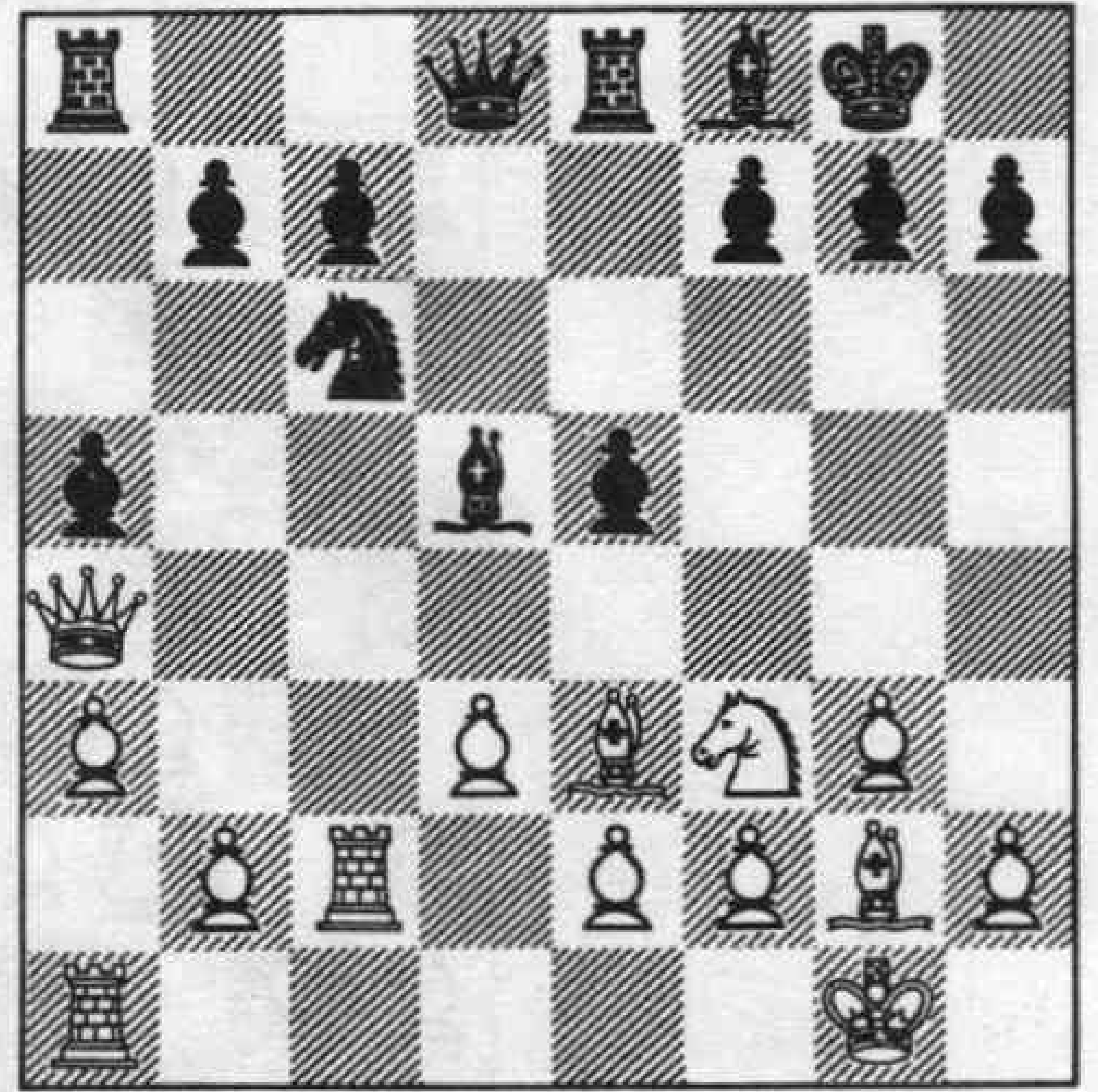
1. c4 e5 2. Nc3 Nf6 3. g3 d5 4. c×d5 N×d5 5. Bg2 Be6 6. Nf3 Nc6 7. 0—0 Nb6 8. d3 Be7 (704వ పటం).

ఈ వరసలో పరిస్థితి తెలుపు, నలుపు రంగులు తారుమారైన సిసిలియన్ రక్షణలాగ ఉంది. అందుకని తెలుపుకి ఒక్క ఎత్తు ఎక్కువగా ఉన్నట్లు భావించ వచ్చు.

704వ పటం



705వ పటం



9. a3 a5

నలుపు ఈ ఎత్తుతో మంత్రి వైపు భాగాన్ని బలహీన పరుస్తున్నాడు. కోటకట్టడం నలుపుకి మేలు.

10. Be3 0—0 11. Na4 N×a4 12. Q×a4 Bd5 13. Rfc1 Re8 14. Rc2 Bf8 (705వ పటం).

c7 బంటుని కాచుకుంటూ ఈ శకటుని d6 గడిలో ఉంచవల్సింది.

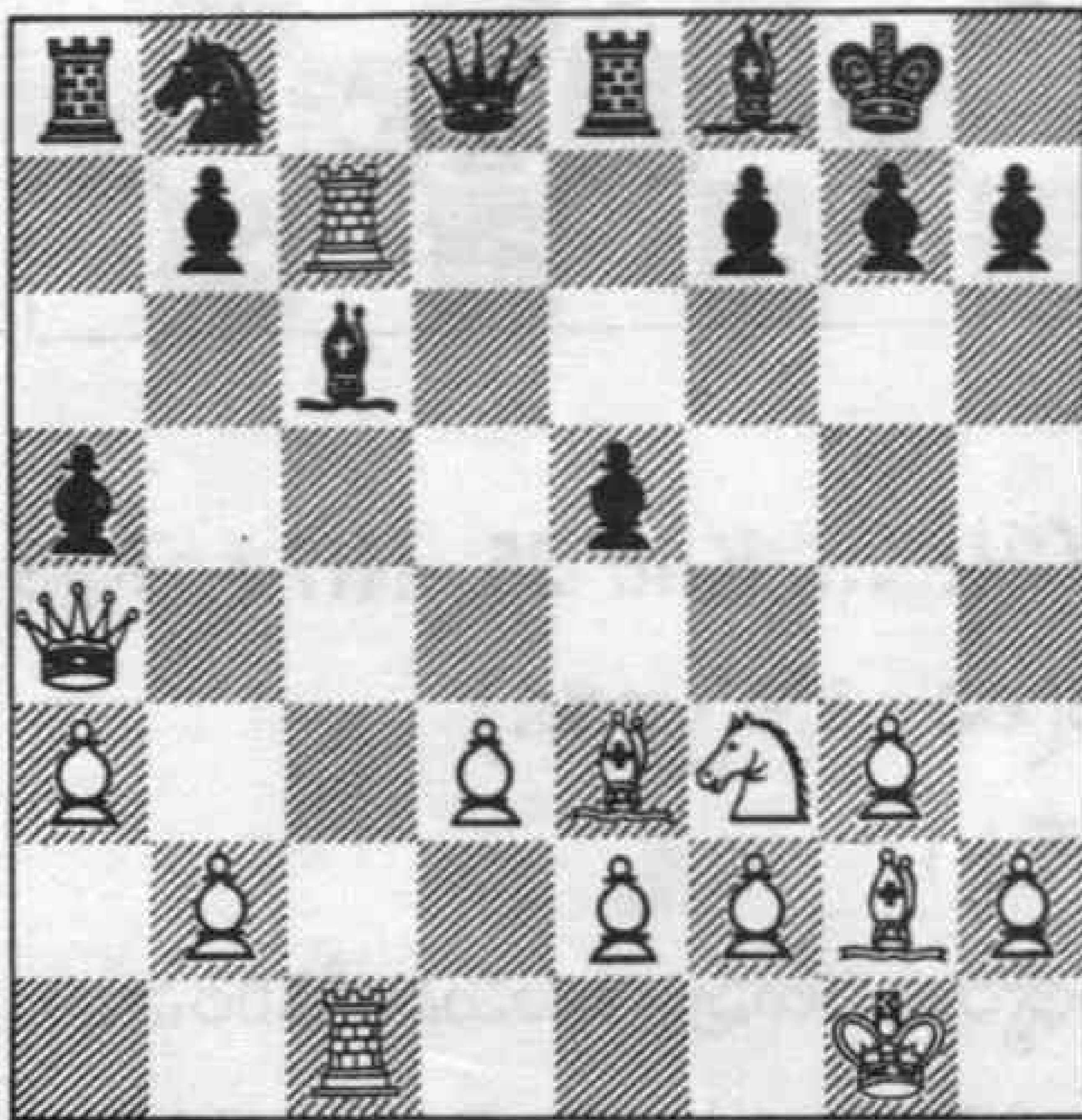
15. Rac1 Nb8

c7లో బంటుని ఎలాగూ చంపలేడనే ధైర్యంతో, c6 ఎత్తు వేసి తన పరిస్థితి బలపరుచుకుందామని పోర్టిష్ అనుకుంటున్నాడు.

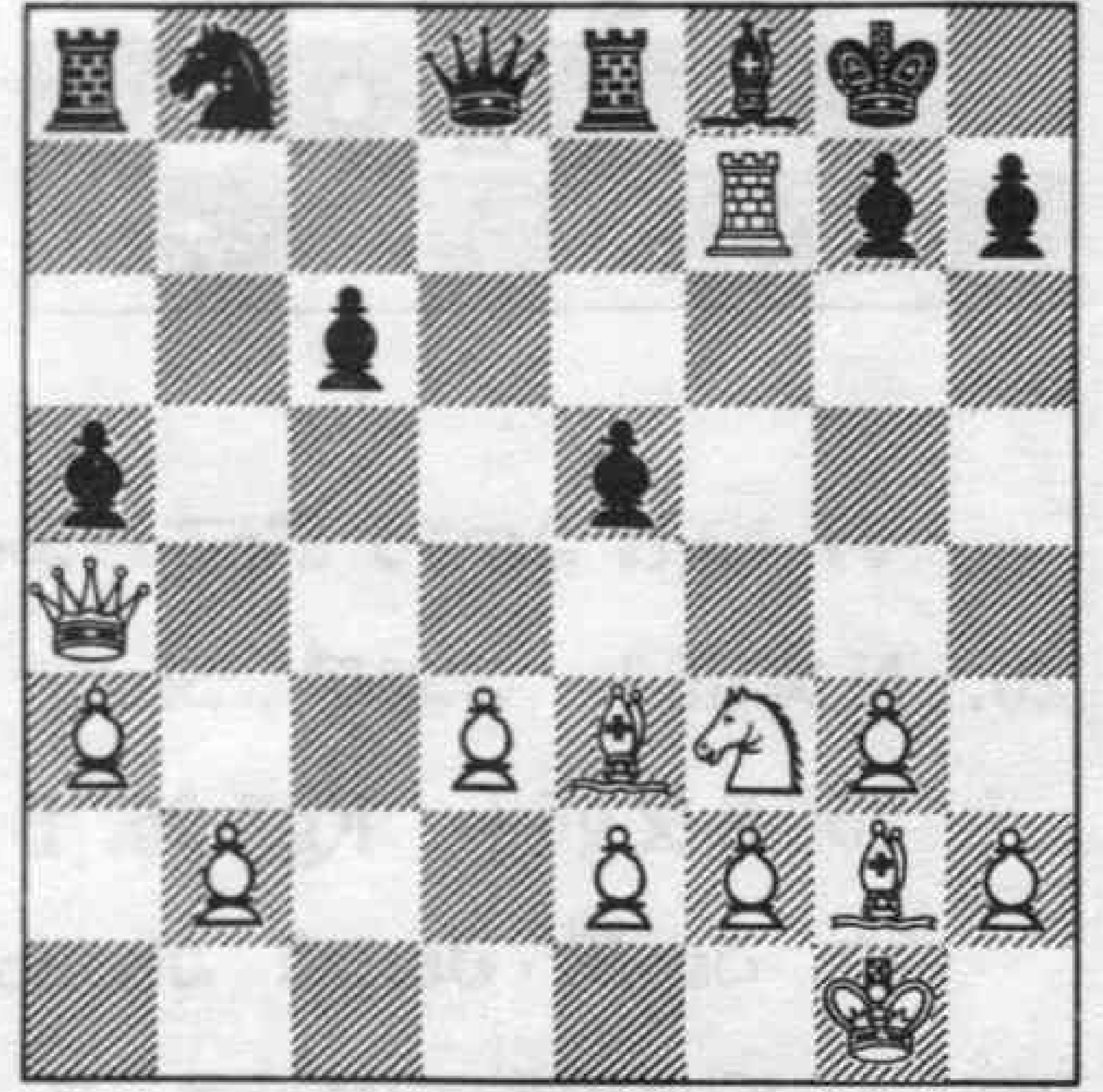
16. R×c7! Bc6 (706వ పటం).

నలుపు పరిస్థితి బావున్నట్టుగా అనిపిస్తుంది. తెల్ల ఏనుగు ఉచ్చులో పడింది. కాని బొత్విన్నిక్ ఈ పరిస్థితిని ముందే ఊహించాడు. ఇప్పుడు బొత్విన్నిక్ తన బలాలని బలి ఇస్తూ అమోఘమైన ఎత్తులు వేస్తున్నాడు!

706వ పటం



707వ పటం



17. R1×c6 b×c6 18. R×f7!! (707వ పటం) 18. ... h6. (ఈ ఏనుగుని చంపడానికి లేదు. 18. ... K×f7కి జవాబుగా

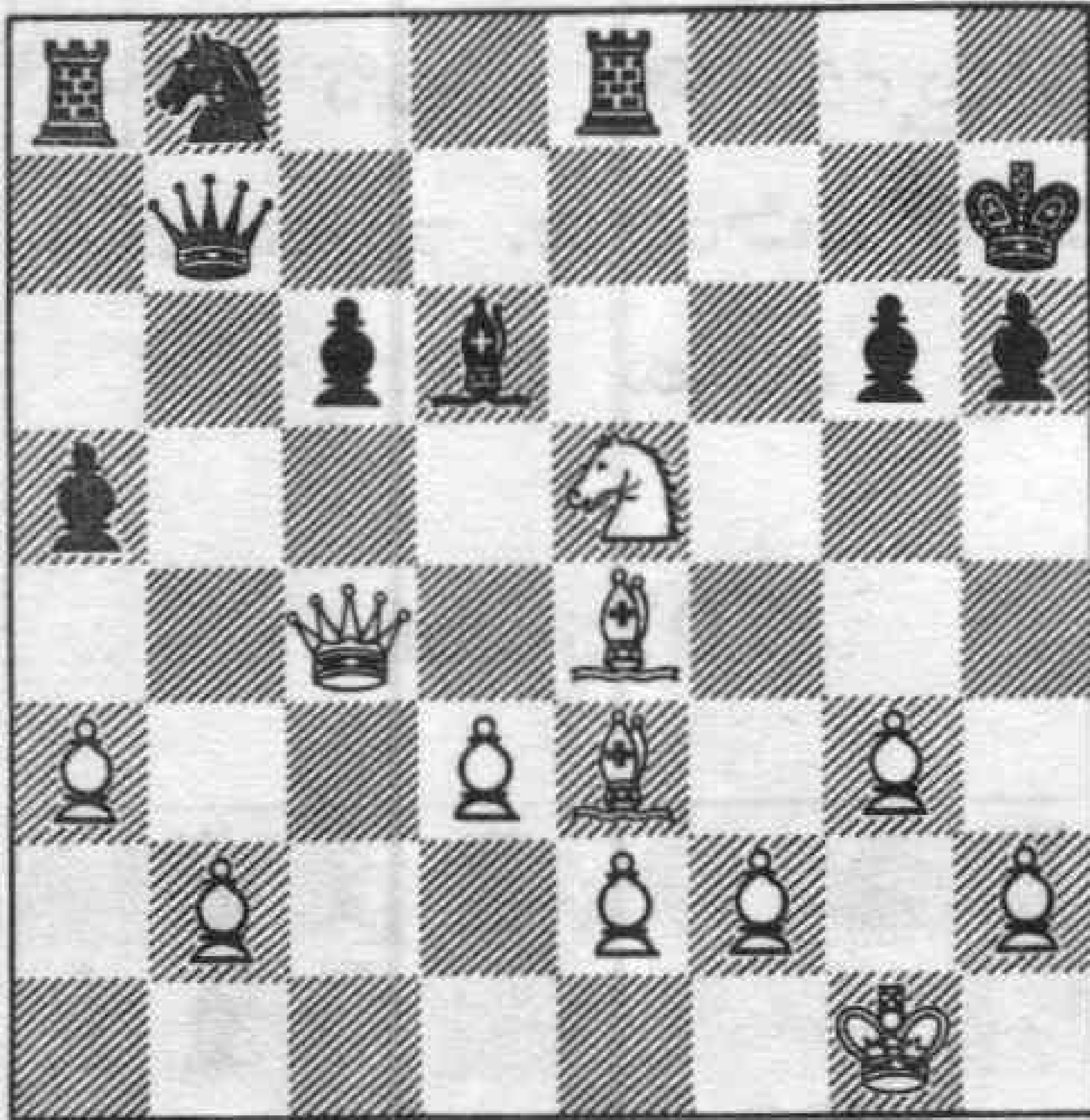
19. Qc4+ Kg6 20. Qg4+ Kf7 21. Ng5+ Kg8 22. Qc4+ Kh8 23. Nf7 + Kg8 24. Nh6+ Kh8 25. Qg8++.)

19. Rb7 Qc8 20. Qc4+ Kh8 21. Nh4!! Q×b7 22. Ng6+ Kh7 23. Be4!

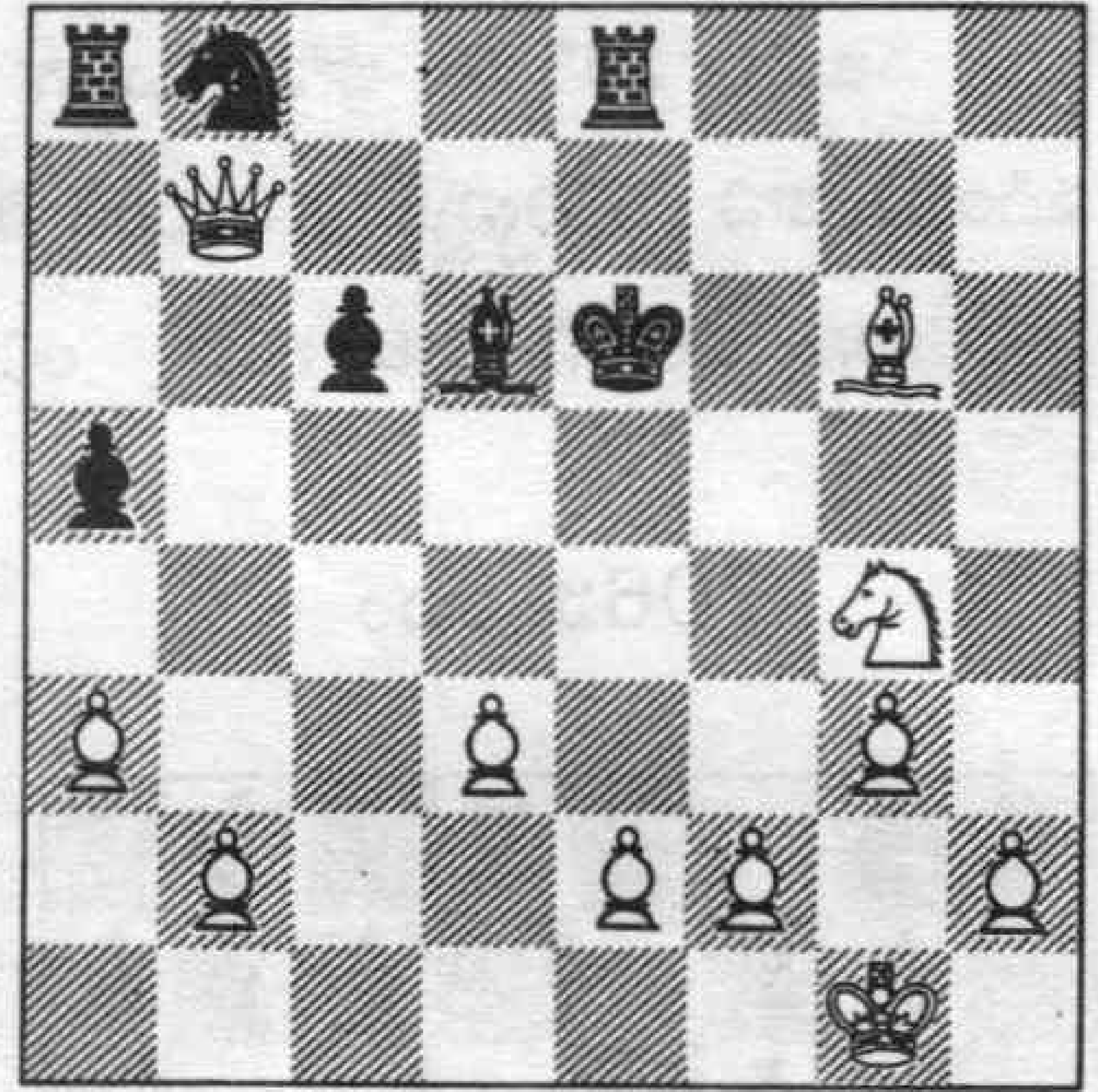
(ఇప్పుడు 24. Ne7+, 25. Qg8++ దెబ్బలు ఉన్నాయి. g8 గడిని రక్షించుకునే ఉద్దేశంతో నలుపు శకటుని అడ్డు తొలగిస్తున్నాడు.)

23. ... Bd6 24. N×e5+ g6 (708వ పటం).

708వ పటం



709వ పటం



ఈ రక్షణ విధానం కొంచెం మేలు. (24. ... Kh8 25. Nf7+ Kg8 26. N×d6+ వరసలో నలుపు మంత్రిని కోల్పోతాడు.)

25. B×g6+ Kg7 26. B×h6+!

ఈ దెబ్బతో తెలుపుకి విజయం తథ్యం. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. 26. ... K×h6కి జవాబుగా తెలుపు 27. Qh4+ Kg7 28. Qh7+ Kf6 29. Ng4+! Ke6 30. Q×b7 (709వ పటం) వరసలో నలుపు మంత్రినే గాక, మరి కొంత బలగాన్ని కూడా కోల్పోతాడు. చాలా పసందైన ఆట.

రేటీ ప్రారంభ దశ

1. Nf3

ఇంగ్లీష్ ప్రారంభంలో లాగే రేటీ ప్రారంభ దశలో కూడా అదును దొరికే వరకు తెలుపు కేంద్రంలో బంట్లని తోయడం వాయిదా వేస్తాడు. కేంద్రాన్ని అదుపులో ఉంచేందుకు వీలుగా తెలుపు ముందు తన బలాలని పైకి తెస్తాడు. మూల శకటు పద్ధతులని అవలంబించడం కద్దు. ఇటీవలే ప్రసిద్ధి చెందుతున్న ఆధునిక ప్రారంభ దశలన్నింటికి ఇవి ముఖ్య లక్షణాలు. ఈ ప్రారంభ శాస్త్ర విజ్ఞానం పెంపొందడానికి సోవియట్ ఆటగాళ్ళ ఎంతగానో తోడ్పడ్డారు.

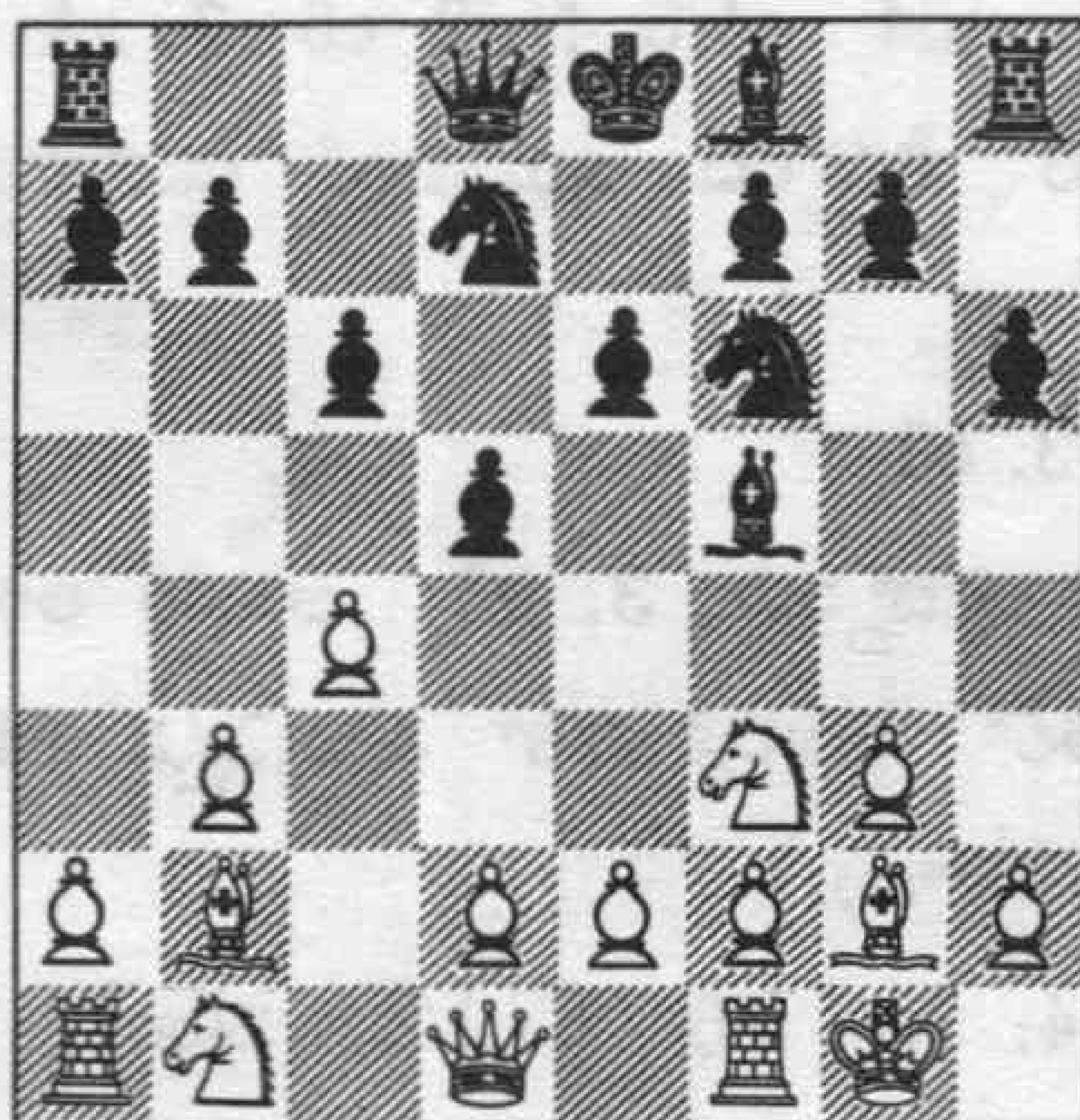
1. ... d5 2. c4 c6

(2. ...d4కి జవాబుగా 3. b4 తర్వాత 4. Bb2 ఎత్తులతో d4 బంటుమీద వత్తిడి తెస్తూ ఆడడం తెలుపుకి చాలా మంచిది. 2. ... c6 బదులు 2. ... e6 కూడా ఆడతారు. 2. ... d×c4 ఎత్తు తప్పు. జవాబుగా 3. Na3 వస్తుంది.)

3. b3 Nf6 4. Bb2 Bf5 5. g3 e6 6. Bg2 Nbd7 7. 0—0 h6 (710వ పటం)

మార్పిడిని తప్పిస్తూ శకటుని h7 గడికి తీసికెళ్ళేందుకు వీలుగా ఈ ఎత్తు వేసుకోవడం అవసరం.

710వ పటం



8. d3 Be7 9. Nbd2 0—0

ఇది రేటీ ప్రారంభ దశలో ప్రధానమైన పరిస్థితి. తెలుపు e4 తొయ్యడానికి తయారౌతూ 10. Re1 గాని, 10. Rc1 గాని ఆడవచ్చు. కాని నలుపు పరిస్థితి కూడా ఎంత దిట్టంగా ఉందంటే తెలుపుకి పై చేయి పొందడం అంత సులభం కాదు.

సొకోల్‌స్కీ ప్రారంభ దశ

1.b4

తెలుపు సాధారణంగా కేంద్రంలో ఉన్న c, d, e బంట్లని ముందుకి తోస్తూ ఆట ప్రారంభించాలని అంటూనే ఉన్నప్పటికీ 1.b4 ఎత్తు కూడా ప్రాథమిక సూత్రాలు వేటినీ అతిక్రమించదు. మొదటి ఎత్తునుంచే మంత్రి వైపు ఆడదామనే పథకాన్ని తెలుపు రూపొందిస్తున్నాడు. ఈ పథకానికి అనుగుణంగా ముందు ముందు మిగిలిన బంట్లని, బలాలని మోహరిస్తాడు. ఈ ప్రారంభ దశ కూడా చాలా శక్తివంతమైనదని పోటీల్లో జరిగిన ఆటలు నిరూపిస్తున్నాయి.

1. ... d5

[ఇక్కడ 1. ... e5 మరో ఎత్తు. దీని తర్వాత 2. Bb2 f6 3. b5 d5 4.e3 Be6 5. d4 e4 6. Nd2 c6 7. a4 Bd6 8. c4 వరస పదునైన ఆటకి దారి తీస్తుంది. ఇరుపక్షాలకి అవకాశాలుంటాయి (711వ పటం).]

2. Bb2 Nf6 3. e3

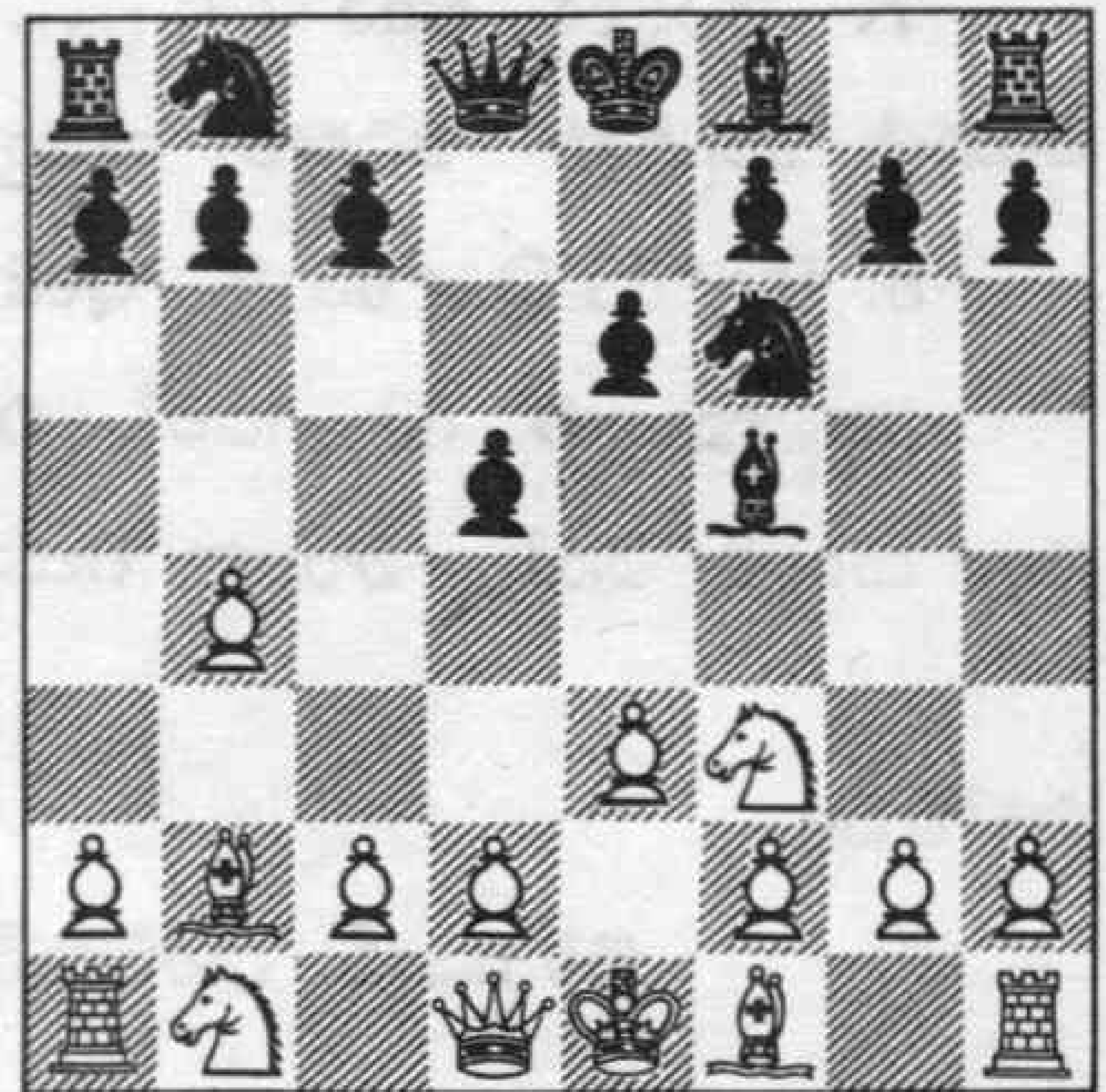
(శకటుని g2కి తెద్దామని 3. g3 ఆడడం అంత మంచిది కాదు. ఎందుకంటే ఈ రీతిలో తెలుపుకి చాలా ముఖ్యమైన c4 ఎత్తు వెయ్యడానికి చాలా చిక్కులు ఎదురౌతాయి.)

3. ... Bf5 4. Nf3 e6 (712వ పటం).

711వ పటం



712వ పటం

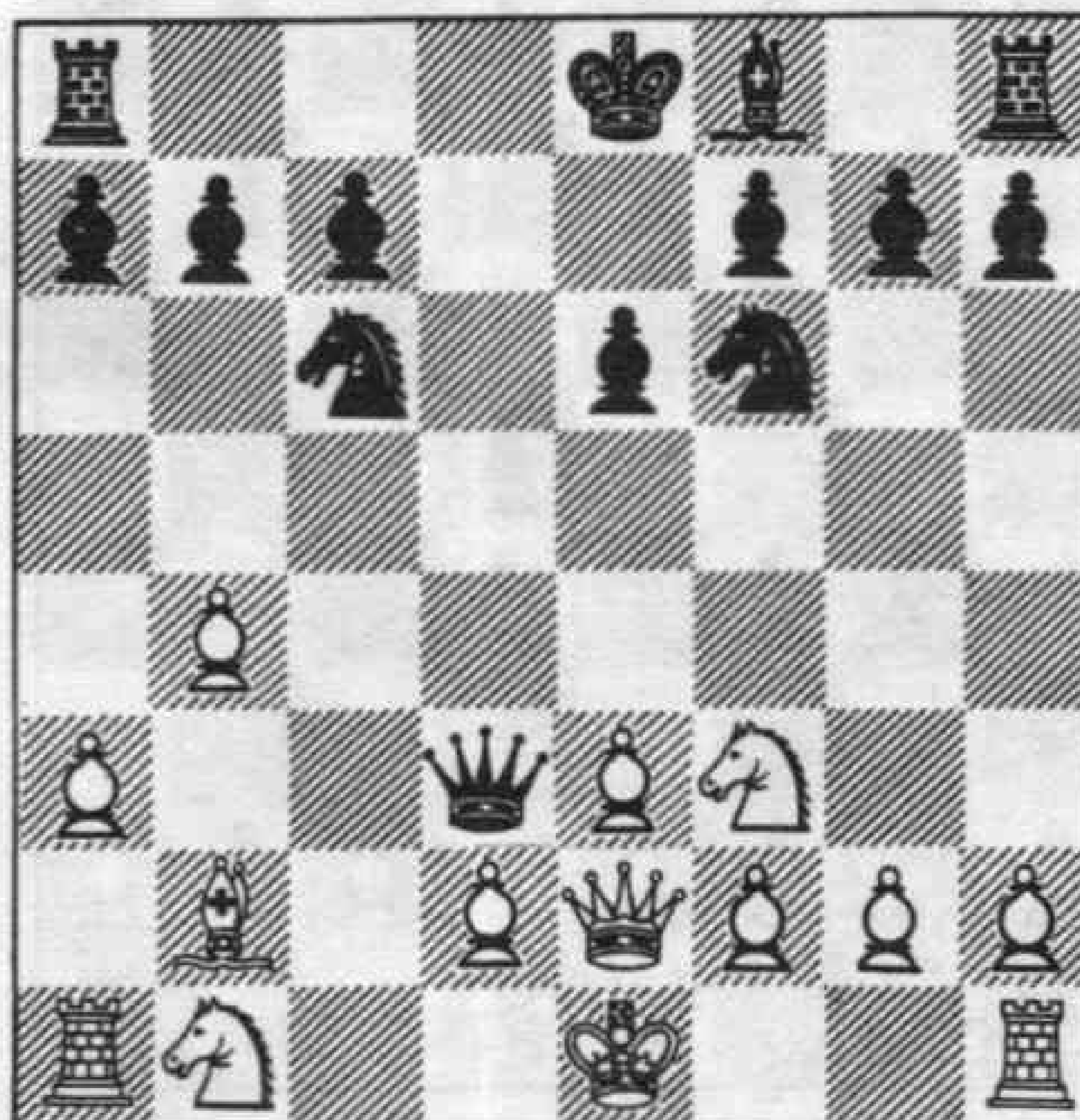


[4. ... Nbd7 అంత మంచిది కాదు. జవాబుగా 5. c4 d×c4 (5. ... e6కి జవాబుగా 6. c5! వస్తుంది) 6. B×c4 e6 7. b5 ఆడి తెలుపు పై చేయి పొందుతాడు.]

5. c4 Nc6

(5. ... B×b4 ఆడడం పొరపాటు. జవాబుగా 6. Qa4+ Nc6 7. Nd4 Qd6 8. N×c6 b×c6 9. a3 Bc5 10. d4 వస్తుంది. 5. ... Nbd7 గాని 5. ... Be7 గాని ఆడితే తెలుపు 6. c5! ఆడవచ్చు.)

713వ పటం



6. a3 d × c4 (లేకపోతే 7. b5 వస్తుంది.)

7. B × c4 Bd3 (7. ... Bd6 గాని ఆడితే 8. d4 తర్వాత తెలుపుకి కేంద్రంలో ఆధిక్యత లభిస్తుంది.)

8. B × d3 Q × d3 9. Qe2 (713వ పటం)

నల్ల మంత్రి d3 గడిలో నిలవలేడు. మంత్రుల మార్పిడి జరిగినా, నల్ల మంత్రి వెనక్కి పోయినా తెలుపుకి కొంచెం ఆధిక్యత ఉంటుంది.

సొకోల్‌స్కీ — స్ట్రూగచ్

బెలోరష్యన్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1958

1. b4 e5 2. Bb2 f6 3. e4

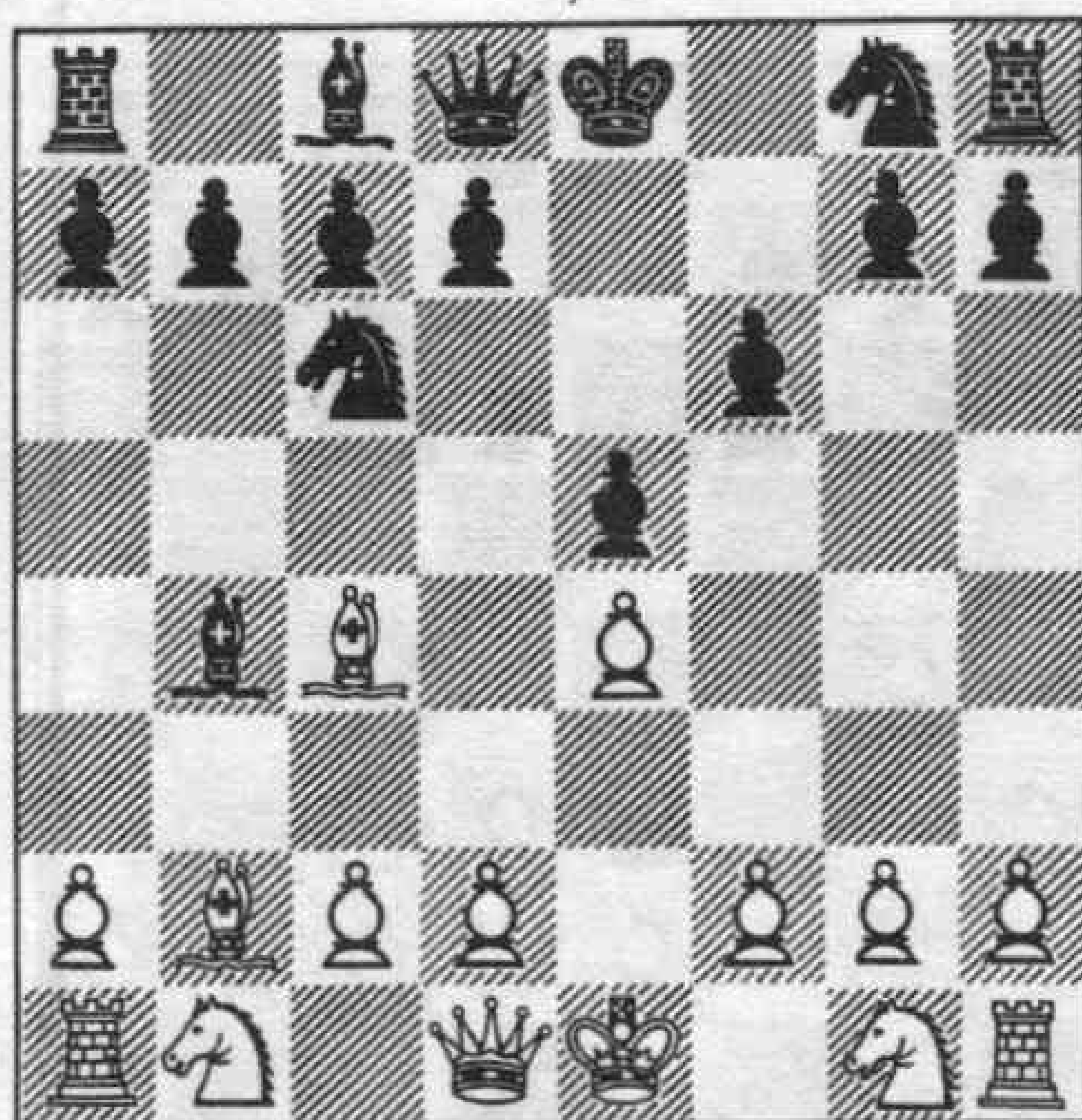
ఇది గాంబిట్ వరస. b4లో బంటుని బలి ఇస్తూ, ప్రతిఫలంగా, f6 ఎత్తువల్ల బలహీనమయిన నలుపు రాజు వైపు భాగంమీద దెబ్బ కొట్టడానికి తెలుపు కృషి చేస్తున్నాడు.

3. ... B × b4

ఈ బంటుని తీసుకోవడంతో తెలుపుకి శక్తివంతమైన దాడి చెయ్యడానికి అవకాశం కుదురుతుంది. లేకపోయినా తెలుపుకి కొంచెం పై చేయి లభిస్తుంది.

4. Bc4 Nc6 (714వ పటం).

714వ పటం



[4. ... Ne7 మంచిది కాదు. జవాబుగా 5. Qh5+ g6 (5. ... Ng6 ఆడితే 6. f4 e×f4 7. Nh3 Qe7 8. e5 f×e5 9. Ng5 వరసలో తెలుపు దాడి ఉధృతమౌతుంది) 6. Qh4 Nec6 7. f4 Be7 8. f5!లో మంచి దాడి లభిస్తుంది.]

5. f4 e×f4

(5. ... d6 ఎత్తు వేస్తే నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడానికి మంచి అవకాశం లభించేది. 6. f5, 6. c3 మధ్య తెలుపు యెంచుకునే ఎత్తులు వస్తాయి.)

6. Nh3 Nge7 7. N×f4 N×a5

(అసలా క్లిష్టమైన పరిస్థితిలో నలుపు పొరపాటు చేస్తున్నాడు. కాని 8. Qh5+ ఎత్తునెదుర్కోవడానికి నలుపుకి ఏవిధమైన మార్గం లేదు.)

8. B×f6! Rf8 (715వ పటం).

715వ పటం



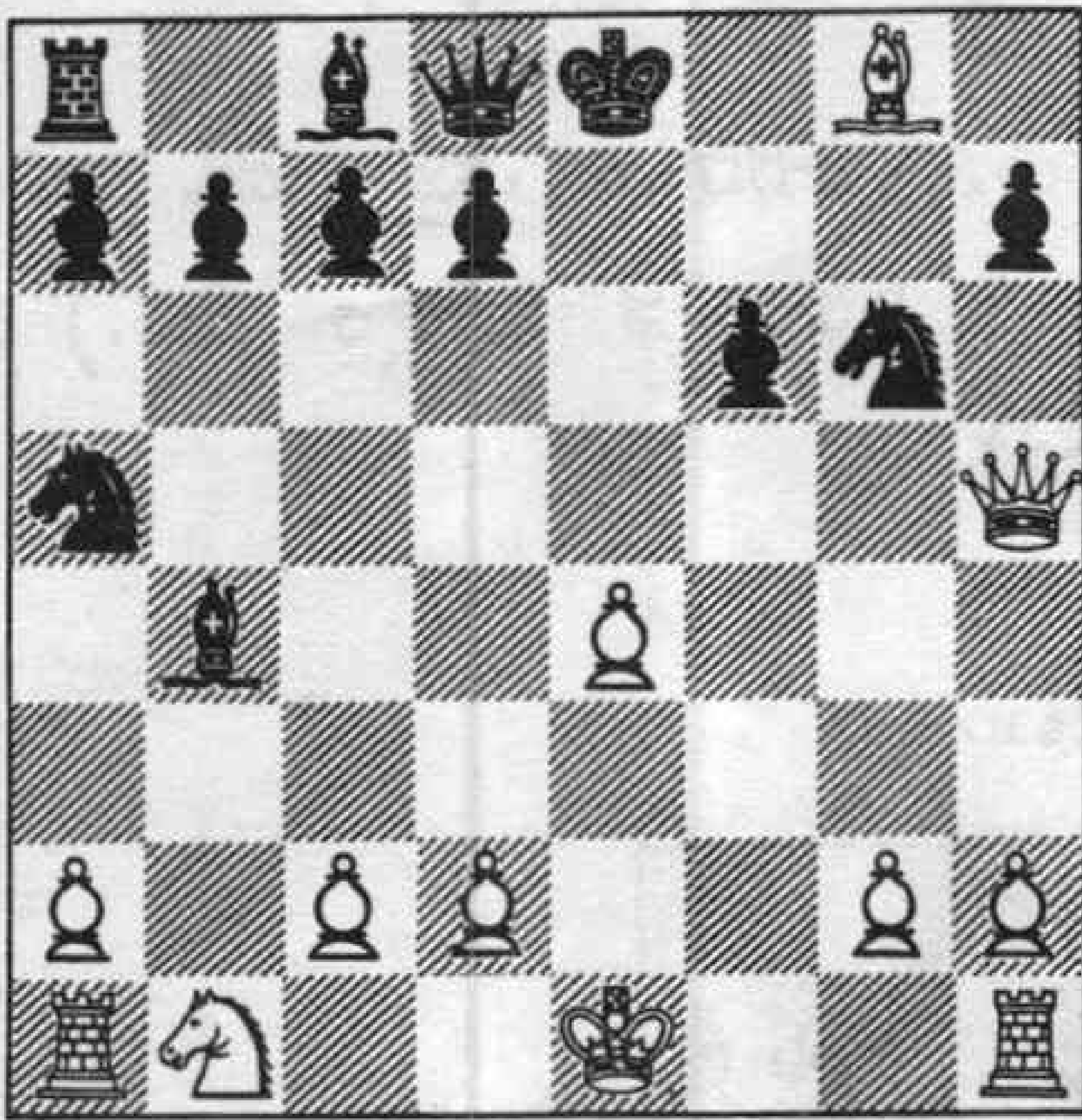
(8. ... g×f6కి జవాబుగా 9. Qh5+ Ng6 10. N×g6 వరసలో గెలుపు సునాయాసం. 8. ... N×c4 గాని ఆడితే 9. B×g7, లేక 9. Qh5+ ఆడవచ్చు.)

9. Nh5! N×c4

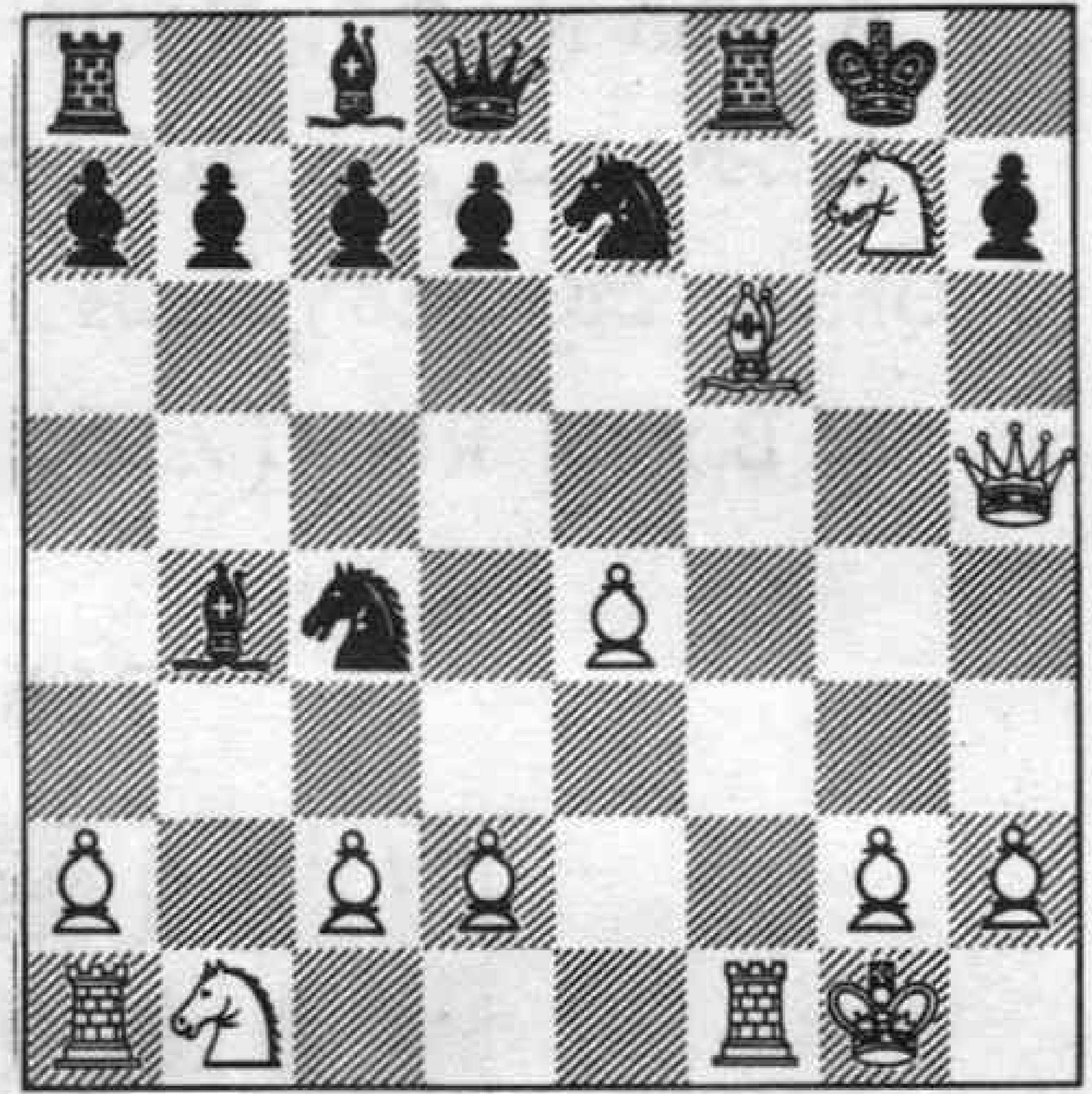
[9. ... g×f6? పొరపాటు. 10. Ng7++. 9. ... R×f6కి జవాబుగా 10. N×f6+ g×f6 11. Qh5+ Ng6 12. Bg8! (716వ పటం) 12. ... Qe7 13. a3 Bc5 14. B×h7 Q×e4+ 15. Kd1 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.]

10. N+g7+ Kf7 11. 0—0 Kd8 12. Qh5 (717వ పటం).

716వ పటం



717వ పటం



చక్కటి ఎత్తు. (12. Qg4 ఆడడం అంత మంచిది కాదు. 12. ... R×f6 13. R×f6 Ne5 14. Qg3 N7g6 వస్తుంది. అలాగే 12. Nh5కి జవాబుగా నలుపు 12. ... Qe8! ఆడతాడు. 12. Qh5 తర్వాత ఇప్పుడు 13. Qg5 దెబ్బ ఉంది.)

12. ... R×f6 13. R×f6 Ng6 14. R×g6! h×g6 15. Q×g6 Kh8 (718వ పటం).

(15. ... Ne5కి జవాబుగా తెలుపు 16. Qg3 Qf6 17. Nh5+ Qg6 18. Q×e5 d6 19. Qg3! వరసలో ఆడి రెండు బంట్లని ఎక్కువ గెల్చుకుంటాడు.)

16. Ne8!

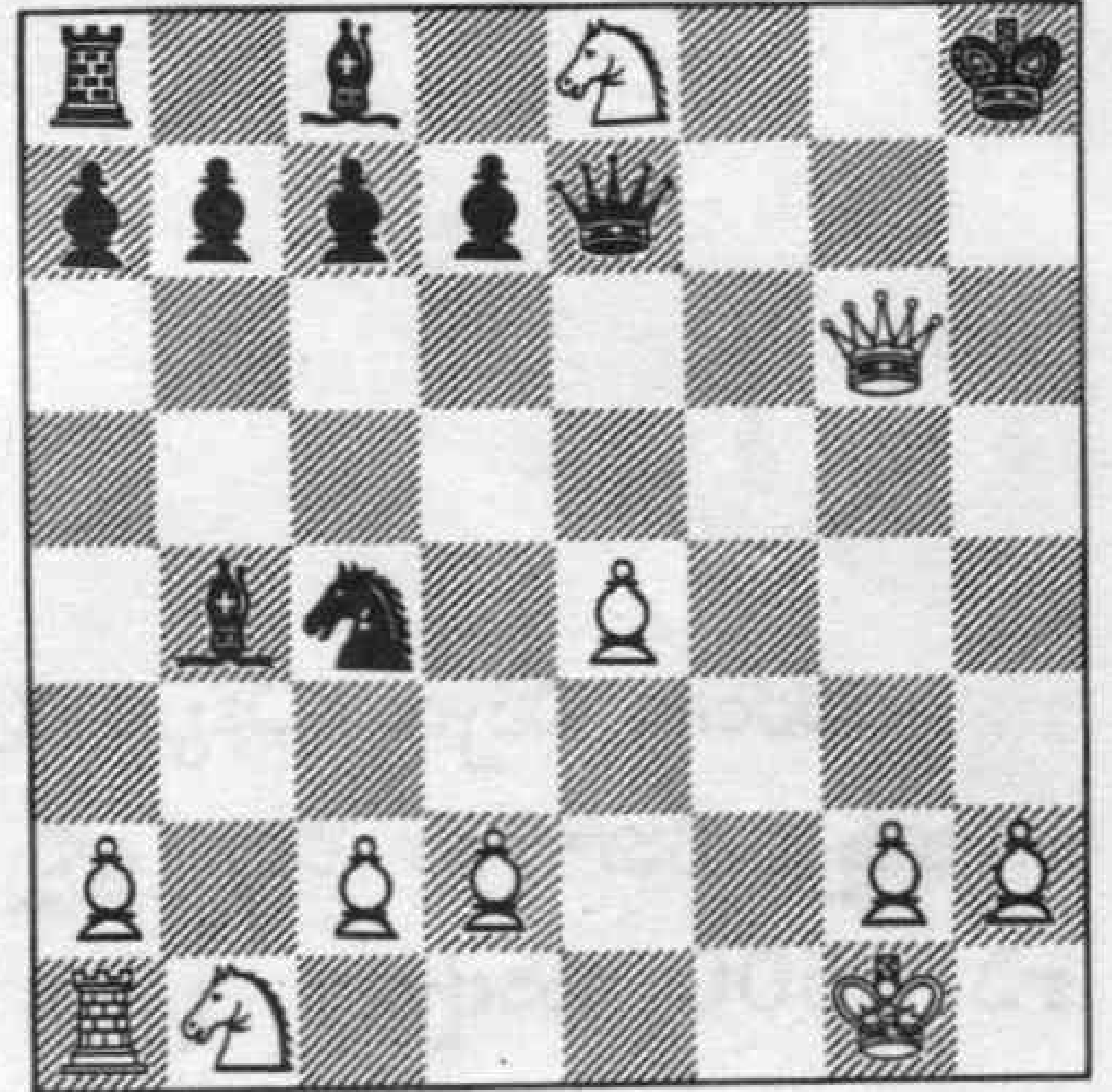
(16. Nh5 ఆడితే నలుపు 16. ... Qg8! జవాబు ఇస్తాడు. అందు కని వేసిన ఎత్తు చాలా మంచిది. 16. Nf5 తర్వాత కూడా నలుపు 16. ... Qf8తో ఆట కొనసాగించవచ్చు.)

16. ... Qe7 (719వ పటం).

718వ పటం



719వ పటం



16. ... Bc5+ 17. Kh1 Bd4 18. Qh5+ (18. c3 కూడా మంచిది) Kg8 19. Qd5+ వరసలో కూడా నలుపు ఓడిపోతాడు.

17. Nf6. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

10. చదరంగం – నాడు, నేడు

చదరంగం ఎప్పుడు, ఎక్కడ పుట్టింది? యీ విషయం గురించి అంత ఖచ్చితమైన సమాచారం లేదు. దాన్ని కనిపెట్టిన వారి పేరు కూడా తెలీదు. కానీ 1500 సంవత్సరాల క్రితం భారతదేశంలో ఈ ఆట ఉద్భవించిందని చెప్తూ ఉంటారు. ఆ రోజుల్లో దీన్ని ''చతురంగం'' అనేవారు.

చతురంగం (నాలుగు దళాలతో కూడిన సైన్యం) అనేది ప్రాచీన భారతదేశంలో గజ దళం, అశ్వ దళం, రథాలు, పదాతి దళం అనే నాలుగు రకాల యుద్ధసేనని సూచిస్తుంది. కాలం గడచిన కొద్దీ బహుశా భారతదేశం బయట అరబ్ ఖలీఫాలు పాలించిన దేశాలలో చతురంగం ''షత్రంజ్''గా పేరు మార్పుచెందింది.

షత్రంజ్ సూత్రాలు నేటి కాలం చదరంగం సూత్రాలకి భిన్నంగా ఉండేవి. మంత్రి కర్ణాలలో, అది కూడా ఒక్కొక్క యెత్తుకి ఒక్కొక్క గడి మాత్రమే కదిలేది. శకటు కర్ణాలలో ఒక్కో గడిమీదనుంచి దాటుతూ కదిలేది. అది దాటే గడిలో ప్రత్యర్థి బలగం ఆక్రమణలో గాని, స్వబలం ఆక్రమణలో గాని ఉండవచ్చు. పుట్టు గడినుంచి కూడా బంటు ఒక్కొక్క గడి మాత్రమే కదిలేది. కోటకట్టే ప్రసక్తే లేదు. రాజు, ఏనుగు, గుర్రాలకి మాత్రమే అప్పుడు ఉన్న నడకలు ఇప్పుడూ వున్నాయి. ఆ రోజుల్లో ఆట

చాలా మెల్లిగా సాగేది. తర్వాత తర్వాత కొన్ని ప్రత్యేకమైన ప్రారంభ పరిస్థితులని పేర్చి వాటినుంచి ఆట కొనసాగించేవారు.

పశ్చిమ యూరప్ ఖండానికి చదరంగం రానురాను 8, 9 శతాబ్దాలలో అరబ్ దేశస్థులద్వారా చేరింది.

ఇంచుమించు అదే సమయంలో లేదా కొంచెం ముందుగానో చదరంగం రష్యా దేశంలో కూడా ప్రవేశించింది. ఆ రోజుల్లో రష్యాకి భారతదేశంతోటి, మధ్య ఆసియా దేశాలతోటి వాణిజ్య సంబంధాలు ఉండేవి. సోవియట్ పురాతత్వ శాస్త్రవేత్తల తవ్వకాలలో బయట పడ్డ సమాచారాన్ని బట్టి కీయెవ్‌స్కయా రూస్, నోవ్‌గొరొద్ అనే రాజ్యాలలో 10, 12 శతాబ్దాలలో చదరంగం ఆడేవారని వెల్లడవుతోంది.

రష్యన్ ఇతిహాసాలలోని నాయకులు – ఇల్యా మూరొమెత్స్, దొబ్రీన్యా నికీతిచ్, అల్యోష పొపోవిచ్ – చదరంగం ఆడేవారని గ్రంథాలు చెప్తున్నాయి. రష్యన్ ఇతిహాసాల్లోని మరో పాత్ర సద్కో అనే వాణిజ్యవేత్త బంగారంతో చేసిన చదరంగం కాయల్ని తనతో బాటుగా ఇల్‌మెన్ మడుగులోకి తీసుకువెళ్లాడని ఒక కథ ఉంది. మధ్య యుగపు జార్జియా దేశంలో చదరంగం బాగా ప్రసిద్ధి చెందింది. షొతా రుస్తవేలి "పులి తోలు కప్పుకున్న శూరుడు" (12వ శతాబ్దం) అనే పద్యంలో చదరంగం గురించి ఉదహరించాడు.

13నుంచి 16 శతాబ్దాల కాలంలో చదరంగంలో కొన్ని కొత్త సూత్రాలు ప్రవేశించాయి. వీటితో ఆట పుంజుకుని చాలా ఆసక్తికరంగా, మెదడుకు పదును పెట్టే సాధనంగా రూపొందింది.

ఆ కాలంలోనే చదరంగంలో ప్రప్రథమంగా లూయీ రామిరెజ్ డి లుసేన (1497), డామియానొ డ జొడెమీర (రోమ్, 1512) రాసిన పుస్తకాలు వెలువడ్డాయి. స్పెయిన్ దేశపు రచయిత రయ్ లోపెస్ రచించిన "చదరంగంలో మెలుకువలు" (1561) అనే పుస్తకానికి ఆ రోజుల్లో ఎంతో పేరు ఉండేది.

16వ శతాబ్దంలో జియోవాన్ని లియోనార్డో, పౌలో బోయి, 17వ శతాబ్దంలో జియోకీనొ గ్రెకో అనే ఇటలీ దేశస్తులు గొప్ప ఆటగాళ్లుగా

ఖ్యాతి పొందారు. గ్రెకో రాతప్రతిని మొదటి సారిగా 1656లో అతని మరణం తర్వాత ఆంగ్ల భాషలోకి అనువదించి ముద్రించారు. ఈ పుస్తకం బాగా ప్రజాదరణ పొందింది. తర్వాత దీన్ని చాలా ఇతర భాషలలోకి కూడా అనువదించారు.

ఫ్రెంచి దేశస్థుడైన ఫిలిడోర్ (అసలు పేరు ఫ్రాంకో ఆంద్రె డేనికన్) 18వ శతాబ్దపు ఆటగాళ్ళందరిలోకీ గొప్పవాడు. ఇతను చదరంగ చిత్రణలో కూడా అందె వేసిన చెయ్యి. ''చదరంగ విశ్లేషణ'' (1749) అనే ఇతని పుస్తకం చాలా సార్లు ముద్రింపబడి, అనేక ఇతర భాషలలోకి కూడా అనువదింపబడింది. ఇతని పేరుమీద ''ఫిలిడోర్ రక్షణ'' అనే ఒక ప్రారంభ రీతి నేడు కూడా చాలా పేరు గాంచింది.

19వ శతాబ్దంనుంచీ అంతర్జాతీయ పోటీలు మొదలైనాయి. ఫ్రాన్సుకి చెందిన మాహే ద లబుర్‌డొనే బ్రిటిష్ దేశపు మేటి ఆటగాడు అలెగ్జాండర్ మక్–డొన్నేల్‌ల మధ్య జరిగిన మాచ్ (Match – ఇరువురి మధ్య జరిగే పోటీ) జనాన్ని విపరీతంగా ఆకర్షించింది. ఆ పోటీలో లబుర్‌డొనే 45 ఆటలు గెలిచి, 27 ఓడిపోయి 13 'డ్రా' చేసి అంతిమ విజయం సాధించాడు.

1851లో లండన్ నగరంలో ఎగ్జిబిషన్ సందర్భంగా మొదటి అంతర్జాతీయ టోర్నమెంట్ (Tournament – పలువురు పాల్గొనే పోటీ) జరిగింది. అందులో విజేత బ్రెస్లో నగరానికి చెందిన అడోల్ఫ్ ఆండర్‌సెన్ అనే జర్మన్ ఆటగాడు. అతని అమోఘమైన మిళితాలు ప్రత్యర్థులని ఆశ్చర్యంలో ముంచెత్తాయి. పలురకాల ఎరలూ నిశితమైన మిళితాలూ వున్న ఈ క్రింది ఆట వాటిలో ఒకటి. దీన్నే ''చదరంగంలో అమరగీతం''గా ఆటగాళ్లు మెచ్చుకుంటారు.

ఆండెర్‌సెన్ కిజెరిట్స్కీ

లండన్, 1851

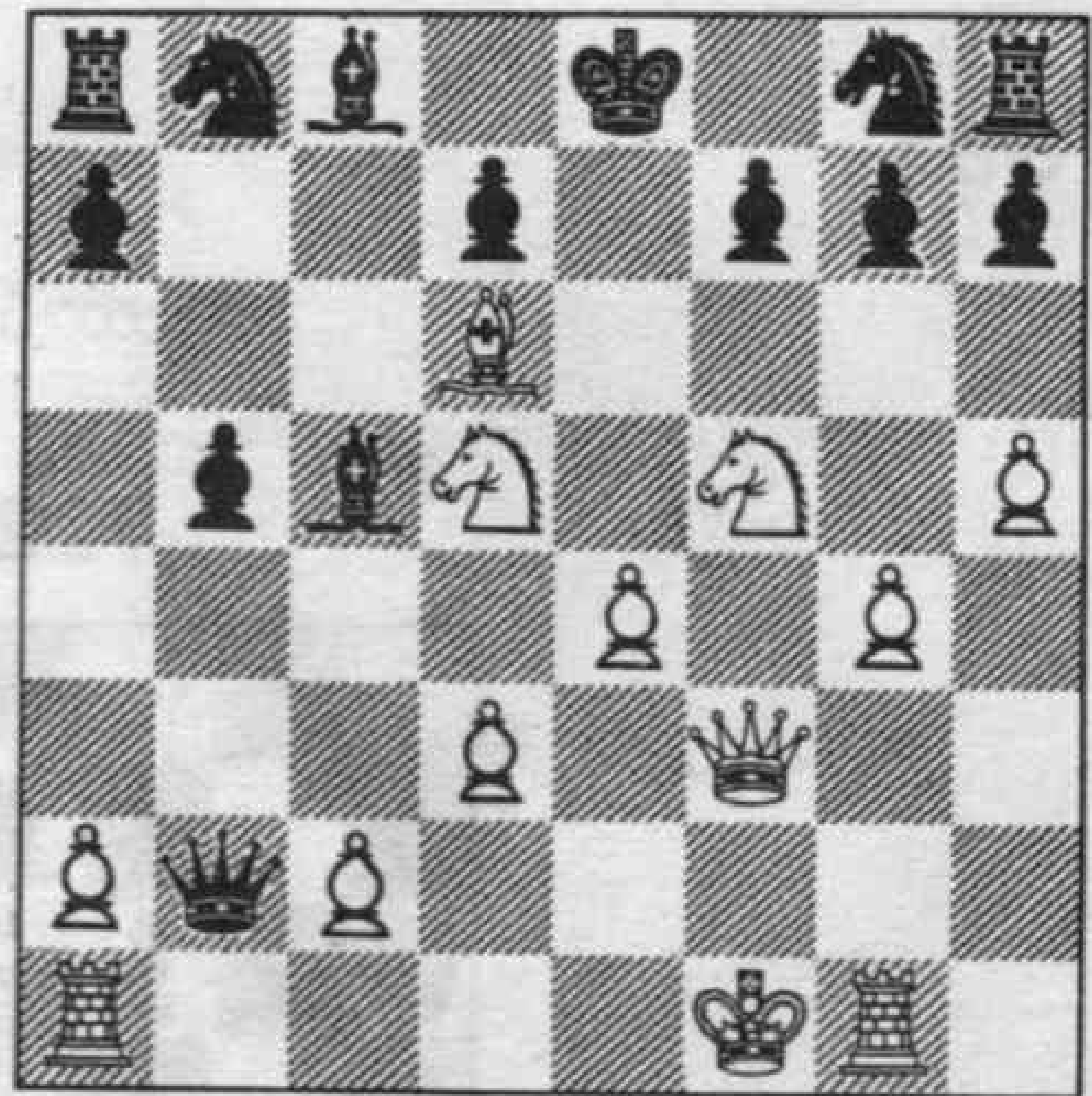
రాజు వైపు గాంబిట్. 1. e4 e5 2. f4 e×f4 3. Bc4 Qh4+ 4. Kf1 b5 5. B×b5 Nf6 6. Nf3 Qh6 7. d3 Nh5 8. Nh4!

Qg5 9. Nf5 c6 10. g4! (720వ పటం) 10. ... Nf6 11. Rg1! c×b5 12. h4 Qg6 13. h5 Qg5 14. Qf3 Ng8 15. B×f4 Qf6 16. Nc3 Bc5 17. Nd5!? Q×b2 18. Bd6!! (721వ పటం).

720వ పటం



721వ పటం



అమోఘమైన మిళితం! దాడిని ఉధృతం చెయ్యడానికి తెలుపు రెండు ఏనుగులు బలి చేస్తున్నాడు.

18. ... B×g1 (18. ... Q×a1+ 19. Ke2 Qb2 వరసలో ఆడడం మెరుగు) 19. e5!! (ఈ ఎత్తు తర్వాత నల్ల మంత్రి g7 గడిని రక్షించలేదు) 19. ... Q×a1+ 20. Ke2 Na6 (20. ... Ba6 కొద్దిగా నయం. కాని అప్పుడు కూడా నలుపుకి ఓటమి తథ్యమని చిగోరిన్ నిరూపించాడు) 21. N×g7+ Kd8 22. Qf6+!! N×f6 23. Be7++.

లండన్ టోర్నమెంటులో పాల్గొన్న ఆటగాళ్లలో చెప్పుకో దగ్గ మరో ఆటగాడు హోవర్డ్ స్టాంటన్. అతను రచించిన "చదరంగం ఆటగాళ్ల గైడ్" (1847) అనే పుస్తకానికి ఆ రోజుల్లో ఎంతో పేరు ఉండేది.

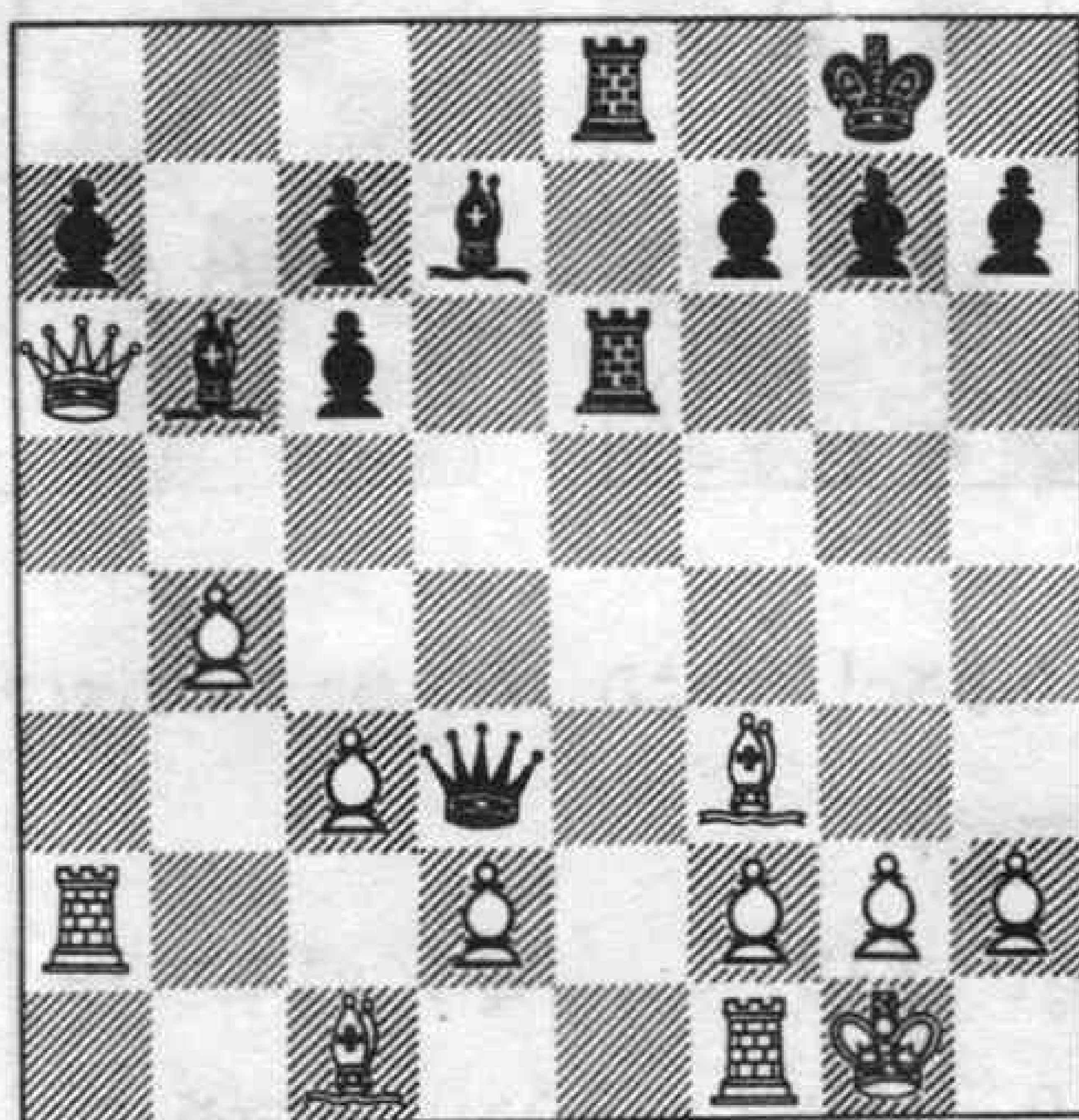
చదరంగ మండలంలో అఖండ కీర్తి నార్జించిన ప్రజ్ఞాశాలి పాల్ చార్లెస్ మార్ఫీ అనే అమెరికన్ ఆటగాడు. మార్ఫీ 1857–59 సంవత్సరాలలో మాత్రమే పోటీలలో పాల్గొన్నాడు. అతను మాచిలలో యూరప్‌కి చెందిన

హేమాహేమాలనందరినీ ఓడించాడు. వీటిలో ముఖ్యమైనది ఆండెర్‌సెన్‌పై విజయం. ఆ పోటీలో మార్ఫీ 7 ఆటలు గెల్చాడు, 2 ఓడిపోయాడు, రెండు 'డ్రా' అయ్యాయి. ఆటలో మార్ఫీ చూపించిన కౌశల్యం, అతను వేసిన అమోఘమైన మిళితాలు అతని కీర్తిని ఇనుమడింపచేశాయి. మార్ఫీ మిళితాలలో మచ్చుతునకలు చాలా ఉన్నాయి. వాటిలో ఇది ఒకటి.

పౌల్సెన్ — మార్ఫీ

న్యూయార్క్, 1857

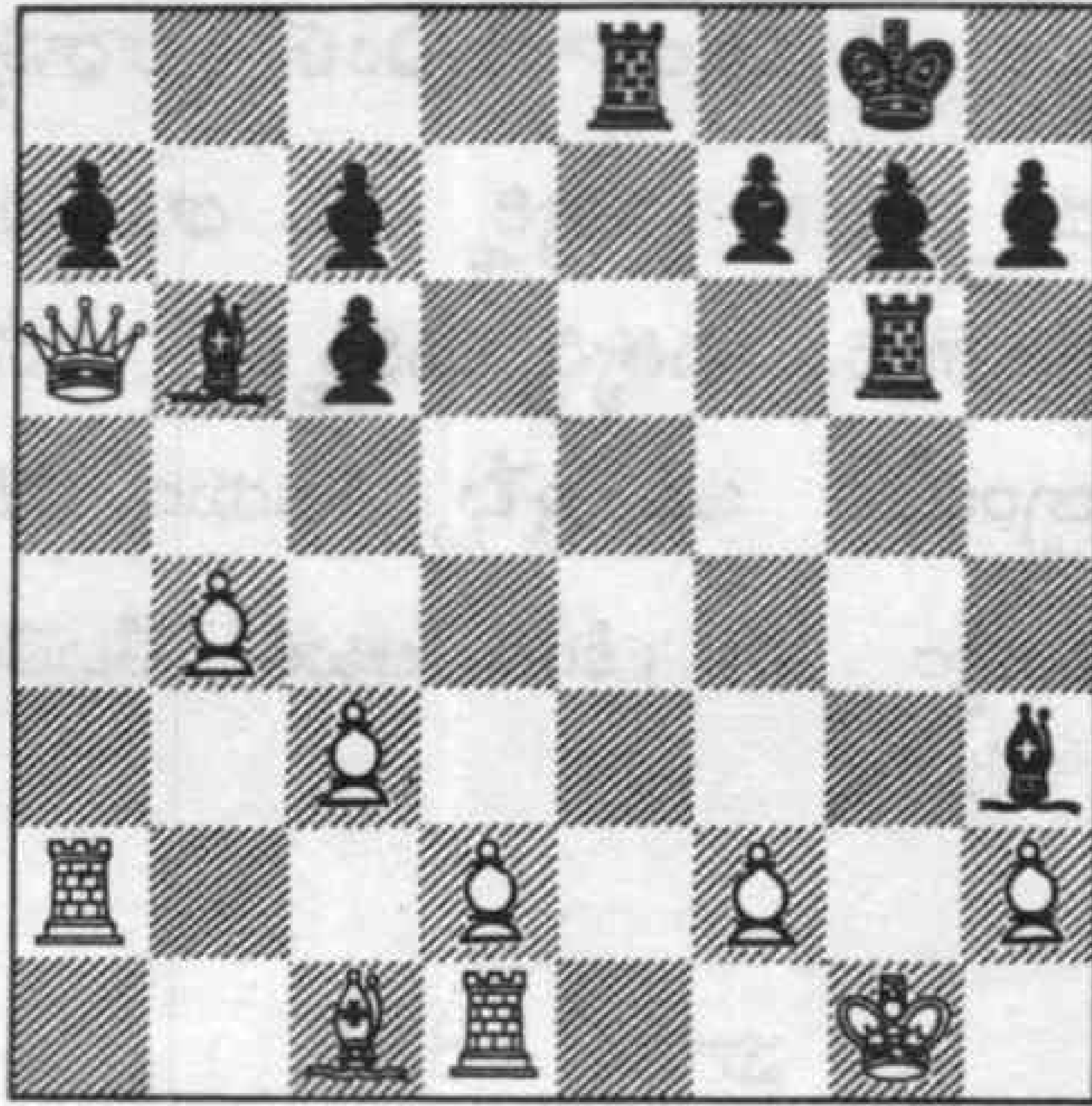
722వ పటం



1. ... Q×f3!! (బ్రహ్మాండమైన ఈ ఎత్తు తర్వాత తెలుపుకి రక్షణ అసాధ్యం) 2. g×f3 Rg6+ 3. Kh1 Bh3 (ఇప్పుడు 4. ... Bg2+ తర్వాత 5. ... B×f3++ ఎత్తులు ఉన్నాయి) 4. Rd1 Bg2 + 5. Kg1 B×f3+ 6. Kf1 Bg2+ 7. Kg1 Bh3+ (723వ పటం) (మార్ఫీ ఆటని తనకి అనుకూలంగా చివరి దశలోకి మళ్లిస్తున్నాడు) 8. Kh1 B×f2 9. Qf1 B×f1 10. R×f1 Re2 11. Ra1 Rh6 12. d4? Be3. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

మహత్తరమైన మార్ఫీ ఆట వెనక వున్న రహస్యం ఆధిక్య పరిస్థితి ఆటలో అతని చాతుర్యం. తెరచి ఉన్న పరిస్థితులలో మార్ఫీ చాలా చొరవగా

723వ పటం.



ఆడి, పైకి వచ్చిన తన బలాలని ఎంతో నేర్పుగా ఉపయోగించుకునేవాడు. తన బలాలనీ, బంట్లనీ తీర్చిదిద్దినట్లుగా కేంద్రంలో మోహరించి మార్ఫీ ఆట ప్రారంభంలోనే ప్రత్యర్థిమీద ఆధిక్యత సంపాదించేవాడు. ఈ ఆధిక్యత ఆధారంగా అతను తీవ్రమైన దాడి చేసి ప్రత్యర్థిని ఓడించేవాడు. ఈ కాలంలో కూడా మంచి ఆటగాళ్లని "మార్ఫీ లాగా ఆడుతున్నాడు" అని ప్రశంసించడం కద్దు. దురదృష్టవశాత్తు అనారోగ్య కారణంగా చిన్న వయసులోనే మార్ఫీ చదరంగం మానివేశాడు.

1862వ సంవత్సరంలో లండన్‌లో జరిగిన రెండవ అంతర్జాతీయ పోటీలలో కూడా ఆండెర్‌సెన్ గెలుపొందాడు.

19వ శతాబ్దం చివరలో, ప్రపంచంలో మేటి ఆటగాడు ఎవరో నిర్ధారించేందుకు ఒక పోటీ జరిగింది. ప్రాగ్ నగరంలో జన్మించిన విల్‌హెల్మ్ స్టైనిజ్ అనే దిట్ట 1886లో జోహానెస్ చుకెర్‌టోర్ట్‌ని ఓడించి (గెలుపు 10 ఆటలు, ఓటమి 5 ఆటలు, 5 ఆటలు 'డ్రా') మొదటి ప్రపంచ విజేతగా గుర్తింపు పొందాడు.

చదరంగ శాస్త్రానికి వైజ్ఞానికపరమైన పునాది వేసిన ఘనుడు స్టైనిజ్. బలహీనమైన గళ్లు, బలమైన గళ్లు అనే భావాల్ని మొదటి సారిగా ప్రవేశపెట్టిన స్టైనిజ్ పరిస్థితిలో చిన్న చిన్న ఆధిక్యతలని కూడబెట్టడం ఎలాగో వివ

రించాడు. పరిస్థితిని అవలోకించడం, ఏ విధంగా ఆట కొనసాగించాలో ముందుగానే పథకం వేసుకోవడం అనే విషయాలకి ఎంతో ప్రాధాన్యత ఉందని స్టైనిజ్ ఉద్ఘాటించాడు. తొందర పాటుగా ప్రత్యర్థి చేసే దాడులని తిప్పికొట్టడం ఎలా సాధ్యమౌతుందో నిరూపించాడు. ప్రత్యర్థి పరిస్థితిలో వీసమెత్తు లొసుగు కనిపించినా స్టైనిజ్ విజృంభించి ఆడి ఇట్టే విజయం సాధించేవాడు.

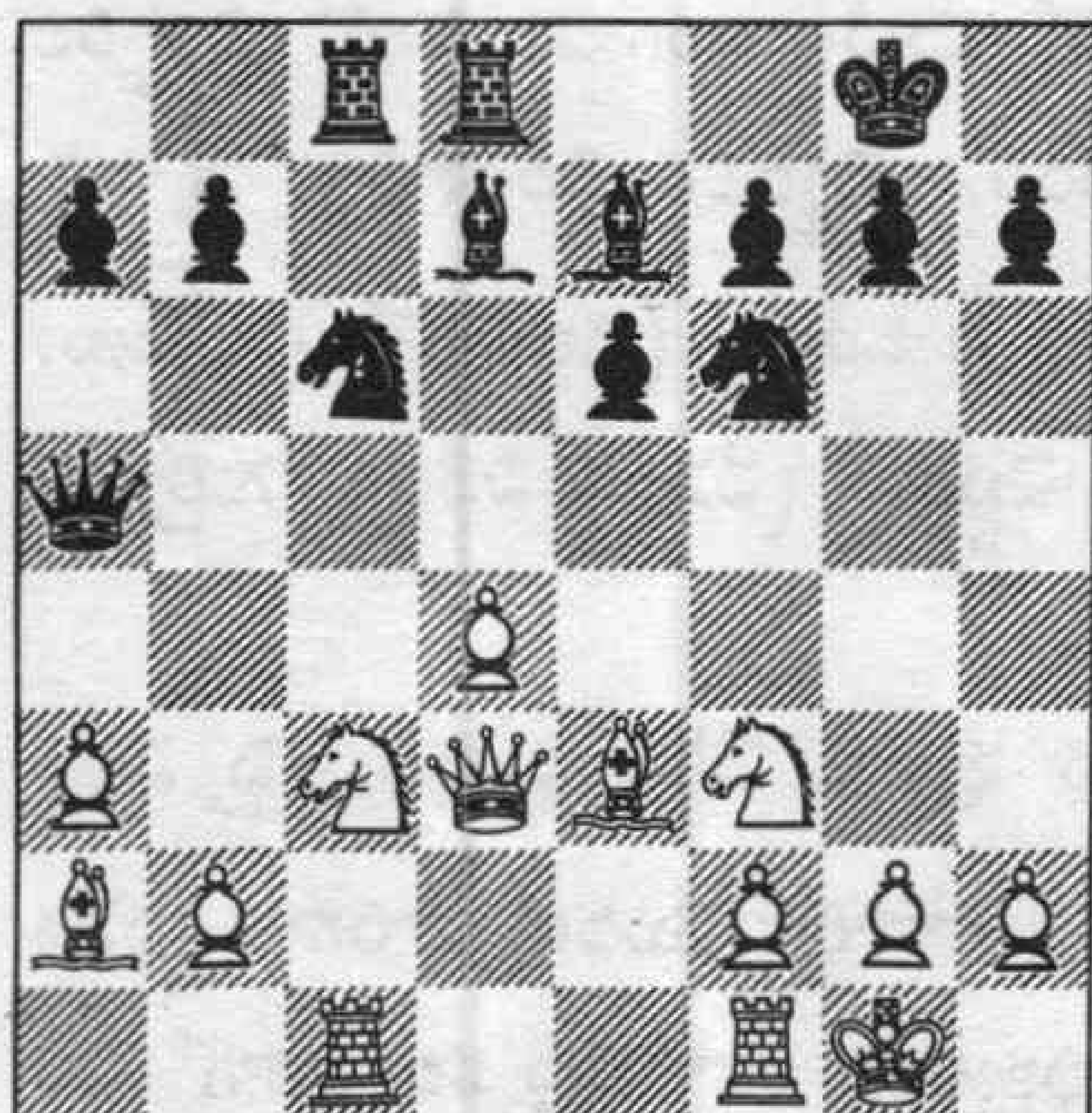
స్టైనిజ్ చాతుర్యం ఈ క్రింది ఆటలో తేటతెల్లమౌతుంది.

చుకెర్‌టోర్ట్ స్టైనిజ్

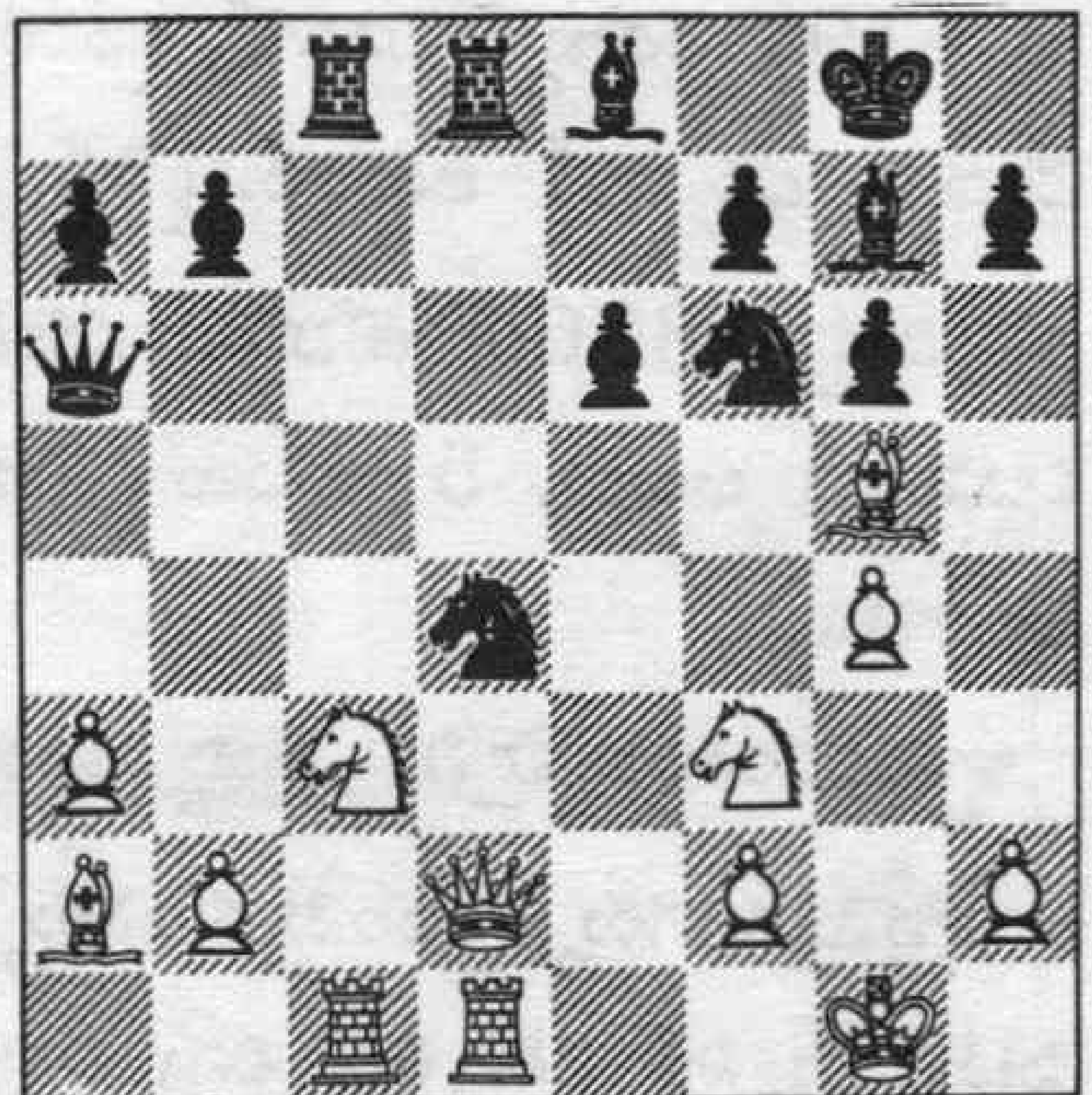
మార్చ్, 1886

మంత్రి వైపు గాంబిట్. 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. e3 c5 5. Nf3 Nc6 6. a3 d×c4 7. B×c4 c×d4 8. e×d4 Be7 9. 0—0 0—0 10. Be3 Bd7 11. Qd3 Rc8 12. Rac1 Qa5 13. Ba2 Rfd8 (724వ పటం) 14. Rfe1 Be8 15. Bb1 g6 16. Qe2 Bf8 17. Red1 Bg7 18. Ba2 Ne7 19. Qd2 Qa6 20. Bg5 Nf5 21. g4? N×d4! (725వ పటం) 22. N×d4 e5 23. Nd5 R×c1 24. Q×c1 e×d4 25. R×d4 N×d5 26. R×d5 R×d5 27. B×d5 Qe2 28. h3 h6 29. Bc4 Qf3 30. Qe3 Qd1+

724వ పటం

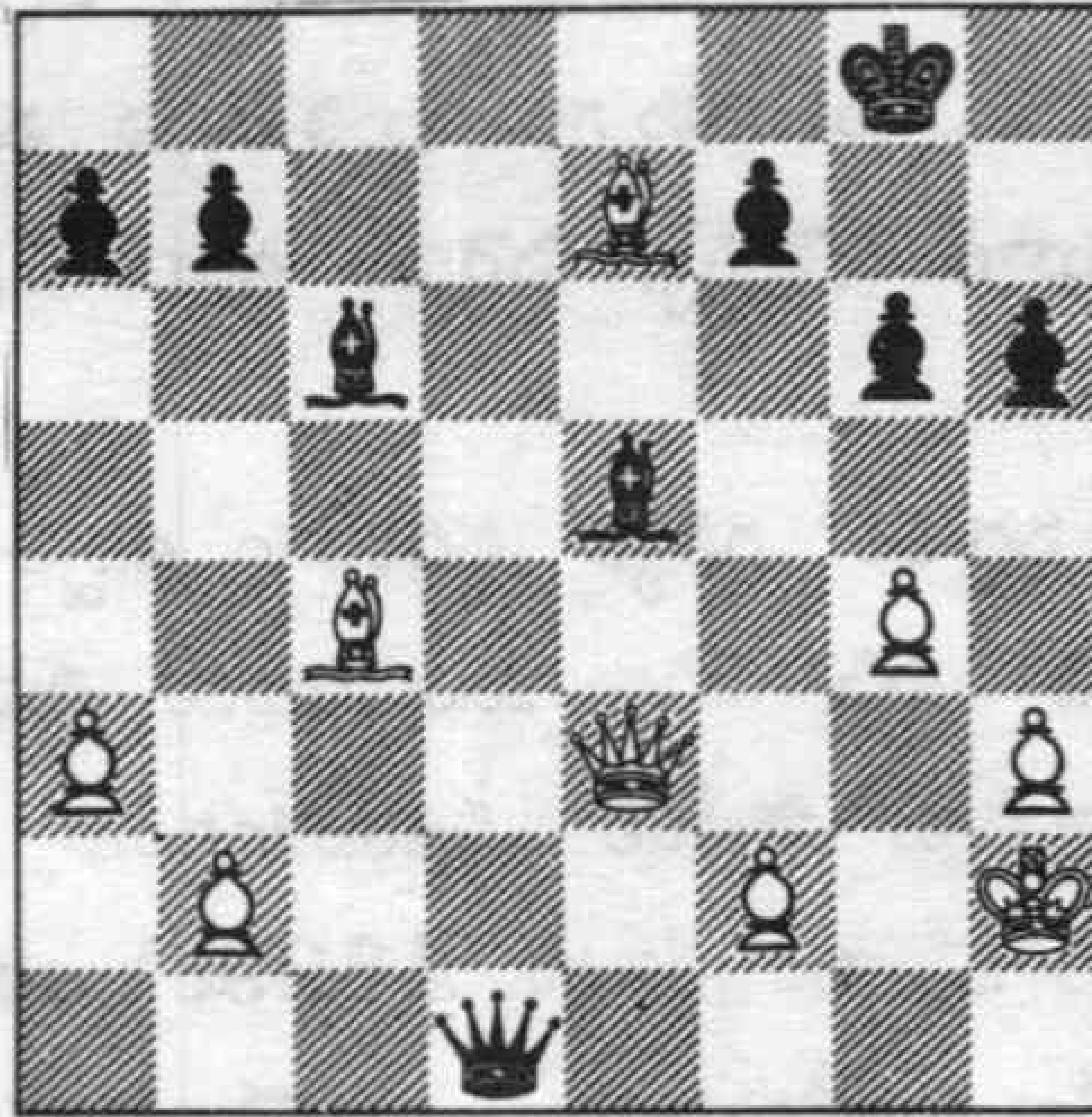


725వ పటం



31. Kh2 Bc6 32. Be7 Be5+! (726వ పటం) 33. f4 B×f4+ 34. Q×f4 Qh1+ 35. Kg3 Qg1+. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

726వ పటం



స్టైనిజ్ చదరంగ విజ్ఞానం పెంపొందడానికి యెన్నో వ్యాసాలు, పుస్తకాలు రాశాడు. రయ్ లోపెస్ వరసలో స్టైనిజ్ రక్షణకి ఎంతో ప్రసిద్ది ఉంది. "నేటి చదరంగం బోధన" (1889) అనే అతని పుస్తకం చదరంగ శాస్త్రం మరింత అభివృద్ధి చెందడానికి యెంతో దోహదం చేసింది.

చదరంగంలో రష్యన్ ఆటగాళ్ల చాతుర్యానికి మొదటినుంచీ మంచి పేరు ఉంది. జార్ ఇవాన్ ది టెర్రిబుల్ చదరంగం ఆడేవాడు. మహామహుడు పీటర్ ది గ్రేట్ తన ఆస్థానంలో చదరంగం ప్రవేశపెట్టాడు.

కాని, జార్ల రష్యాలో చదరంగానికి పరిస్థితులు అనుకూలంగా వుండేవి కావు. చాలా కాలం వరకూ రష్యన్ ఆటగాళ్లెవ్వరూ అంతర్జాతీయ పోటీలలో పాల్గొనేవారు కాదు. ప్రప్రథమంగా కీర్తి గడించిన రష్యన్ ఆటగాడు అలెగ్జాండర్ పెత్రోవ్. అతను "సక్రమమైన పద్ధతిలో చదరంగం ఆట" అనే చక్కటి పుస్తకాన్ని 1824లో రచించాడు. రష్యన్ మహాకవి అలెగ్జాండర్ పూష్కిన్‌కి స్వయంగా పెత్రోవ్ బహుమతి చేసిన ప్రతి ఒకటి, పెత్రోవ్

సంతకంతో సహా నేటికీ భద్రంగా ఉంది. పెట్రోవ్ ఆడడమే కాకుండా చద రంగ చిత్రణలో కూడా ఎంతో ఖ్యాతి సంపాదించాడు.

రష్యా దేశస్తుడైన ఆచార్య కార్ల్ యానిష్ చదరంగం శాస్త్ర పరిజ్ఞానంలో దిట్ట. అతను రచించిన "చదరంగం ప్రారంభ దశల నూతన విశ్లేషణ" (1842) అనే పుస్తకానికి ప్రారంభ దశలకి సంబంధించిన మూల శాస్త్రంగా పేరు ఉంది.

రష్యా దేశంలో మేటి ఆటగాళ్లుగా గణుతికెక్కిన మరి కొందరు ఇల్యా షూమొవ్, ఎమ్మన్యుయిల్ షిఫ్ఫర్స్, సెర్గెయ్ ఉరూసొవ్, దిమిత్రీ ఉరూసొవ్ అన్నదమ్ములు.

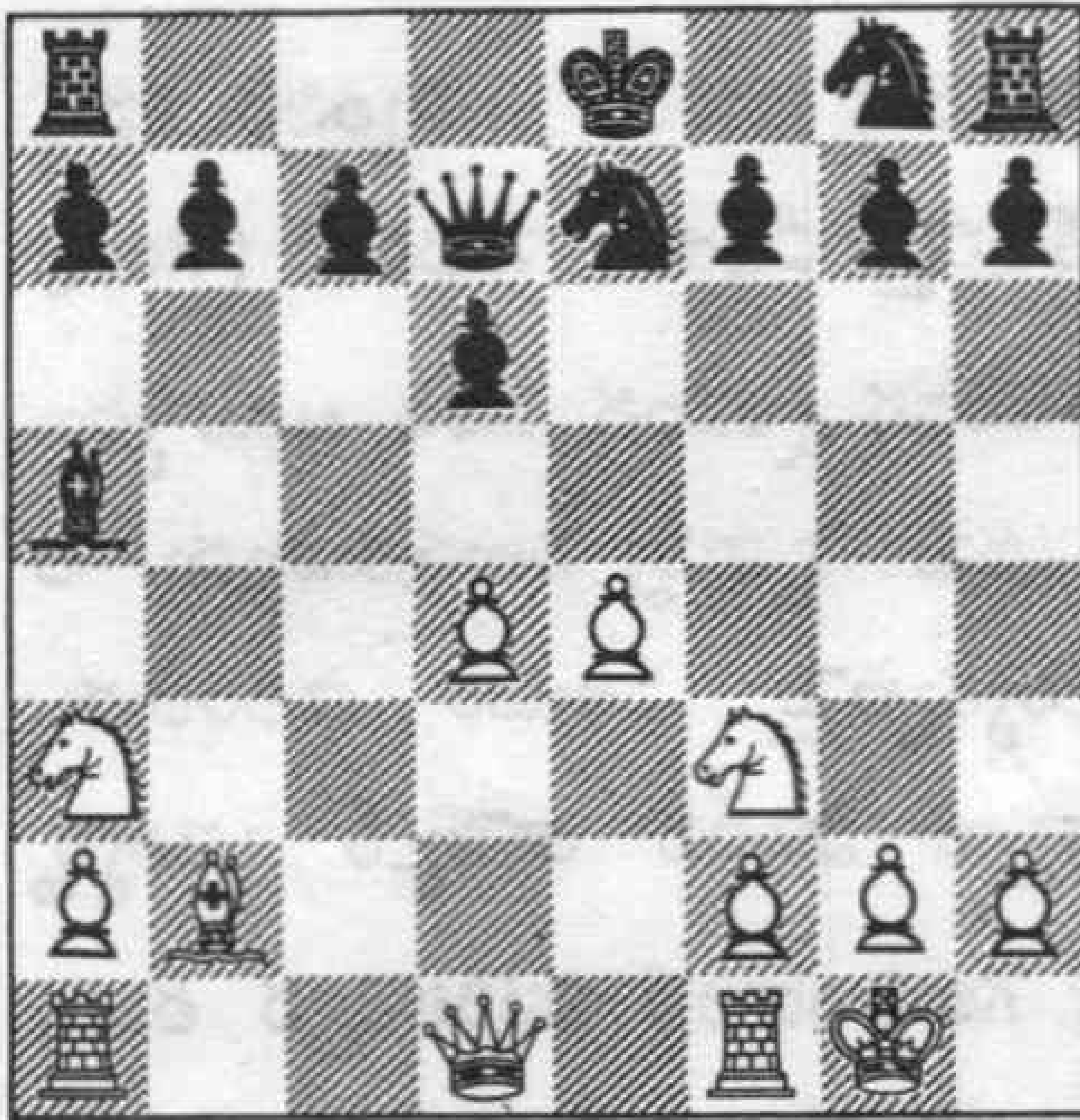
ఒక క్రమమైన పద్ధతిలో రష్యాలో చదరంగం ఉన్నతి చెందడానికి పునాది రాళ్లు వేసి, ఎంతగానో కృషి చేసిన మహనీయుడు మిహయిల్ చిగోరిన్. అతను అనేక అంతర్జాతీయ పోటీలలో విజయవంతంగా పాల్గొని చదరంగం ప్రజాదరణ పొందడానికి దోహదం చేశాడు. 1899లో అతను మొదటి సారిగా రష్యన్ జాతీయ పోటీలు నిర్వహించాడు. అందులో ప్రథమ స్థానం సంపాదించాడు. సొంత ఖర్చులతో చిగోరిన్ నడిపిన "చదరంగం పత్రిక" అనే పత్రిక చదరంగం ఆటమీద ఎంతో ప్రభావం చూపింది.

చిగోరిన్ చదరంగ శాస్త్రంలో కొత్త కొత్త భావాలని వెలిబుచ్చాడు. రయ్ లోపెస్‌లో అతను కనిపెట్టిన రక్షణ విధానానికి నేటికీ ఎంతో గుర్తింపు ఉంది. చిగోరిన్ అంతర్జాతీయ పోటీలలో ఘన విజయాలు సాధించాడు. ఇవిగాక ప్రపంచ విజేత విల్‌హెల్మ్ స్టైనిజ్‌పై రెండాటల కేబుల్ మాచ్‌లో సాధించిన విజయం ఆధారంగా చిగోరిన్‌కి స్టైనిజ్‌తో అసలైన మాచ్ ఆడడానికి అర్హత లభించింది. ప్రపంచ ఛాంపియన్ ఎవరో నిర్ధారించడం కోసం జరిగిన ఈ రెండు మాచ్‌లలోను (1889, 1892 సంవత్సరాలు) స్టైనిజ్ నెగ్గినప్పటికీ, చాలా ఆటల్లో చిగోరిన్ తన ప్రజ్ఞా పాటవాన్ని నిరూపించుకున్నాడు.

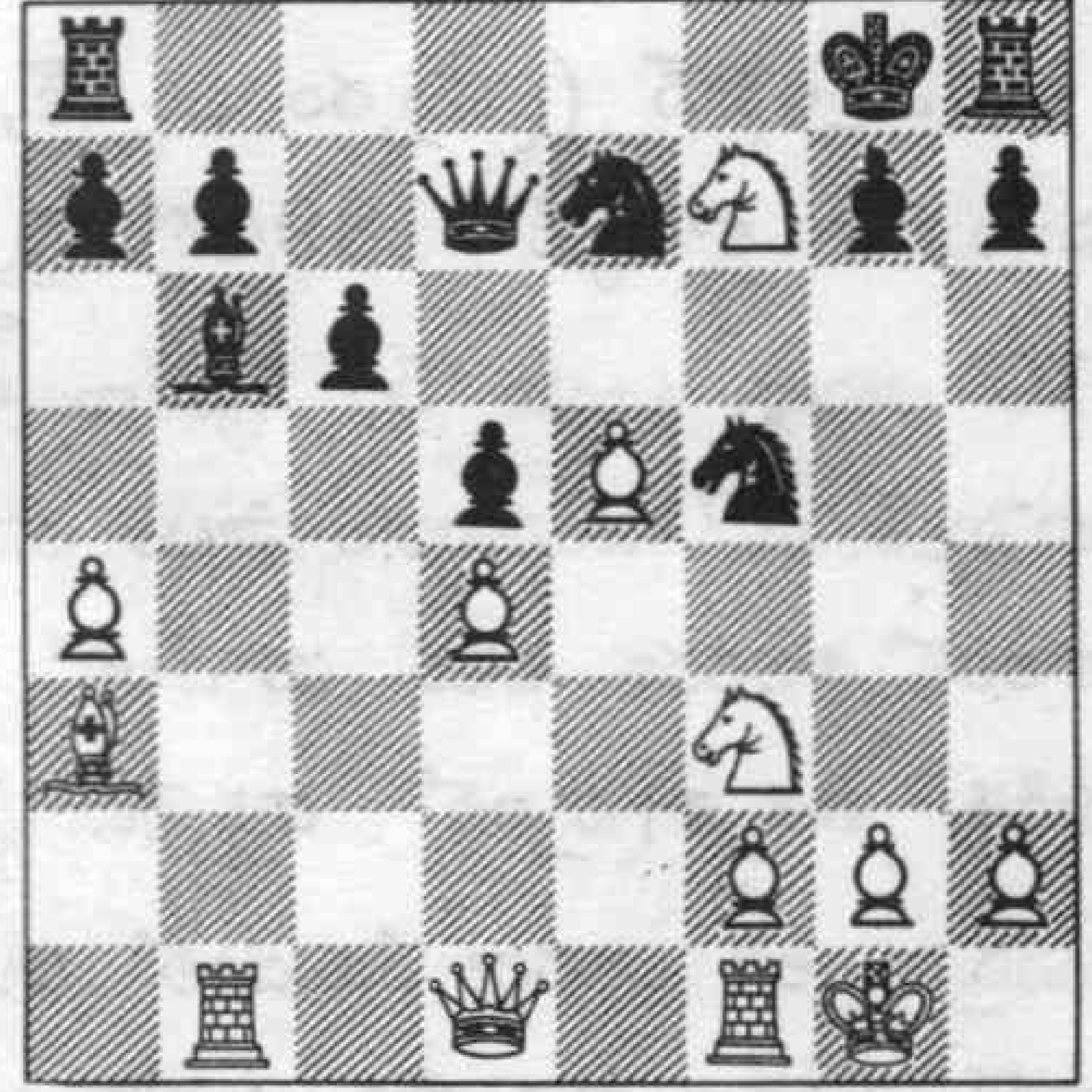
రెండవ మాచ్‌లో జరిగిన ఆటలలో ఇది ఒకటి.

ఏవన్స్ గాంబిట్. 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. b4 B×b4 5. c3 Ba5 6. 0—0 d6 7. d4 Bg4 8. Bb5 e×d4 9. c×d4 Bd7 10. Bb2 Nce7 11. B×d7+ Q×d7 12. Na3! (727వ పటం) 12. ... Nh6 13. Nc4 Bb6 14. a4! c6 15. e5! d5 16. Nd6+ Kf8 17. Ba3 Kg8 18. Rb1! Nhf5 19. N×f7! (728వ పటం).

727వ పటం



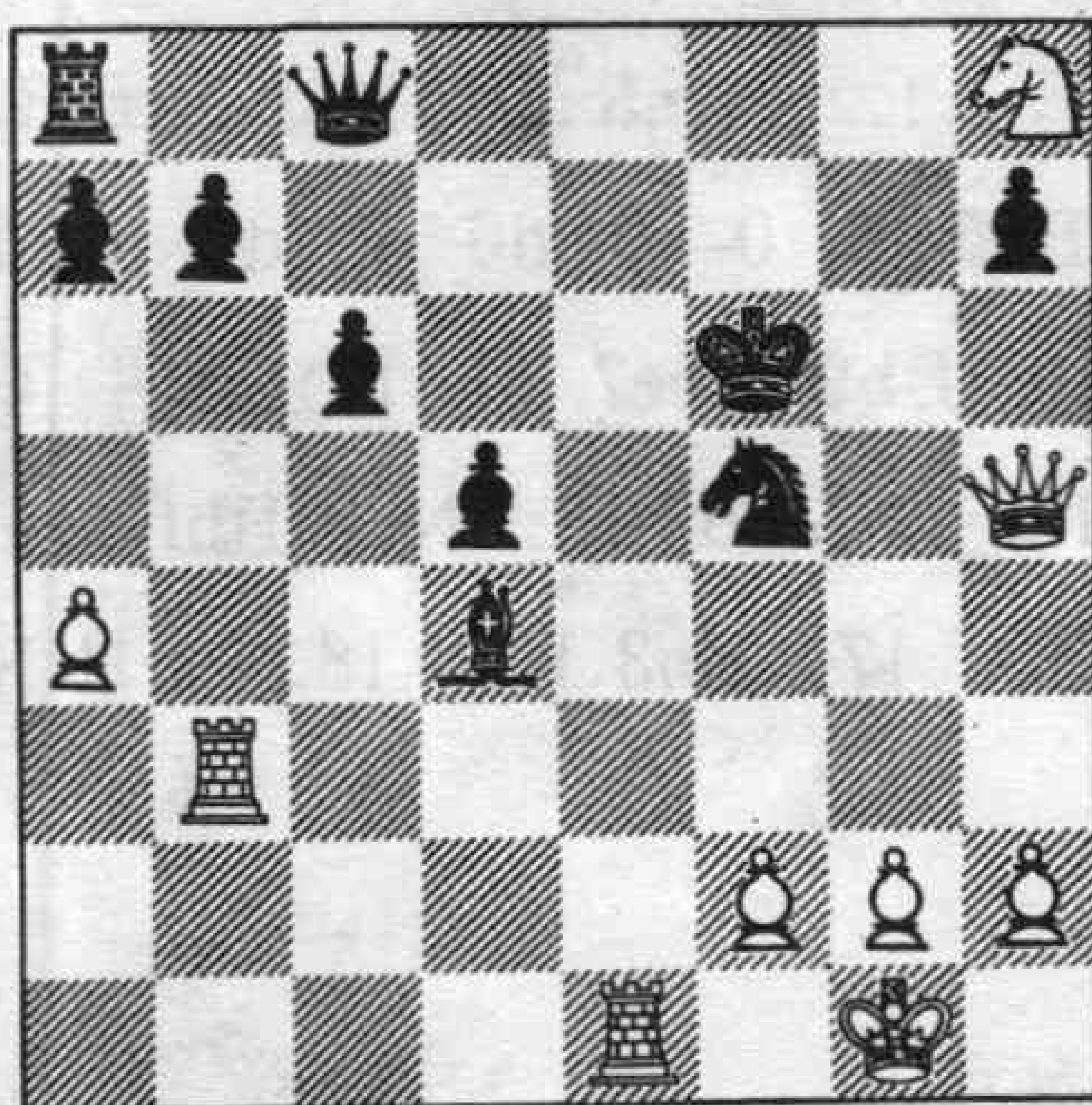
728వ పటం



మామూలుగా వుండని బలి. కచ్చితంగా లెక్క ప్రకారం వేసిన యెత్తు కాదు. మనసుకి తట్టి వేసిన యెత్తు. నలుపు రాజు బల్ల మధ్యలో వున్నాడు. తునాతునకలు చేసే దాడి ప్రారంభించే స్థితిలో వుంది తెలుపు.

19. ...K×f7 20. e6+! K×e6 21. Ne5! Qc8 22. Re1 Kf6 23. Qh5 g6 24. B×e7+ K×e7 25. N×g6+ Kf6 26. N×h8 B×d4 27. Rb3! (729వ పటం) 27. ... Qd7 28. Rf3 R×h8 29. g4 Rg8 30. Qh6+ Rg6 31. R×f5+. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

729వ పటం



బెర్లింహెన్ (ప్రస్తుతం బర్లినెక్, పోలెండు) నగరంలో జన్మించిన ఎమ్మ న్యుయెల్ లాస్కెర్ 1894లో స్టైనిజ్ పై విజయం సాధించి (గెలుపు 10 ఆటలు, ఓటమి 5, 'డ్రా'లు 4) రెండవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. లాస్కెర్ 27 సంవత్సరాల పాటు తన ప్రథమ స్థానాన్ని నిలుపుకున్నాడు. ఆ కాలంలో అతను అనేక మాచ్‌లలో ప్రత్యర్థులపై విజయం సాధించాడు. గణిత, తత్త్వశాస్త్రాలలో డాక్టరేట్ పట్టాలు పొందిన లాస్కెర్ ప్రత్యర్థి మనస్తత్త్వాలని అంచనా వేయడంలో దిట్ట. గెలుపొందాలనే విపరీతమైన తపన, మనో నిబ్బరం లాస్కెర్‌కి ఉండేవి. ముసలితనంలో కూడా ఈ పట్టుదలని, ఆత్మ విశ్వాసాన్ని నిలుపుకున్న ఉద్దండుడు లాస్కెర్. తనకి అరవై యేడేళ్ల వయసప్పుడు 1935లో మాస్కోలో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలలో లాస్కెర్ ఒక్క సారి కూడా ఓటమి అనేది చవి చూడకుండా తృతీయ స్థానాన్ని ఆక్రమించాడు. అంతకు ముందు తనను మాచ్‌లో ఓడించి ప్రపంచ విజేత అయిన కాపబ్లాంకా వంటి హేమాహేమీలను సైతం అధిగమించాడు లాస్కెర్. అంతకు ముందు కాపబ్లాంకాకి చెస్ కిరీటాన్ని లాస్కెర్ సమర్పించాడు.

ఆ పోటీలో లాస్కెర్ ప్రదర్శించిన నైపుణ్యమైన ఆటల్లో ఇది ఒకటి. మాస్కోలో 1935లో గణనీయమైన సామర్థ్యంతో ఆడిన ఆట యిది.

సిసిలియన్ రక్షణ

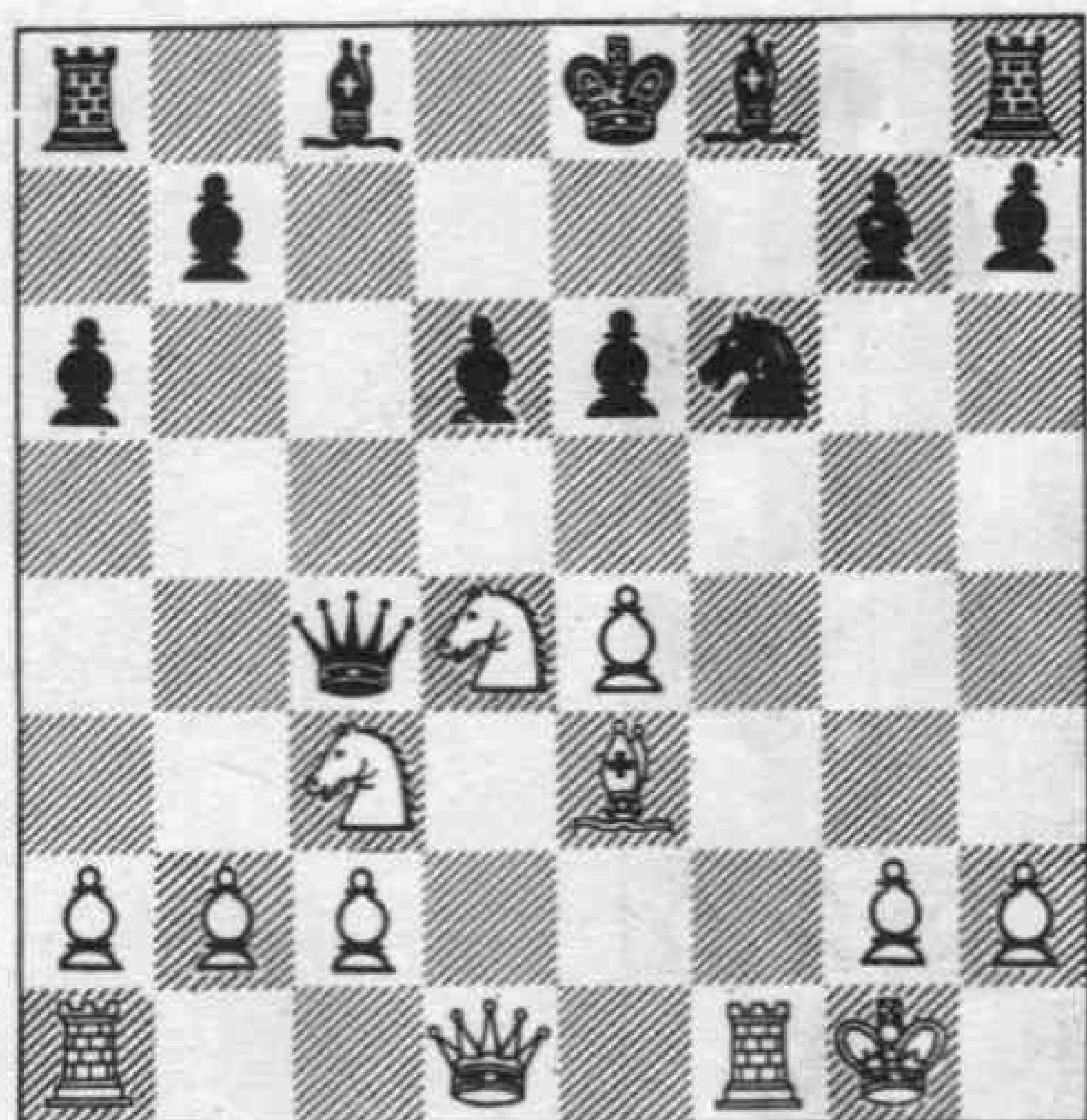
1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3 d6 6. Be2 e6 7. 0—0 a6 8. Be3 Qc7 9. f4 Na5 (ఇది తొందరపాటు. 9. ... Be7 నయం) 10. f5! Nc4 11. B×c4 Q×c4 12. f×e6 f×e6 (730వ పటం).

పదమూడో ఎత్తులోనే వాసిని బలి చేసి లాస్కెర్ ఉధృతమైన దాడి ప్రారంభిస్తున్నాడు.

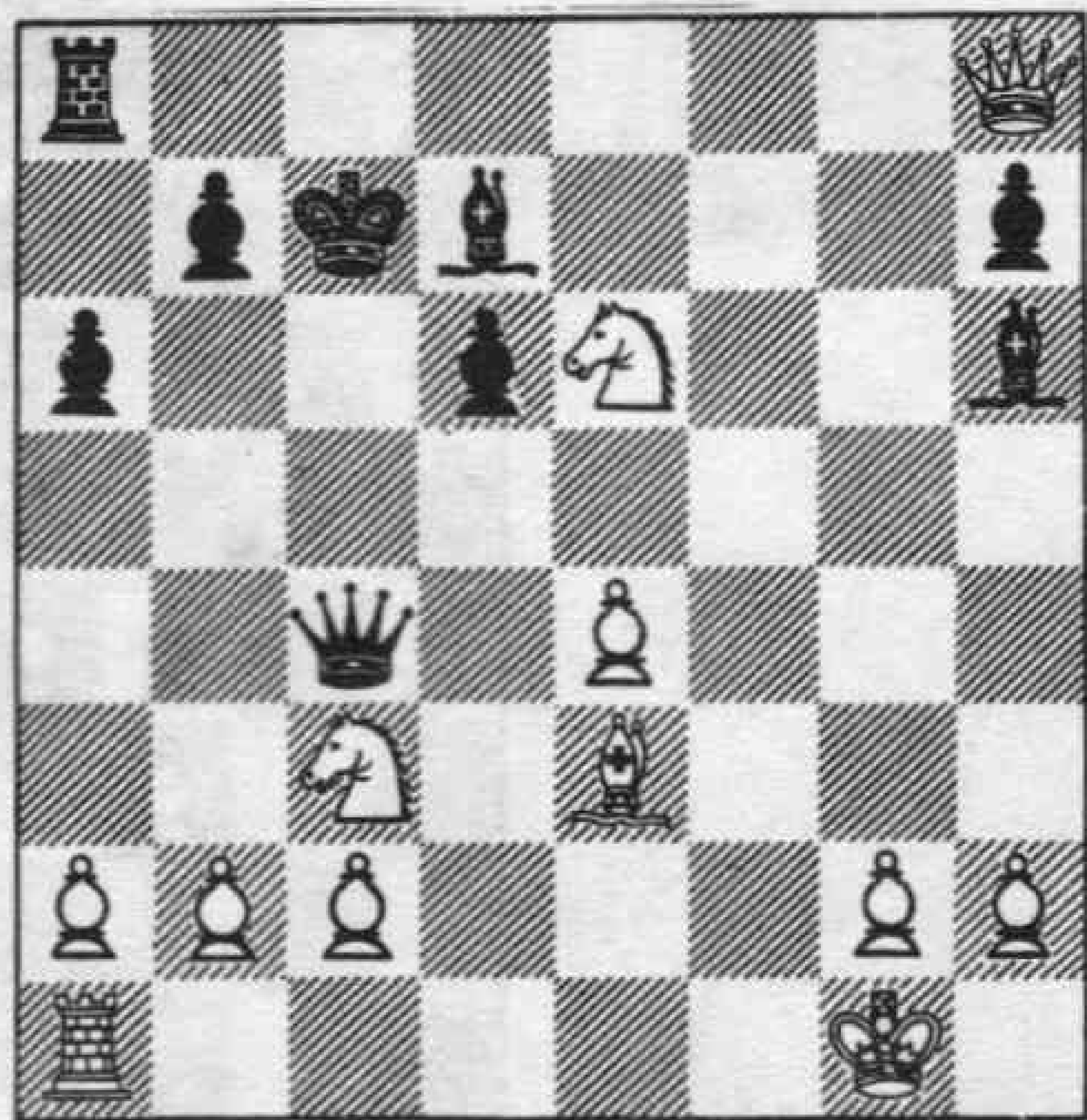
13. R×f6! g×f6 14. Qh5+ Kd8 15. Qf7 Bd7 [15. ... Be7 ఆడితే జవాబుగా 16. Nf5! Qc7 17. Kh1 (18. Bb6 సవాలు) వరసలో ఆట తేలిపోతుంది] 16. Q×f6+ Kc7 17. Q×h8 Bh6 18. N×e6+! (731వ పటం) 18. ... Q×e6 19. Q×a8 B×e3+ 20. Kh1. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

లాస్కెర్ రచించిన "చదరంగంలో తెలివితేటలు," "చదరంగం గైడ్" అనే పుస్తకాలు రష్యన్ భాషలోకీ, అనేక ఇతర భాషలలోకి అనువదించబడ్డాయి.

730వ పటం



731వ పటం



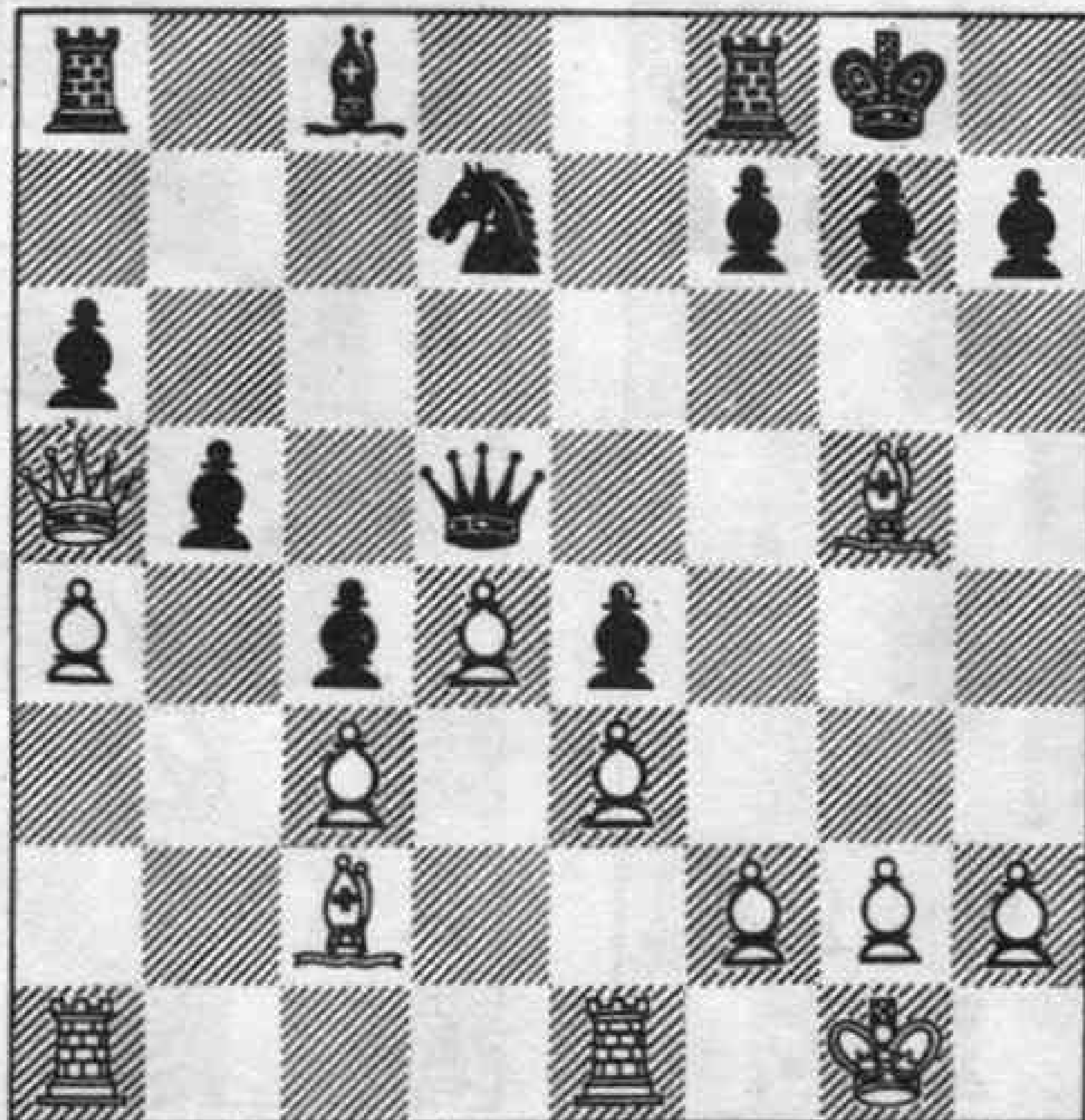
చదరంగ మండలంలో తనకై ఒక ప్రత్యేక స్థానాన్ని నిర్మించుకున్న ఘనుడు క్యూబన్ ఆటగాడు జోస్ రావుల్ కాపబ్లాంకా. 1921లో లాస్కెర్ పై మాచ్‌లో విజయం సాధించి (గెలుపు 4 ఆటలు, 'డ్రా'లు 10 ఆటలు) కాపబ్లాంకా మూడవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. చాలా సునాయాసంగా, తప్పులు లేకుండా ఆడడం, త్వరత్వరగా ఎత్తులు వేయడం, కాపబ్లాంకా ఆటలో విశిష్టత. 1927లో న్యూయార్క్ నగరంలో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో అతను ప్రథమ స్థానం సంపాదించుకున్నాడు. ఆ పోటీలో అతని ఆట పరాకాష్టనందుకుంది. ఆ పోటీలో జరిగిన ఆటలన్నింటిలోకీ, అతను ష్పీల్‌మన్‌పై గెల్చిన ఈ క్రింది ఆట ఉత్తమమైందిగా పరిగణించారు. అయనకి ప్రత్యేక బహుమతీ ఇచ్చారు.

కాపబ్లాంకా ష్పీల్‌మన్

మంత్రి వైపు గాంబిట్

1. d4 d5 2. Nf3 e6 3. c4 Nd7 4. Nc3 Ngf6 5. Bg5 Bb4 6. c×d5 e×d5 7. Qa4 B×c3+ 8. b×c3 0—0 9. e3 c5 10. Bd3 c4 11. Bc2 Qe7 12. 0—0 a6 13. Rfe1 Qe6 14. Nd2! b5 15. Qa5 Ne4? (15. ... Bb7 ఆడడం నయం) 16. N×e4 d×e4 17. a4! Qd5 (732వ పటం).

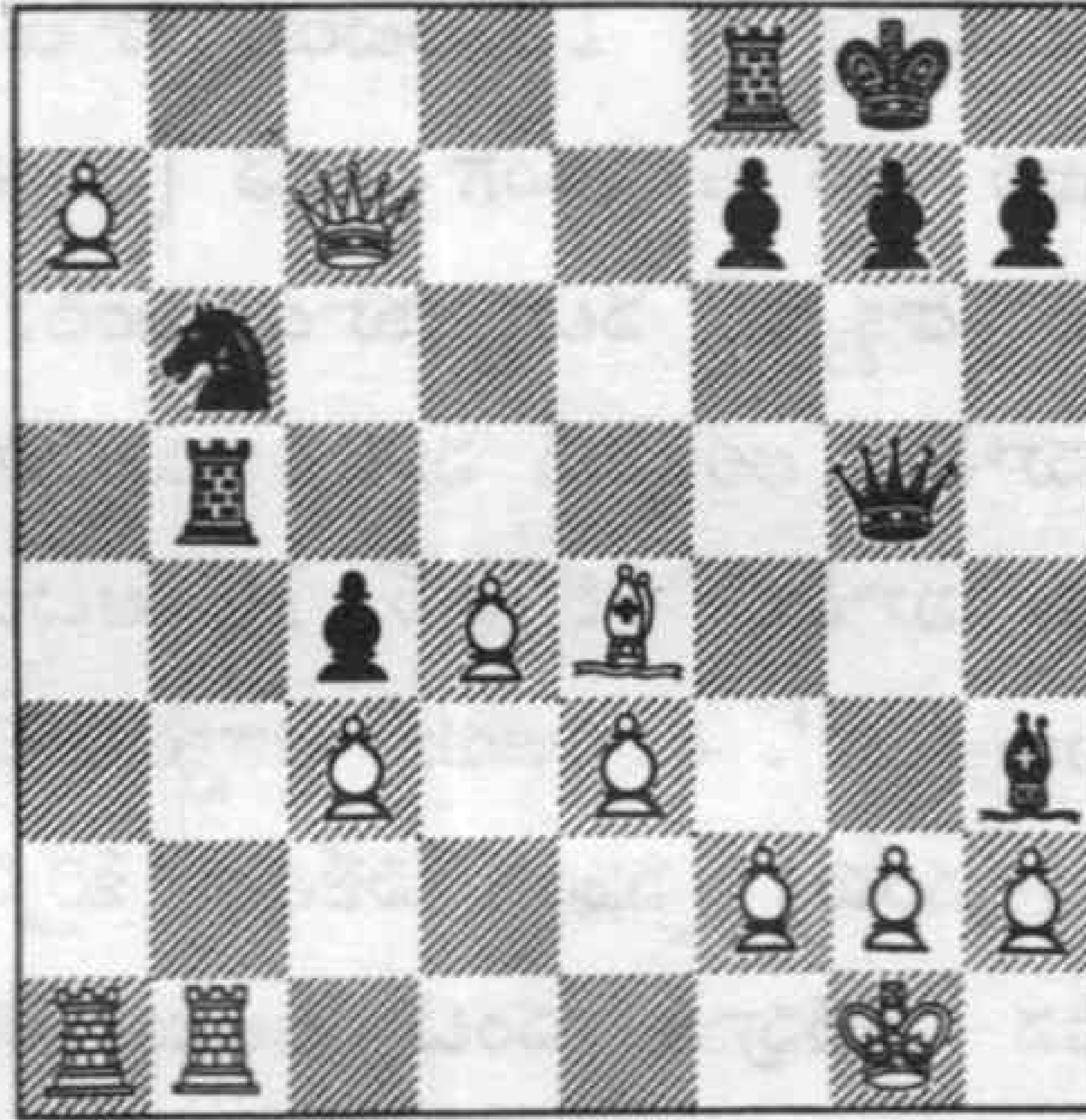
732వ పటం



కాపబ్లాంకా శకటుని బలి చేస్తున్నాడు. ఈ మిళితాన్ని అతను చక్కగా ఊహించాడు.

18. a×b5!! Q×g5 19. B×e4 Rb8 (19. ... Ra7 20. b6 Q×a5 21. b×a7! Q×a1 22. R×a1 Nb6 23. a8Q వరసలో కూడా తెలుపు గెలుస్తాడు) 20. b×a6 Rb5 21. Qc7 Nb6 22. a7 Bh3 23. Reb1! (733వ పటం) R×b1+ 24. R×b1 f5 25. Bf3 f4 26. e×f4. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

733వ పటం



కాపబ్లాంకా రచించిన "నా చదరంగ జీవితం", "చదరంగం మూల సూత్రాలు", "చదరంగం గైడ్" పుస్తకాలు రష్యన్ భాషలోకి అనువదించబడ్డాయి.

కాపబ్లాంకా అల్యోహిన్‌ల మధ్య ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీ చదరంగ చరిత్రలో అతిముఖ్యమైన పోటీలలో ఒకటి. 1927వ సంవత్సరంలో బ్యూనస్ ఐరిస్‌లో హోరాహోరి జరిగిన ఈ పోటీ రెండున్నర నెలలు సాగింది. అల్యోహిన్ 6, కాపబ్లాంకా 3 ఆటలు గెల్చారు. 25 ఆటలు 'డ్రా' అయ్యాయి. ఆ విధంగా రష్యన్ దేశస్తులలో ప్రపంచ విజేత బిరుదాన్ని పొందిన వారిలో ప్రథముడుగా అల్యోహిన్‌కి ఖ్యాతి లభించింది.

ముందు చూపుతో, బ్రహ్మాండమైన కల్పనా దృష్టితో అల్యోహిన్ ఎన్నో అమోఘమైన మిళితాలు సృష్టించాడు. ఈ కళలో అతనికి అతనే సాటి. బాడెన్ (1925), సాన్‌రెమో (1930), బ్లెడ్ (1931) నగరాల్లో ప్రపంచంలోని గొప్పగొప్ప చదరంగం ఆటగాళ్లతో పోటీ చేస్తూ ప్రథమ స్థానాలు గెలిచి అల్యోహిన్ తన ఖ్యాతిని నిలబెట్టుకున్నాడు. అతని పేరు మీదుగా అల్యోహిన్ రక్షణ అనే ఒక ప్రారంభ రీతి ఉంది. చదరంగంలో సొబగులని అభిమానించే వారందరూ అతని ఆటలతో కూడిన పుస్తకాన్ని తప్పక చదవాలి.

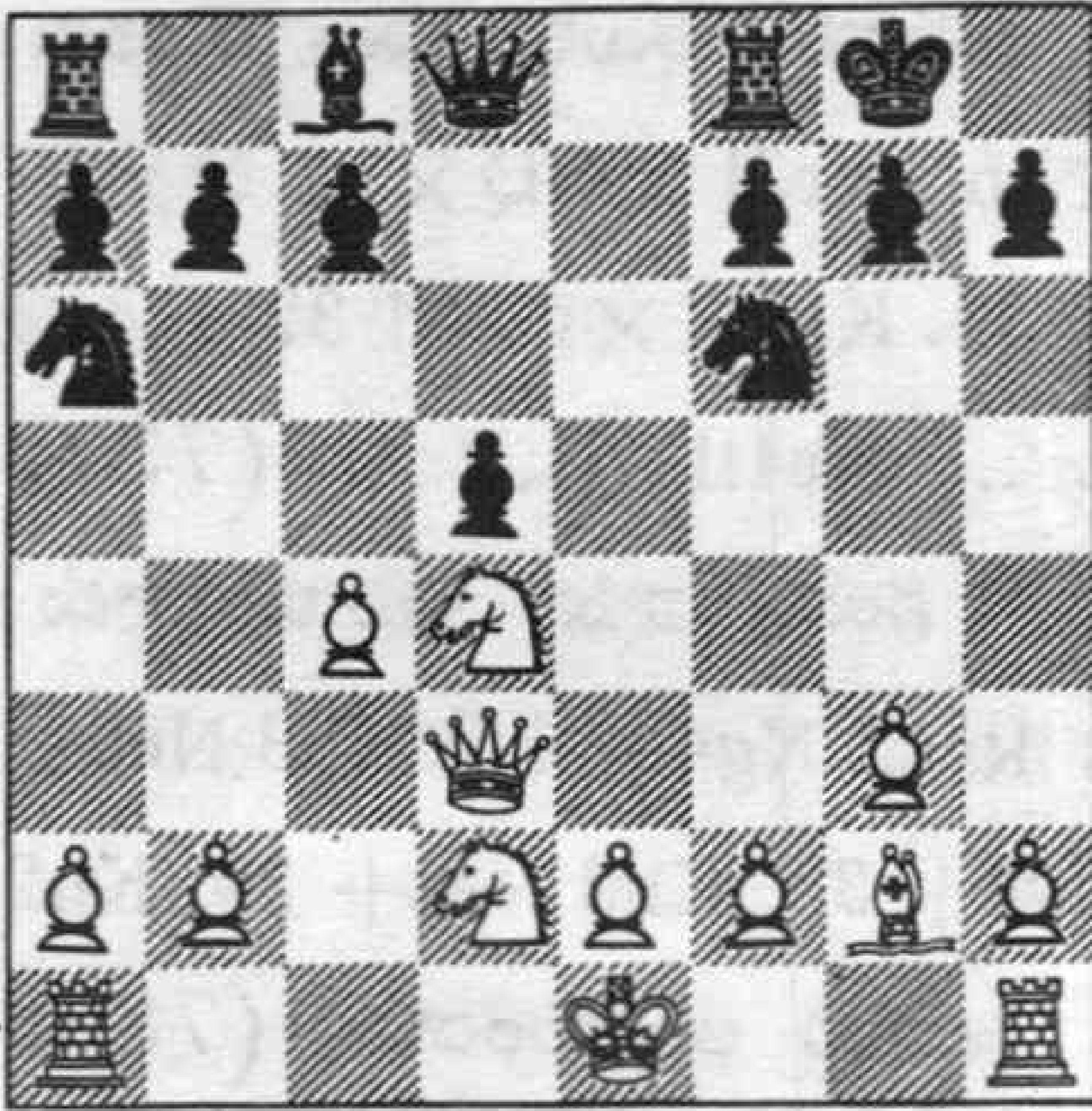
నెదర్‌లండ్స్‌కి చెందిన మాక్స్ ఐవెతో 1935లో జరిగిన ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్ మాచ్‌లో అల్యోహిన్ ఓడిపోయాడు (ఐవె 9 ఆటలు గెలిచాడు, 8 ఆటల్లో ఓడిపోయాడు, 13 ఆటలు 'డ్రా'లు). చదరంగ సిద్ధాంత జ్ఞానంలో దిట్ట అయిన ఐవె ఆ విధంగా ఐదవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. అతనికి గణితశాస్త్రంలో డాక్టరేట్ పట్టా కూడా ఉంది. 1937లో వీరిద్దరి మధ్య మళ్లీ జరిగిన మాచ్‌లో అల్యోహిన్ ఘన విజయం సాధించి తిరిగి ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. ఈ మాచ్‌లో అల్యోహిన్ 10 ఆటలు గెలిచాడు, ఓటమి 4 ఆటలు, 11 ఆటలు 'డ్రా'. ఈ విజయం తర్వాత అల్యోహిన్ ఆమరణాంతం (1946 సంవత్సరం వరకు) ప్రపంచ విజేతగా కీర్తిని నిలబెట్టుకున్నాడు.

అల్యోహిన్ ఆడిన మణిపూస వంటి ఆటలు లెక్కలేనన్ని ఉన్నాయి. 1925లో బాడెన్ నగరంలో జరిగిన పోటీలో రెటీతో ఆడిన ఈ క్రింది ఆటలో మిళితాన్ని తన ఆటలన్నింటిలోకీ అత్యుత్తమమైనదిగా అల్యోహిన్ భావించాడు.

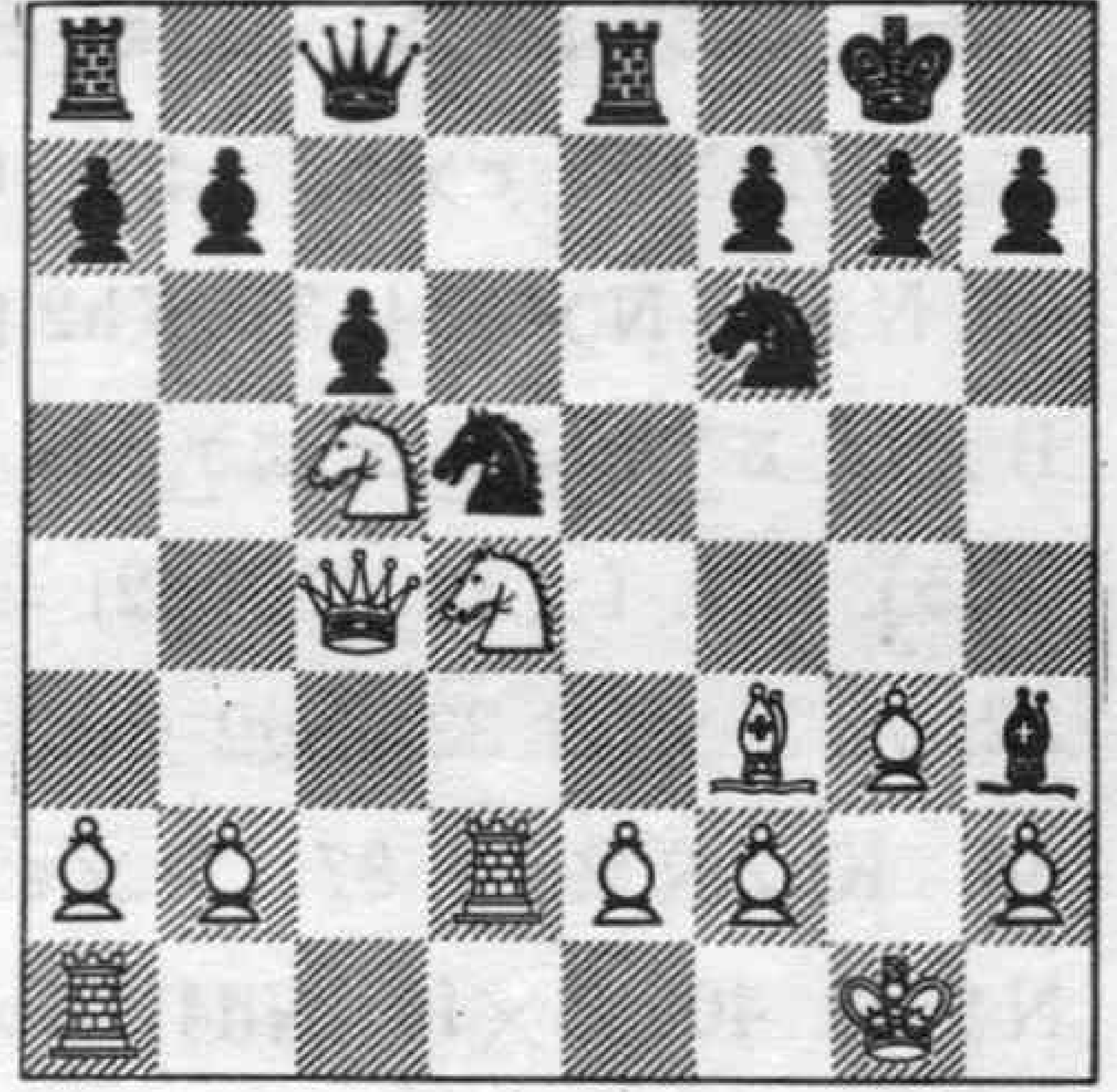
రెటీ — అల్యోహిన్

రెటీ ప్రారంభ దశ. 1. g3 e5 2. Nf3 e4 3. Nd4 d5 4. d3 e×d3 5. Q×d3 Nf6 6. Bg2 Bb4+ 7. Bd2 B×d2+ 8. N×d2 0—0. 9. c4 Na6! (734వ పటం). 10. c×d5 Nb4 11. Qc4 Nb×d5 12. N2b3 c6 13. 0—0 Re8 14. Rfd1 Bg4 15. Rd2 Qc8 16. Nc5 Bh3! 17. Bf3 (735వ పటం) (17. B×h3 Q×h3 18. N×b7 వరస వీలు కాదు. జవాబుగా 18. ... Ng4 19. Nf3 Nde3! తర్వాత నలుపు తిరుగులేని దెబ్బలు కొడతాడు) 17. ... Bg4 18. Bg2

734వ పటం



735వ పటం



Bh3 19. Bf3 Bg4 20. Bh1 (తెలుపు 'డ్రా'కి ఒప్పుకుంటూ 20. Bg2 ఆడవల్సింది) 20. ... h5! 21. b4 a6 22. Rc1 h4 23. a4 h×g3 24. h×g3 Qc7! 25. b5 a×b5 26. a×b5 Re3!! (736వ పటం)

చక్కటి ఎత్తు వేసి అల్యోహిన్ సూటిగా తెల్ల రాజుమీద దాడి చేస్తున్నాడు. ఈ ఏనుగుని చంపడానికి వీలు లేదు. ఎందుకంటే 27. ... Q×g3+ తర్వాత 28. ... N×e3 ఎత్తులు వస్తాయి. ఇప్పుడు g3 గడిమీద మళ్లీ

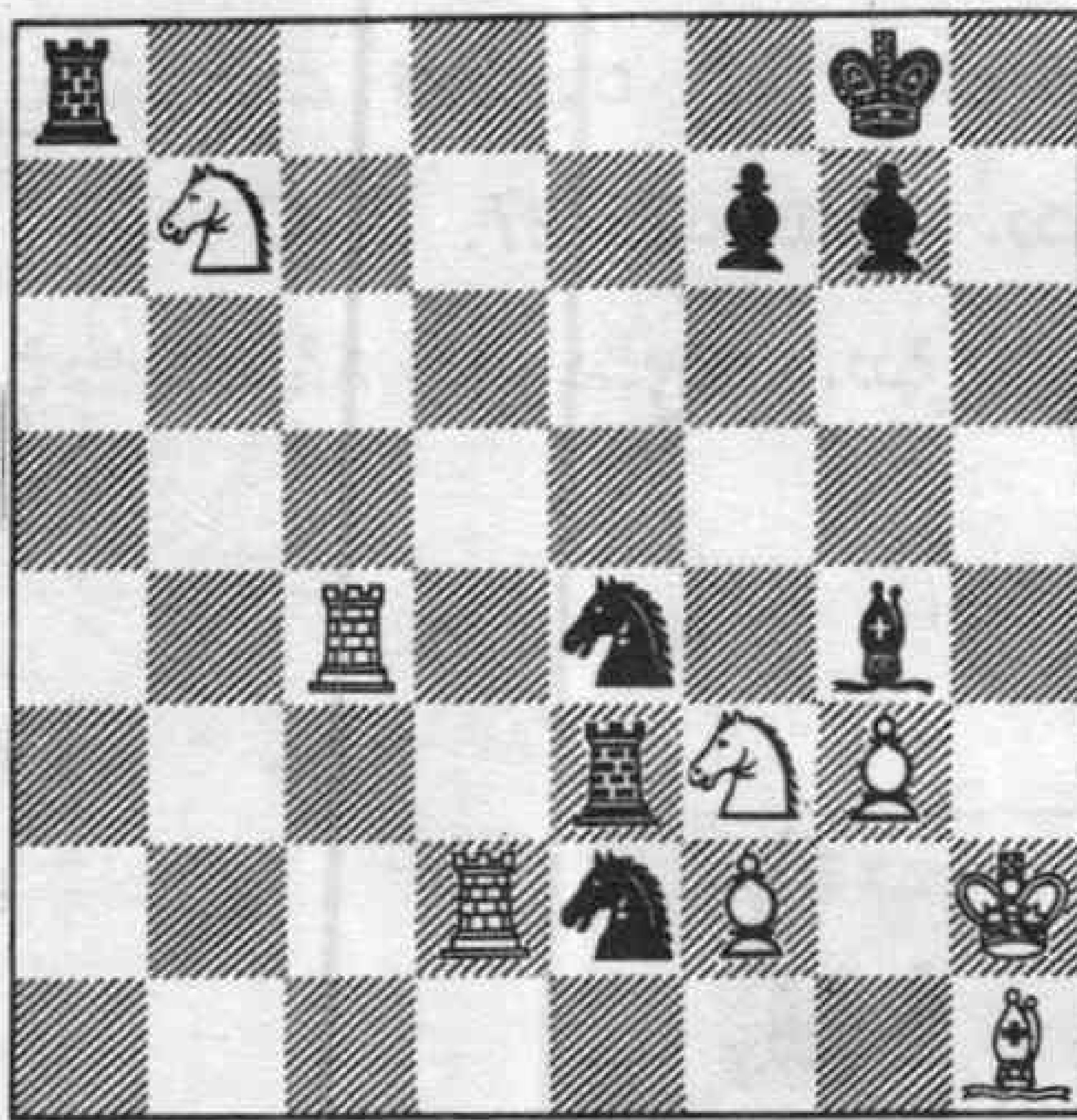
736వ పటం



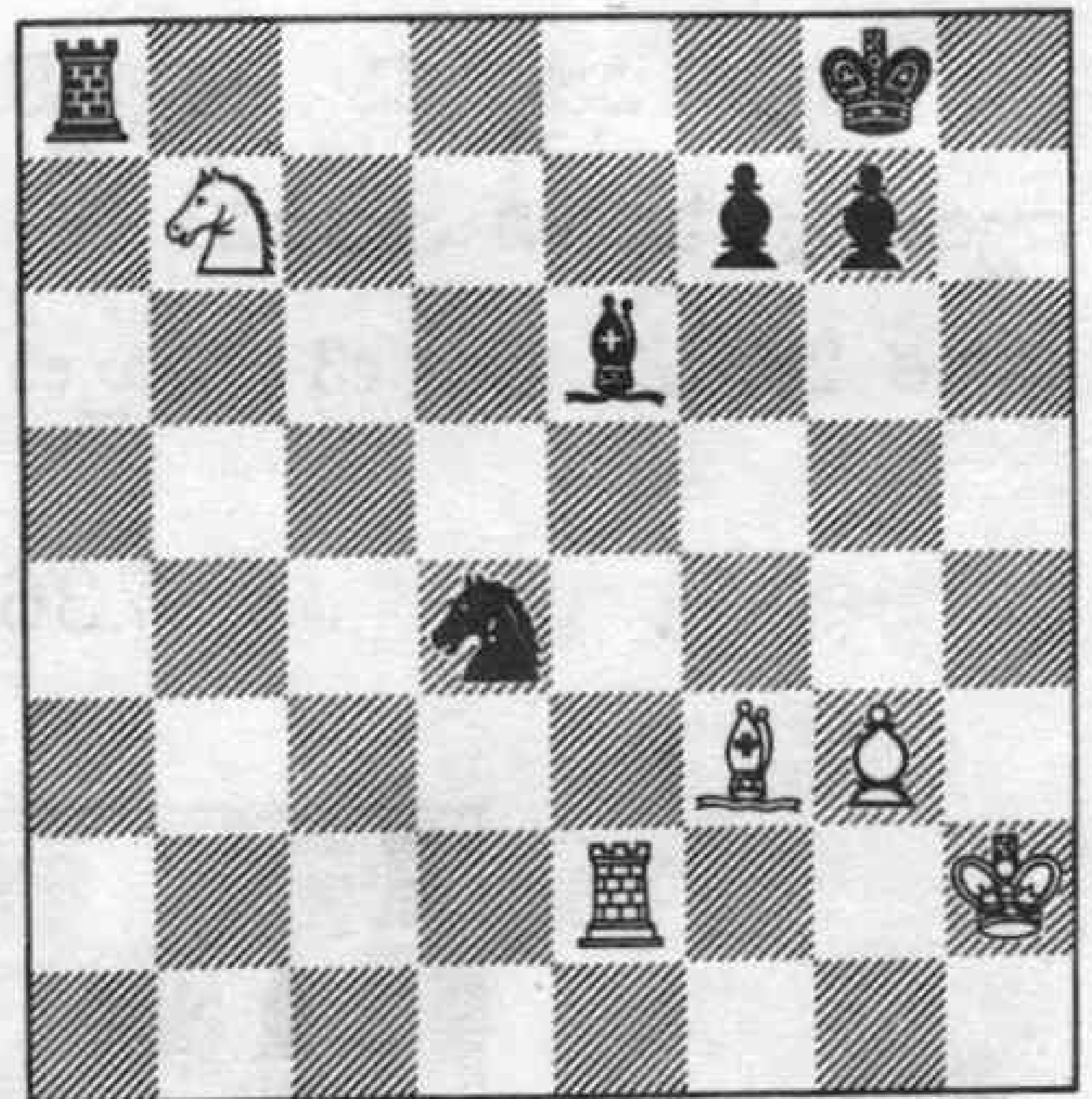
ఏనుగుని బలి చేసే సవాలు ఉంది. ఆరు ఎత్తుల వరకూ నలుపు తన ఏనుగుని ప్రత్యర్థి పగలో వదిలేసి ఉంచినా దీనిని చంపడానికి తెలుపుకి వీలు దొరకదు.

27. Nf3 c×b5 28. Q×b5 Nc3! 29. Q×b7 Q×b7 30. N×b7 N×e2+ 31. Kh2 (లేదా 31. Kf1 N×g3+! 32. f×g3 B×f3 వగైరా ఎత్తులు వస్తాయి) 31. ... Ne4!! 34.Rc4! (737వ పటం) (31. f×e3 N×d2! వరసలో నలుపు వాసిని గెల్చుకుంటాడు) 32. ... N×f2! 33. Bg2 Be6! 32. Rcc2 Ng4+ 35. Kh3 Ne5+ 36. Kh2 R×f3! 37. R×e2 Ng4+ 38. Kh3 Ne3+ 39. Kh2 N×c2 40. B×f3 Nd4! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు (738వ పటం). 41. Rf2కి జవాబుగా 41. ... N×f3+ 42. R×f3 Bd5! వరసలో నలుపు బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.

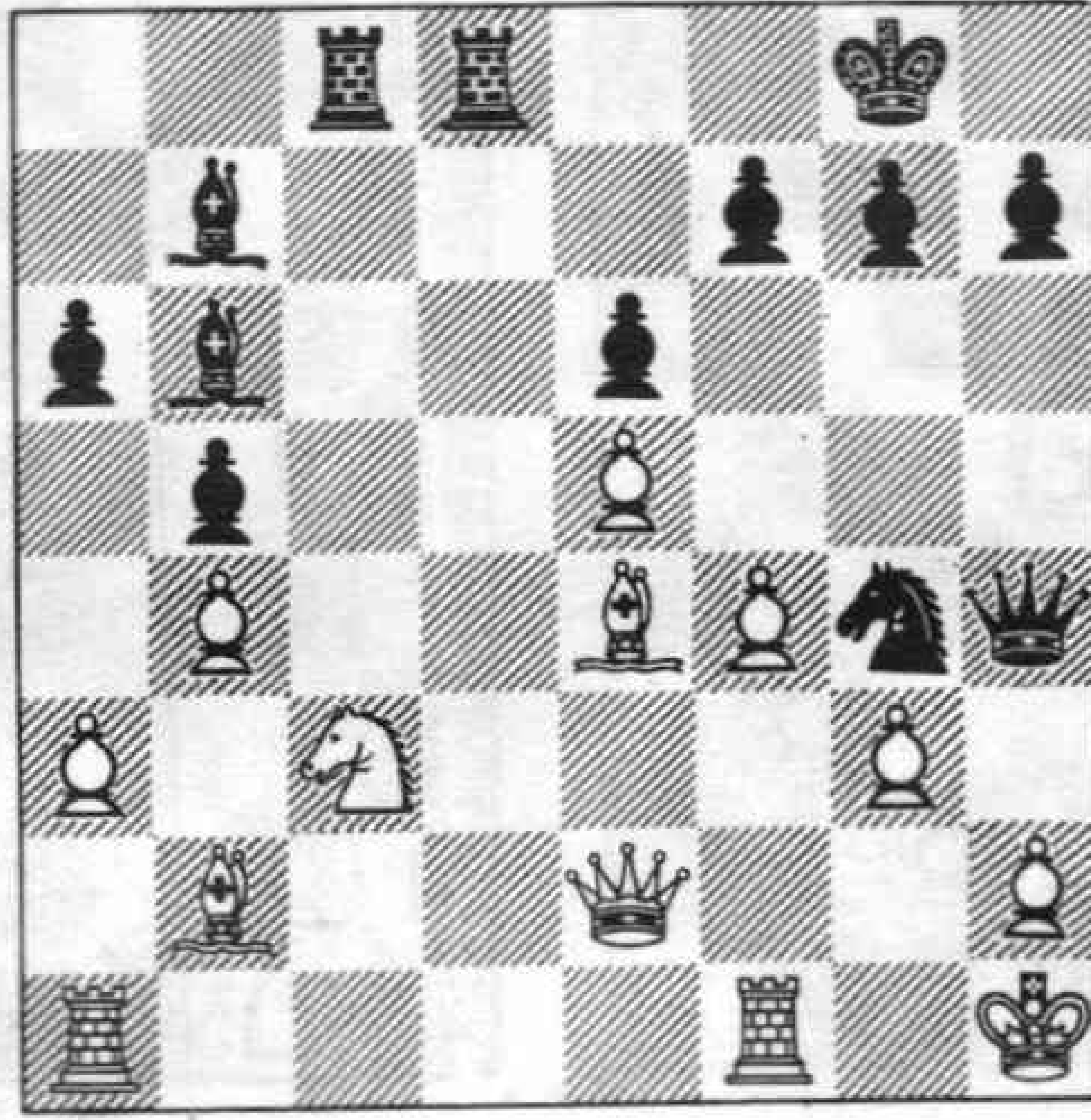
737వ పటం



738వ పటం



విప్లవానికి ముందు రష్యా దేశంలోని ఆటగాళ్లలో ప్రముఖులు ఆకిబా రూబిన్‌స్టైయిన్, ఆరాన్ నించోవిచ్. నిధులు లేకపోవడంవల్ల ప్రపంచ ఛాంపియన్ పోటీలలో పాల్గొనే అవకాశం లభించలేదు. రూబిన్‌స్టైయిన్ సునిశితం పటిష్ఠం అయిన తార్కిక జ్ఞానంతో కూడిన ఆట ఆడేవాడు. అతను కనుగొన్న రీతులకి ఇప్పటికీ చదరంగ సిద్ధాంతంలో మన్నన ఉంది.



1907లో రష్యా జాతీయ పోటీలలో రోట్లెవీతో ఆడుతూ రూబిన్‌షెయిన్ (నలుపు) అపూర్వమైన మిళితాన్ని సృష్టించాడు.

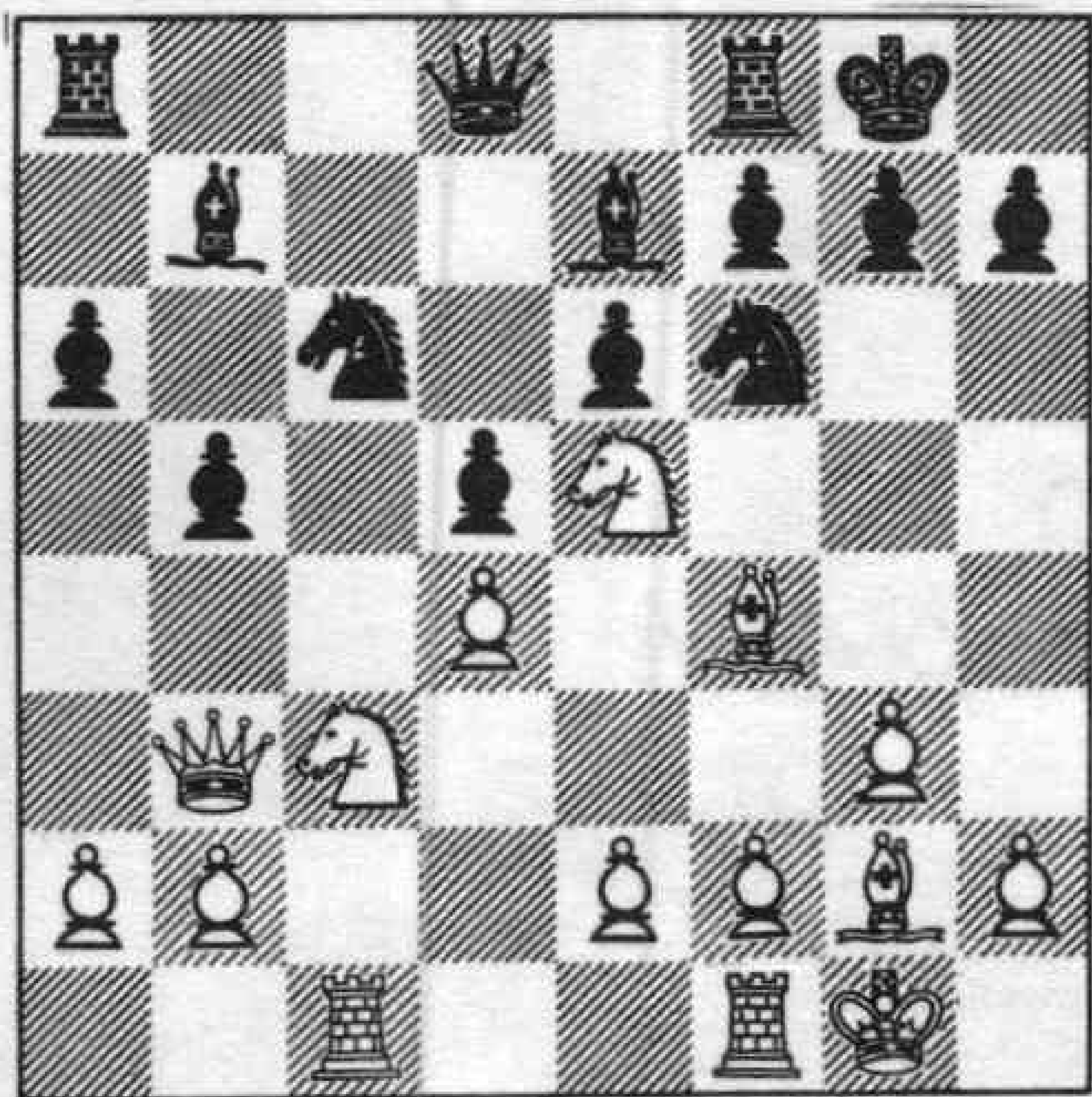
తెరచి ఉన్న కర్ణాలగుండా శకట్ల ధాటిని ఆసరాగా చూసుకొని రూబిన్‌షెయిన్ ఆటకట్టు ప్రయత్నాలు ప్రారంభిస్తున్నాడు (739వ పటం).

22. ... R × e3!! 23. g × h4 (లేదా 23. B × c3 B × e4+ 24. Q × e4 Q × h2 ++) 23. ... Rd2!! (పెడదారి పట్టించే ఉద్దేశం! నలుపు మంత్రిని బలి చేశాడు. ఇంతే కాదు అతనికి మిగిలిన బలాలలో పగలో ఉన్నాయి) 24. Q × d2 B × e4+ 25. Qg2 Rh3! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

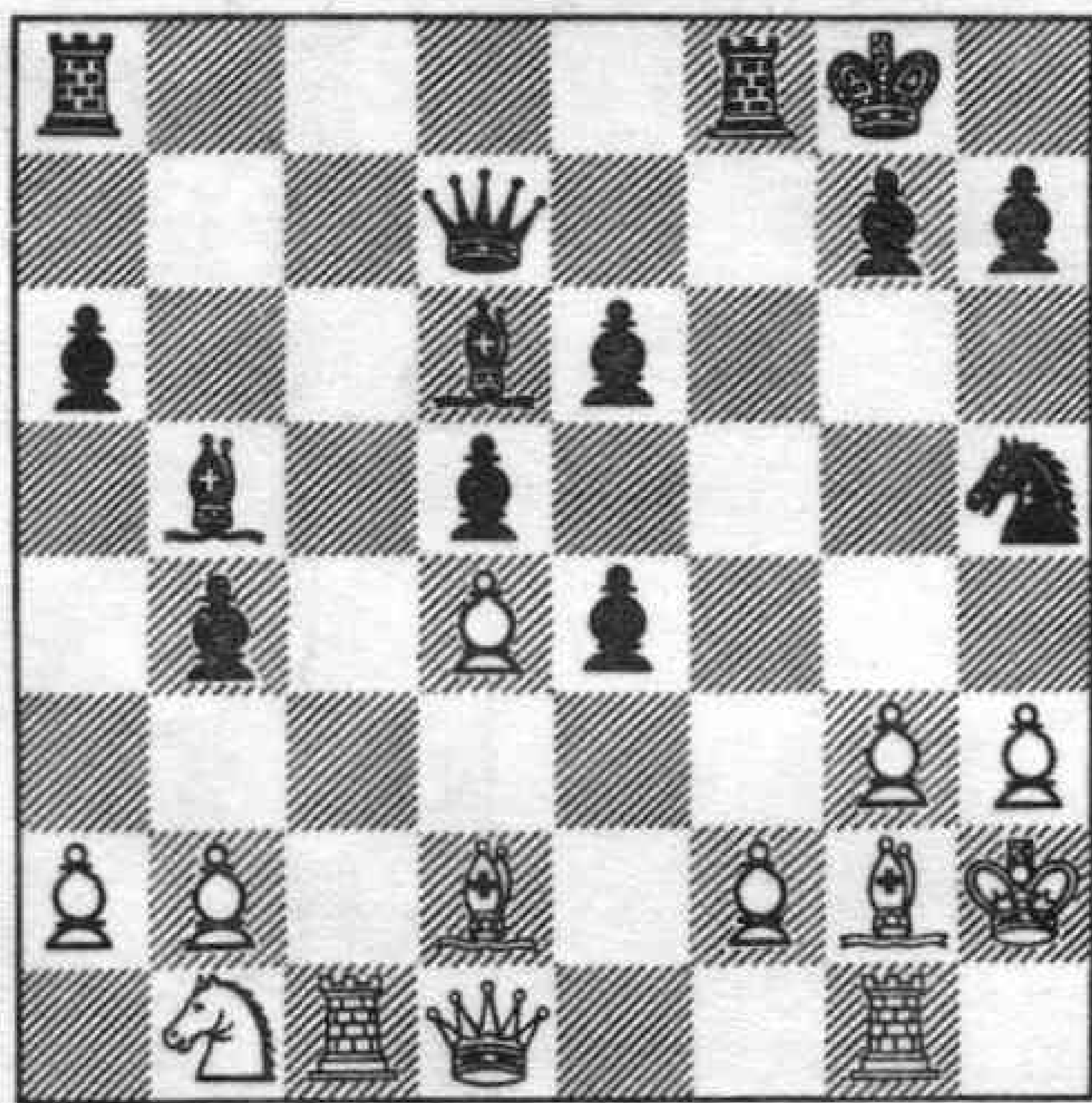
చదరంగంలో అంతవరకూ పాతుకుపోయిన గట్టి నమ్మకాలనీ, చాదస్త భావాలనీ గాఢంగా విమర్శించి, కొత్త పుంతలు తొక్కిన ప్రజ్ఞాశాలి నించోవిచ్. గొప్ప ఆటగాడిగా మాత్రమే గాక తన రచనా పాటవంద్వారా కూడా పేరుగాంచిన నించోవిచ్ "దిగ్బంధం", "నా పద్ధతి", "నా పద్ధతి ఆచరణ" అనే అమోఘమైన పుస్తకాలు రచించాడు. నించోవిచ్ రక్షణ, ఫ్రెంచి రక్షణలో నించోవిచ్ పద్ధతి నేటికి కూడా పేరెన్నికగన్న ప్రారంభ రీతులు.

1922లో కోపెన్‌హాగెన్‌లో జేమిష్ నించోవిచ్‌ల మధ్య జరిగిన ఈ క్రింది ఆటని "అమరమైన జుగ్‌జ్వాంగ్ ఆట"గా చెప్పుకుంటారు.

740వ పటం

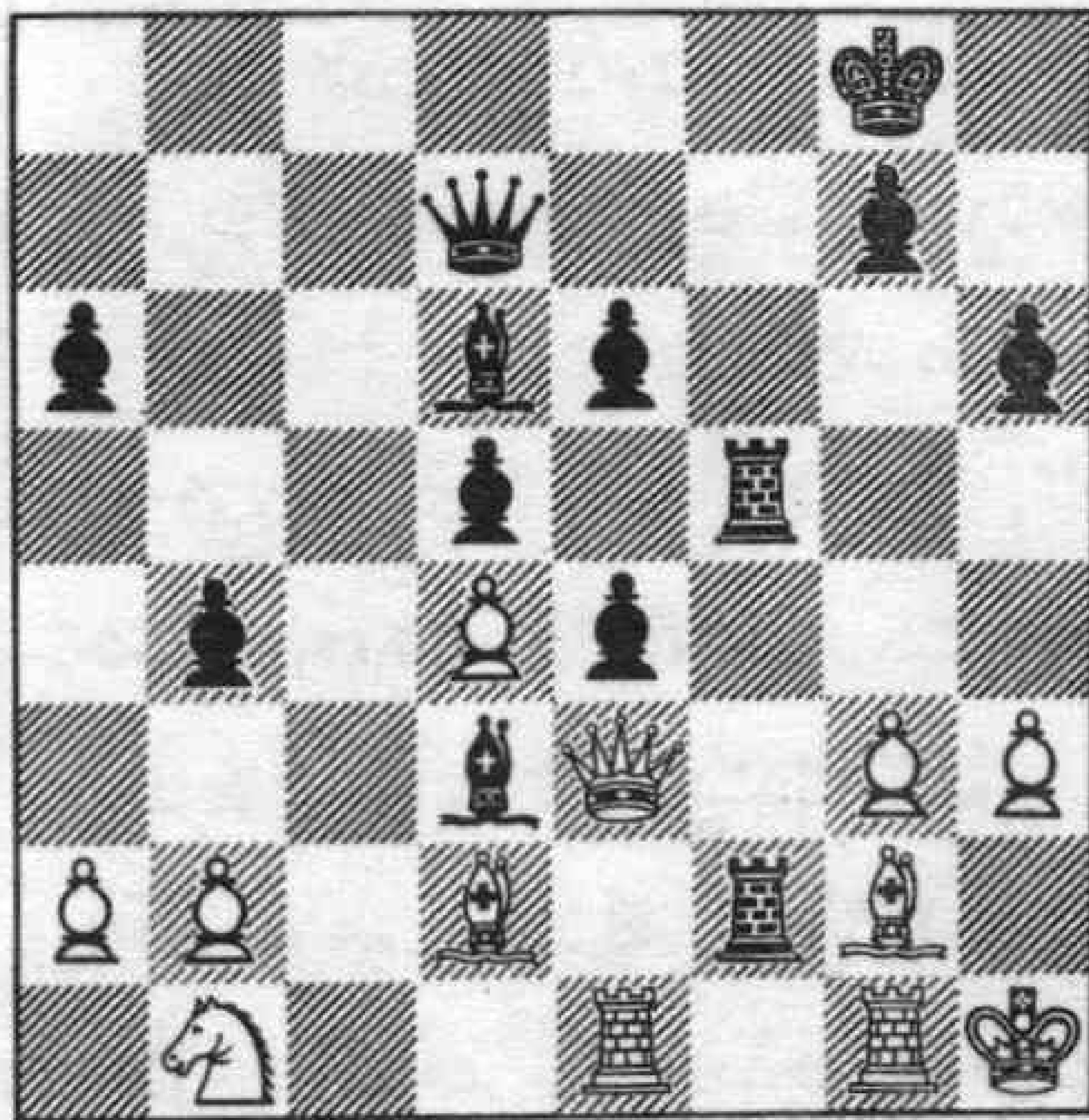


741వ పటం



నవ్య భారతీయ రక్షణ. 1.d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nf3 b6 4. g3 Bb7 5. Bg2 Be7 6. Nc3 0—0 7. 0—0 d5 8. Ne5 c6 9. c×d5 c×d5 10. Bf4 a6! 11. Rc1 b5 12. Qb3 Nc6! (740వ పటం) 13. N×c6 (లేకుంటే Na5 వస్తుంది) 13. ... B×c6 14. h3 Qd7 15. Kh2 Nh5 16. Bd2 f5! 17. Qd1 b4! 18. Nb1 Bb5 19. Rg1 Bd6 20. e4 f×e4!! (741వ పటం) (ఇలా బలాన్ని బలి చేసి నలుపు, తెలుపు ఆటని పూర్తిగా ఇరుకున

742వ పటం



పెడుతున్నాడు) 21. Q×h5 R×f2 22. Qg5 Raf8 23. Kh1 R8f5 24. Qe3 Bd3 25. Rce1 h6!! (742వ పటం)

ఈ పరిస్థితిలో తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. అతని బలాలన్నీ బల్ల మీదే ఉన్నా దేనికీ కదలడానికి అవకాశం లేదు. తెలుపు బలం జుగ్‌జ్వాంగ్‌లో పడింది. ఏ ఎత్తు వేసినా వాటి పరిస్థితి యింకా అధ్వాన్నమవుతుంది. ఉదాహరణకు 26. Kh2, లేదా 26. g4 ఎత్తులకు జవాబుగా 26. ...R5f3! వస్తుంది.

1917 అక్టోబరులో జరిగిన మహత్తర సోషలిస్టు విప్లవం తర్వాత రష్యా దేశంలో చదరంగం ప్రగతి తారస్థాయినందుకుంది. ప్రజలందరిలోనూ ఈ ఆట అభివృద్ధిచెందడానికి అనుకూలమైన పరిస్థితులేర్పడ్డాయి.

సోవియట్ ఆటగాళ్ల క్రియాత్మకత, వారి ఘనత ప్రపంచ వ్యాప్తిపొందాయి. 1948లో హేగ్ మాస్కో నగరాలలో మాచ్, టోర్నమెంట్, రీతిలో జరిగిన పోటీలలో ప్రత్యర్థులందర్నీ చిత్తు చేసి సోవియట్ దేశస్థుడు మిహయీల్ బొత్వీన్నిక్ ఆరవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. అప్పట్నుంచి యించుమించు ఆ బిరుదు రష్యా దేశస్థుల కైవసంలోనే నిలిచింది.

చాలా కాలం పాటు సోవియట్ ఆటగాళ్లందర్కీ మార్గదర్శిగా నిలిచిన బొత్వీన్నిక్ చదరంగ సిద్ధాంతాన్ని మథించిన ప్రజ్ఞాశాలి. శాస్త్రీయ దృక్పథంతో చదరంగాన్ని పరిశీలించిన బహు కొద్ది మందిలో బొత్వీన్నిక్ ప్రథముడు. ప్రారంభ దశలు, మధ్య దశ పరిస్థితులు, చివరి దశ విశ్లేషణలలో సునిశితత్వానికి బొత్వీన్నిక్ పేరే చెప్పుకోవాలి. అతను ఎన్నో పుస్తకాలు రచించి చదరంగ విజ్ఞానాభివృద్ధికి చాల దోహదం చేశాడు.

ఎన్నో సార్లు ఛాంపియన్ మాచ్‌లలో గెలుపొంది, మధ్యలో కొంత విరామంతోటి మిహయీల్ బొత్వీన్నిక్ 1963వ సంవత్సరం వరకు తన ఛాంపియన్ బిరుదుని నిలబెట్టుకున్నాడు.

ఒక్క చదరంగంలోనే కాకుండా శాస్త్ర పరిశోధనలో కూడా బొత్వీన్నిక్ నిపుణుడు. అతనికి సాంకేతిక శాస్త్రంలో డాక్టరేట్ పట్టం వుంది.

బొత్వీన్నిక్ ప్రత్యర్థులలో ముఖ్యంగా చెప్పుకోదగిన వసీలీ స్మిస్లోవ్ ఏడవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. వీరిద్దరి మధ్య ప్రపంచాధిపత్యం కోసం మూడు

మాచ్‌లు జరిగాయి. 1954లో జరిగిన మొదటి మాచ్ 'డ్రా'గా ముగిసింది (7 ఆటలలో గెలుపు, 7 ఆటలలో ఓటమి, 10 'డ్రా'). రెండవ మాచ్ గెలిచి స్మిస్లోవ్ ప్రపంచ విజేత అయాడు (గెలుపు 6 ఆటలు, 3 ఓటమి, 13 'డ్రా'). 1958లో మళ్లీ జరిగిన మాచ్‌లో బొత్విన్నిక్ గెలిచాడు (7 ఆటలలో గెలుపు, 5లో ఓటమి, 11 'డ్రా').

పరిస్థితిని కుణ్ణంగా గ్రహించగలగడం, చివరి దశలో అమోఘమైన నేర్పరితనం స్మిస్లోవ్ ఆటలో విశేషాలు.

స్మిస్లోవ్ ఆడిన ఎన్నో ఆటలు, చివరి దశలు చదరంగ పుస్తకాలలో చోటు చేసుకున్నాయి.

1957–61 సంవత్సరాలలో మిహయిల్ తాల్ ఘన విజయాలు సాధించాడు. తాల్ సోవియట్ జాతీయ పోటీలలో, అంతర్జాతీయ పోటీలలో గెలవడమేకాక బొత్విన్నిక్‌ని మాచ్‌లో ఓడించి (గెలుపు 6 ఆటలు, ఓటమి 2 ఆటలు, 13 'డ్రా') 1960వ సంవత్సరంలో ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. కాని మళ్లీ వారిద్దరి మధ్య జరిగిన మాచ్‌లో తాల్ ఓడిపోయాడు (గెలుపు 5 ఆటలు, ఓటమి 10 ఆటలు, 6 'డ్రా').

బల్లమీద పరిస్థితిలో రాజీపడి నిదానంగా ఆడటం ఎనిమిదవ ప్రపంచ ఛాంపియన్ తాల్‌కి నచ్చదు. కళ్లు మిరుమిట్లు గొలిపే దాడులతో, అమోఘమైన మిళితాలతో అతను ఆట కొనసాగించేవాడు. ప్రత్యర్థి రాజుమీద దాడి చెయ్యడమే అతని ఆటకి పట్టుగొమ్మ. మెరుపులాంటి యితని ఆట నేటికీ చదరంగ అభిమానుల మనస్సుని చూరగొంటుంది.

కారిబియన్ సముద్రంలోని క్యురసావో ద్వీపంలో 1962లో ప్రపంచంలోని మేటి ఆటగాళ్ల మధ్య చరిత్ర ప్రసిద్ధమైన టోర్నమెంటు జరిగింది. కేరెస్, గేల్లర్, ఫిషర్ వంటి గొప్పగొప్ప ఆటగాళ్లని అధిగమించి సోవియట్ ఆటగాడు టిగ్రన్ పెత్రొస్యన్ ఈ టోర్నమెంట్‌లో విజయం సాధించాడు.

1963లో బొత్విన్నిక్‌తో జరిగిన మాచ్‌లో పట్టుదలగా ఆడి పెత్రొస్యన్ గెలుపొందాడు (గెలుపు 5 ఆటలు, ఓటమి 2 ఆటలు, 15 'డ్రా'). ఆ విధంగా పెత్రొస్యన్ 9వ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు.

నిదానంగా ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట నడపడం పెట్రొస్యన్ ప్రత్యేకత. తన బలాలని, బంట్లని చక్కగా మోహరించి, పెట్రొస్యన్ ప్రత్యర్థి బలగం ముందుకు రావడానికి వీలు లేకుండా అడ్డగిస్తాడు. ఆటలో క్లిష్టమైన పరిస్థితులు ఎక్కడా రాకుండా జాగ్రత్త పడుతూ, ప్రత్యర్థిమీద నిదానంగా వత్తిడి తీసుకురావడానికి ప్రయత్నిస్తాడు.

1966లో బొరిస్ స్పాస్కీతో జరిగిన మాచ్‌లో పెట్రొస్యన్ 12.5:11.5 స్కోరుతో గెలుపొందాడు. ఆ మాచ్‌లో తను గెలిచిన ఒక ఆట గురించి పెట్రొస్యన్ ఈ విధంగా అంటాడు: "నా క్రియాత్మక శక్తిని చక్కగా ప్రతిబింబించే ఆట ఇది: ప్రత్యర్థి అవకాశాలను అదుపులో ఉంచడం, బల్ల అంతటా ఆట కొనసాగించే వ్యూహం పన్నడం, ప్రత్యర్థి రాజుని చుట్టుముట్టి, నిదానంగా ఆ రాజు మెడకి ఉచ్చు బిగించడం ఈ ఆట లక్షణాలు."

1965, 1968 సంవత్సరాలలో ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్ కోసం అభ్యర్థుల మధ్య జరిగిన టోర్నమెంటులలో స్పాస్కీ విజేత. అన్ని రకాల పరిస్థితుల నించి చక్కగా ఆట కొనసాగించడం, చదరంగ సిద్ధాంతం గురించి అమోఘమైన విజ్ఞానం, క్రియాత్మకత స్పాస్కీ ఆట ముఖ్య లక్షణాలు.

1966లో పెట్రొస్యన్‌తో జరిగిన పోటీలో ఓడిపోయినా, తిరిగి 1969లో జరిగిన పోటీలో విజయం సాధించి స్పాస్కీ 10వ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు.

1972లో ప్రతిభావంతుడైన అమెరికన్ ఆటగాడు రాబర్ట్ ఫిషర్ స్పాస్కీపై మాచ్‌లో విజయం సాధించి ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. ఆ తర్వాత, ఫిషర్ చదరంగ పోటీలలో పాల్గొనకపోవడం శోచనీయం. అఖండ ప్రజ్ఞాశాలి, సోవియట్ ఆటగాడు, అనతోలీ కార్పొవ్ 1975లో ప్రపంచ చదరంగ కిరీటాన్ని కైవసం చేసుకుని పది ఏళ్ల పాటు ప్రపంచ ఛాంపియన్‌గా ఉన్నాడు. 1985లో యువ సోవియట్ ఆటగాడు గ్యారీ కస్పారొవ్ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు.

చదరంగంలో తమ దేశ ప్రతిభని నిలబెట్టడంలో సోవియట్ వనితలు ఏ మాత్రం తీసిపోరు.

మొట్టమొదటి ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ వేరా మేంచిక్ దురదృష్ట

వశాత్తు రెండవ ప్రపంచ యుద్ధ కాలంలో లండన్ నగరంపై జరిగిన విమాన దాడిలో మరణించింది. FIDE ప్రాతిపదిక ననుసరించి 1949–50 సంవత్సరాలలో మహిళల మధ్య చదరంగం టోర్నమెంటు జరిగింది. ఇందులో గెలిచి ల్యుద్మీలా రుదేంకొ అనే సోవియట్ వనిత ప్రపంచ ఛాంపియన్‌గా పేరు గాంచింది.

1953లో ఈమె యెలిజవేత బీకొవా అనే మరో సోవియట్ వనితతో ఓడిపోయింది. బీకొవా ఆ విధంగా మూడవ ప్రపంచ విజేత అయింది. 1956లో రుబ్ట్సోవా, బీకొవా, రుదేంకొల మధ్య జరిగిన పోటీలో ఓల్గా రుబ్ట్సోవా (యీమె కూడా సోవియట్ వనిత) గెలుపొంది ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ అయింది. రెండు సంవత్సరాల తర్వాత మళ్లీ జరిగిన పోటీలో బీకొవా తిరిగి ప్రపంచ కిరీటాన్ని కైవసం చేసుకుంది.

ప్రసిద్ధికెక్కిన ఈ సోవియట్ వనితల అడుగు జాడలననుసరించి మరెందరో యువతారలు పైకి వచ్చారు. సోవియట్ యూనియన్‌లోని జార్జియన్ రిపబ్లిక్‌కు చెందిన నోనా గప్రిండష్విలీ, 1962లో తన 21వ సంవత్సరంలో బీకొవాను ఓడించి 5వ ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ అయింది. ధైర్యంగా, శక్తివంతంగా ఆడగలిగే చాతుర్యం ఉన్న గప్రిండష్విలి మహిళలతోనేగాక పురుషులతో కూడా అంతర్జాతీయ పోటీలలో పాల్గొంటూ ఘన విజయాలు సాధించింది. జార్జియాకు చెందిన మరో యువ మహిళ మాయా చిబుర్డనీడ్జె 1978లో మాచ్‌లో గెలుపొంది, ఆరవ ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ అయి, యిప్పటిదాకా ఆ టైటిల్ నిలబెట్టుకునే వుంది.

11. అభ్యాసాలకు సమాధానాలు

అభ్యాసం 1. h1, g3, h5, g7, e8, c7, a8, b6, a4, c3, e4, f6, d5, e3, c4, b2, d1, f2, h3, g5, h7, f8, d7, b8, a6, b4, a2, c1, e2, g1, f3, h4, g6, h8, f7, d8, b7, a5, b3, a1, c2, e1, g2, f4, e6, c5, d3, e5, g4, h6, g8, e7, c8, a7, c6, d4, f5, d6, b5, a3, b1, d2, f1, h2.

అభ్యాసం 2. అ) a7, b7, c7, d7, e7, g7, h7, f4, f5, f6, f8, ఆ) f1, f2, f3.

అభ్యాసం 3. అ) a5, b6, c7, h4, g5, f6,e7, ఆ) d5, c6, b7, a8.

అభ్యాసం 4. అ) g1, h2, h3, h4, h5, h6, g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8. ఆ) లేదు. h7లో బంటు నల్ల మంత్రిని h8 గడికి వెళ్లకుండా నిరోధిస్తుంది.

అభ్యాసం 5. అ) f4, e5, e7, f8, h8. ఆ) సంఖ్యా క్రమంలో చూపిన రీతిగా పక్క గళ్ల మధ్య దూరం ఒక గుర్రపు ఎత్తుతో సమానం. "బల్ల అంతటా గుర్రాన్ని తిప్పే సమస్య"కి ఇది ఒక సమాధానం.

అభ్యాసం 6. b8, b7 c7, d7, d8; g8, g7, h7.

అభ్యాసం 7. 1. K×f2, 1. R×c4, 1. N×e4, 1. B×d6.

అభ్యాసం 8. 1. ... Rc2, 1. ... Bd4.

అభ్యాసం 9. అ) 1. Nc5+; ఆ) 1. ... Qd1+.

అభ్యాసం 10. అ) 1. Qe7++; ఆ) 1. Qg2++.

అభ్యాసం 11. అ) అవును, 1. ... c × d3, లేక 1. ... e × d3; e × d6; ఆ) కాదు. 'అన్ పసాంత్' రీతిలో జంతువులని చంపడానికి వీలు లేదు. ఇ) కాదు. f బంటు ఒక్క గడి మాత్రమే ముందుకు జరిగింది.

అభ్యాసం 12. అ) 1. Ra8++; ఆ) 1. ... a1Q+ 2. R × a1. తట్టు.

అభ్యాసం 13. 1. తెలుపు: Kg1, Qe2, Ra1, e1, Bb2; బంట్లు: a2, b3, c4, f2, g2, h2 (11); నలుపు: Kg8, Qh4, Ra8, d7, Ng4; బంట్లు: a7, b7, c6, f7, g6, h7 (11) 2. అ) 1. Qe8+ R × e8 2. R × e8++; ఆ) 1. ... Q × h2+ 2. Kf1 Qh1++.

అభ్యాసం 14. 1. Qf4 Kd8 2. Qf8++.

అభ్యాసం. 15. 1. Kd6 Ke8 2. Rf1 Kd8 3. Rf8++; 1. ... Kc8 2. Rb1! Kd8 3. Rb8++.

అభ్యాసం 16. 1. Bc3! c4 2. Kf6! Kh8 3. Kg6++.

అభ్యాసం 17. పొరపాటు. ఈ ఎత్తుతో ఆట పోతుంది. 2. N × c6 b × c6 తర్వాత తెలుపుకి దూరంగా ఎదురులేని బంటు (a బంటు) సమకూరుతుంది. ఒక బంటు తక్కువ ఐనా తెలుపుకి విజయం లభిస్తుంది. ఉదాహరణకు 3. a4 Kb7 4. Kc5 Kc7 5. a5 Kb7 6. a6+ K × a6 7. K × c6 Ka7 8. Kd7 Kb7 9. Ke7 వరస రావచ్చు.

అభ్యాసం 18. అ) 1. ... Q × c6 (b × c6) 2. Qd8++; ఆ) 2. Qd8+ B × d8 3. Re8++.

అభ్యాసం 19. 1. ... Q × g5 2. Q × g5 B × e3+ 3. Kd1 R × f1+ 4. R × f1 B × g5.

అభ్యాసం 20. అ) 1. Q × h7+ K × h7 2. Rh3++; ఆ) 1. ... Qa1+ 2. K × a1 Bd4+ 3. Kb1 Ra1++.

అభ్యాసం 21. 1. e5 B×b3 2. e×f6!

అభ్యాసం 22. 1. Ne7+ Kh8 2. Ng6+! h×g6 3. h×g3+ Qh4 4. R×h4++.

అభ్యాసం 23. 1. Qd8+! K×d8 2.Ba5+ Kఌ 3. Rd8 ++.

అభ్యాసం 24. 1. ... Bb5! ఎత్తు గెలుస్తుంది (2. a×b5 Q×e2 ++).

అభ్యాసం 25. నలుపుకి రక్షణ లేదు. ఉదాహరణకు అ) 8. ... Nge7 9. Q×c7+ Ke8 10. Nd6+ Kf8 11. Qd8 ++; ఆ) 8. ... Nh6 9. N×c7 Rb8 10. Nd5 తర్వాత 11. Qc7+ గాని; 11. Qe7++ గాని దెబ్బలని రెంటినీ కాచుకునే ఆస్కారం లేదు. ఇ) 8. ... Qe7 9. Q×c7+ Ke8 10. Nd6+ Kf8 11. N×c8; ఈ) 8. ... Qe6 9. N×c7 ఉ) 8. ... Ng6 9. Bg5.

అభ్యాసం 26. 1. Q×d7+ (1. Re8 తప్పు. జవాబుగా 1. ... Rd6 ఎత్తులో నలుపుకి రక్షణ ఉంది) 1. ... R×d7 2. Re8+ Rd8 3. Re×d8 ++.

అభ్యాసం 27. 1. B×d5+ c×d5 2. Q×f8 + K×f8 3. Rc8 +.

అభ్యాసం 28. 1. Nc5+ Kb8 2. Nd7+ Kc8 3. Nb6+ Kb8 4. Qc8+ R×c8 5. Nd7 ++.

అభ్యాసం 29. 1. Q×h5+ N×h5 2. R×h5+ Kg8 3. Bh7+ Kh8 4. B×e4+ Kg8 5. Bh7+ Kh8 6.B×d3+ Kg8 7. Bh7+ Kh8 8. B×c2+ Kg8 9. Bh7+ Kh8 10. B×b1+ Kg8 11. Bh7+ Kh8 12. Bb1+ Kg8 13. B×a2 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 30. 1. Qh8+! K×h8 2. N×f7+ Kg7 3. N×g5.

అభ్యాసం 31. 1. Qa7!! Qa5 2. Q × a6 Qc7 3. Qa7.

అభ్యాసం 32. 1. ... Qf1+ 2. Bg1 Qf3+ 3. B × f3 B × f3 ++.

అభ్యాసం 33. 1. Bd5! e × d5 2. Q × c6+ Kd8 3. Q × a8+ Kd7 4. Qb7+ (4. Q × d5+? తప్పు. జవాబుగా 4. ... Q × d5 5. N × d5 Bf3 వస్తుంది) 4. ... Ke6 5. Qc6+ Bd6 6. Bf4! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 34. 1. Q × b8+! R × b8 2. B × b5++.

అభ్యాసం 35. 1. Rf8+ K × f8 2. Qf7++.

అభ్యాసం 36. 1. Rc5! Q × c5 2. R × h7+ తర్వాత 3. Qg7++.

అభ్యాసం 37. 1. f8R! Kh6 2. Rh8++.

అభ్యాసం 38. 1. ... Rg6+! 2. Kh5 Rg5+ వగైరా.

అభ్యాసం 39. 1. Rh8+! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. (1. ... K × h8 2. Qh7++).

అభ్యాసం 40. 1. Qh6! Q × e1+ 2. Bf1 Re8 3. Qg7++.

అభ్యాసం 41. 1. R × c5! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 1. ... b × c5 (Q × c5) 2. Qh4 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 42. 1. Nf6+ g × f6 2. e × f6 తర్వాత 3. Q × f8+, 4. Rd8++; 3. Qg3+, 4. Qg7++ సవాళ్లకి ఎదురులేదు.

అభ్యాసం 43. 1. ... Bh2+ 2. Kh1 Bg1! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

అభ్యాసం. 44. 1. Qf3!! Q × f3 2. Rg1+ Kh8 3. Bg7+ Kg8 4. B × f6+ Q౦ 5. R × Q ++.

అభ్యాసం 45. 1. g6! f5 2. Rb8! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు 2. ... Q × b8 3. Q × h4 తర్వాత 4. Qh7+, 5. Qh8 ++ ఎత్తులు తప్పనిసరిగా వస్తాయి.

అభ్యాసం 46. 1. ... R × e4! 2. Q × e4 Ng3 3. Q × d4

(3. Q×h7 Nde2++) 3. ... Nge2+ 4. Kh1 Q×h2+ 5. K×h2 Rh8+ 6. Qh4 R×h4++.

అభ్యాసం 47. 1. ... N× f2! 2. K×f2 Qh4+ 3. Ke2 Q×h2+ 4. Kd3 Nb4 ++ (4. Kf1 Bg3 తర్వాత కూడా ఆటకట్టు తప్పదు).

అభ్యాసం. 48. 1.B×g6! e5 (1. ... h×g6 2. Rh2 తర్వాత తెలుపు చేసే దాడిని ఎదుర్కోవడం అసాధ్యం) 2. Qh2 h×g6 3. R×g6! Q×g6 4. Nf7+ Kg8 5.Qh8++.

అభ్యాసం 49. 1. ... B×h2+ 2. K×h2 Ng4+ 3. Kh3 Rd6 4. B×e4 Rh6+ 5. Kg3 Qh4+ 6. Kf4 Qh2 + తర్వాత తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. ఆటకట్టు తప్పనిసరి.

అభ్యాసం 50. 1. B×h6 g×h6 2. Rd7! N×d7 (2. ... Q×d7 3. Nf6+) 3. Q×g6+ Kf8 4. Qh7! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 51. 1. B×h7+! K×h7 2. Rh3+ Kg8 3. B × g7+! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 3. ... f6కి జవాబుగా 4. Bh6! Qh7 5. Qh5 Bf8 6. Qg4+ Kh8 7. Bf8 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 52. 2. b6! a×b6 2. c6! b×c6 3. a6 వరసలో a బంటు మంత్రి అవుతుంది. 1. b6! c×b6 2. a6! b×a6 3. c6 వరసలో c బంటు మంత్రి అవుతుంది.

అభ్యాసం 53. 1. a6 b×a6 2. b×a6 f3 3. a7 f2 4. a8Q f1Q 5. Qe8+ Kf5 6. Qf8+ వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు. 1. a6 b6+ 2. Kc6! f3 3. a7 f2 4. a8Q f1Q 5. Qe8+ Kf5 6. Qf8+ వరసలో కూడా తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 54. 1. g5! h×g5+ (లేదా 1. ... b4 2. g6! b3 3. g7 b2 4. g8Q+ వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 2. Ke3! b4 3. h6 b3 4. Kd2! తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 55. 1. Kb1! (1. Kc3? పొరపాటు. జవాబుగా 1. ... a3!

2. b4 Ke6 3. Kb3 Kd6 4. K×a3 Kc6 5. Ka4 Kb6 వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది) 1. ...a3 2. b3! Ke6 3. Ka2 Kd6 4. K×a3 Kc6 5. Ka4! Kb6 6. Kb4! Kc6 7. Ka5 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 56. 1. Kd5! (దూరపు ఎదుర్కోలు!) 1. ... Kh6 (లేదా 1. ... Kh4 2. Ke6! Kg4 3. Ke5 వరసలో కూడా తెలుపు గెలుస్తాడు) 2. Ke6 Kg6 3. Ke5 Kg7 4. K×f5 Kf7 5. Ke5 Ke7 6. Kd5! Kf6 7.Kc5 Kf5 8.K×b5 K×f4 9. Kc6 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 57. 1. Kh1! (ఇదొక్కటే సరైన ఎత్తు. 1. Kg3 Ke1! 2. Kg4 Kf2 3. K×g5 K×f3 గాని; 1. Kf1 Kd2 2. Kf2 Kd3! 3. Kg3 Ke3 4. Kg2 Ke2 5. Kg3 Kf1 6. Kg4 Kf2 గాని వరస లలో తెలుపు ఓడిపోతాడు) 1. ... Kd2 2. Kh2! Kd3 3. Kh3! Ke2 4. Kg2 వరసలో ప్రతీ ఎత్తులోనూ ఎదుర్కోలు నిలిచి తెలుపు 'డ్రా' సాధిస్తాడు.

అభ్యాసం 58. 1. Kb6! Kb2 2. Ka5+ Kc1 (2. ... Ka1కి జవాబుగా 3. Kb4 వస్తుంది) 3. Qh1+ Kb2 4. Qg2+ Kb1 5. Ka4 (Kb4) 5. ... a1Q+ 6. Kb3 ఆడి తెలుపు విజయం సాధిస్తాడు.

అభ్యాసం 59. 1. b5 a×b5 2. a5! h3 3. a6 h2 4. a7 Kg2 (లేదా 4. ... h1Q 5. a8Q+ వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 5. a8Q+ Kg1 6. Qg8+ Kh1 7. Qg3! b4 8. Qf2 b3 9. Qf1++; 1. ... a5 2. b6 h3 3. b7 h2 4. b8Q Kg2 (లేదా 4. ... h1Q 5. Qb7+) 5. Qa8+ Kg1 6. Q×a5 h1Q 7. Qe1+ తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 60. 1. . . f5+! 2. g×f6 (లేదా 2. Kh4 Qh1++) 2. ...Qf5+ 3. Kh4 Qh5++.

అభ్యాసం 61. 1. Qe4+ Kh5 2. Qh7+ Qh6 (2. ... Kg4

3. Qh3+ వరసలో నల్ల మంత్రి వస్తుంది) 3. Qf5! c5 4. e6 c4 5. e7 Qc6+ 6. Qf3+ తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 62. 1. Kb7 Rb2+ 2. Ka7 Rc2 3. Rh5+ Ka4 (3. ... Kb4 4. Kb7!) 4. Kb7 Rb2+ 5. Ka6! Rc2 6. Rh4+ Ka3 7. Kb6 (8. R × h2! దెబ్బ ఉంది) 7. ... Rb2+ 8. Ka5! Rc2 9. Rh3+ Ka2 10. R × h2! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 63. 1. d6 g2 2. R × g2! R × g2 3. d7 Rg3+ 4. Kd2! (4. Ke4 పొరపాటు. Rg4+ 5. Ke5 Rg5+ 6. Ke6 Rg6+ 7. Ke7 Rg1! 8. d8Q Re1+ వరసలో ఆట 'డ్రా' అవుతుంది) 4. ... Rg2+ 5. Kc3 Rg3+ 6. Kc4 Rg4+ 7. Kc5 Rg5+ 8. Kc6 Rg6+ 9. Kc7 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 64. 1. g6 a3 2. Be7 a2 3. B × d6+! B × d6 4. g7 a1Q 5. g8Q Qa2+ 6. Kd7 Q × g8. తట్టు.

అభ్యాసం 65. 1. Nd3 Ke2 2. Ne5 Kf1! (లేదా 2. ... K × f2 3. N × g4+! N × g4. తట్టు) 3. N × g4! N × g4 4. f4! Nf2+ 5. Kh2 g4 (లేదా 5. ... g × f4. తట్టు) 6. Kg3 ఆట 'డ్రా'.

పాఠకులకు మనవి

ఈ పుస్తకాన్ని గురించి గానీ, దీని అనువాదాన్ని గురించి గానీ మీ అభిప్రాయాలను ''రాదుగ'' ప్రచురణాలయానికి తెలుపండి.

మీ అభిప్రాయాలను దయచేసి ఈకింది చిరునామాకు పంపండి:

Raduga Publishers
17, Zubovsky Boulevard
Moscow, USSR

మా ప్రచురణలు దొరికే చోట్లు:

విశాలాంధ్ర పబ్లిషింగ్ హౌస్
విజ్ఞాన భవన్
4–1–435 బేంక్ వీధి
హైదరాబాదు–500001

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
ఏలూరు రోడ్డు
విజయవాడ – 520002

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
సుల్తాన్ బజారు
హైదరాబాదు – 500001

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
కాలేజి రోడ్డు
అనంతపురం – 515004

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
11–1–37 గాంధీ రోడ్డు
తిరుపతి – 517501

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
సూపర్ బజారు ఎదుట
మెయిన్ రోడ్డు
విశాఖపట్నం – 530002

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
మెయిన్ రోడ్డు
హనుమకొండ
వరంగల్ – 506011

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్
మెయిన్ రోడ్డు
అరండల్ పేట
గుంటూరు – 522002

చదరంగం ఆడడం మీకు వచ్చా? రాకపోతే నేర్చుకోండి. చదరంగం ఆటలోని మొదటి ఎత్తులు యెలా వెయ్యాలో యీ ''మొదటి ఎత్తు'' మీకు నేర్పుతుంది.

ఇదివరకే మీకు ఆడడం వచ్చా? అయితే యింకా మెరుగుపరుచుకోవడానికి యిందులో వున్న అభ్యాసాలు సాయపడతాయి.

చదరంగం ఆట అంటే అందరికే ఆసక్తే. ఇదీ ఒక శాస్త్రం, ఒక క్రీడ, ఒక కళ — మనిషి ప్రతిభావిశేషాలకి గీటురాయి. క్రమపద్ధతిలో ఆలోచించడం, అవతలి మనిషి యెత్తుల్ని వూహించడం, వాటికి ప్రతిగా యెత్తులు వెయ్యడం వినోదాన్ని యివ్వడమే కాదు, మీ విశ్లేషణా శక్తినీ పెంపొందిస్తాయి.

చదరంగం ఆట ప్రపంచంలో యెంతో ఆదరణ పొందింది. ఆబాలవృద్ధం యీ ఆట అంటే చెవికోసుకుంటారు. ఎక్కువ సరంజామా అక్కర్లేదు. అలాంటి వాటి నిమిత్తం యెక్కువ ఖర్చు చెయ్యక్కర్లేదు.

అలాగే దీనికి దూరాభారాలూ లేవు. ఉత్తరాలద్వారా వేలవేల మైళ్ల దూరంలో వున్న ఆటగాళ్లతో ఆడవచ్చు.

ఒక్కళ్లూ కూడా ఆడుకోవచ్చు. ప్రఖ్యాత ఆటగాళ్ల ఆటలు పరిశీలించి ఆ మిళితాల్ని, విశ్లేషణల్ని, మెలుకువల్ని ఆపోశన బట్టి మీ అంతట మీరే యీ పుస్తకంలోని అభ్యాసాలద్వారా మీ కౌశలాన్ని వృద్ధి చేసుకోవచ్చు.

మరి ప్రయత్నించండి!

వెయ్యండి ''మొదటి యెత్తు''!



ISBN 5-05-001449-2